

Violence and Games in the Films of Michael Haneke

Gewalt und Spiele in den Filmen Michael Hanekes

by

Mario Hirstein

A thesis

presented to the University of Waterloo

and the Universität Mannheim

in fulfilment of the

thesis requirement for the degree of

Doctor of Philosophy

in

German

Waterloo, Ontario, Canada / Mannheim, Germany 2019

© Mario Hirstein 2019

## **Examining Committee Membership**

The following served on the Examining Committee for this thesis. The decision of the Examining Committee is by majority vote.

External Examiner

FATIMA NAQVI  
Professor

Supervisors

ALICE KUZNIAR  
Professor

JUSTUS FETSCHER  
Professor

Internal Member

PAUL MALONE  
Professor

Internal-external Member

THOMAS WORTMANN  
Professor

## **Author's Declaration**

I hereby declare that I am the sole author of this thesis. This is a true copy of the thesis, including any required final revisions, as accepted by my examiners.

I understand that my thesis may be made electronically available to the public.

## Abstract

This dissertation examines the intersection of violence and games in six of Michael Haneke's movies, *Benny's Video* (1992), *Happy End* (2017), *Le Temps du loup* (2003), *Funny Games* (1997/2007), *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls* (1994), and *Caché* (2006). Relying on Imbusch's concept of direct and indirect violence, Galtung's model of "structural" violence as well as canonical theories of games, such as Huizinga's notion of a "magic circle," a fictional space that is devoid of any real-world consequences, I argue that Michael Haneke's films exemplify the ludic qualities that the most common forms of violence have today. The emergence of violence, which often rests on a blatant disruption of Huizinga's "magic circle," takes various forms across Haneke's films. In *Benny's Video*, the young protagonist learns through games to virtualize his surroundings and immunizes himself to suffering and ethical consequences. The pyramid scheme informing his actions lays bare the foundation of the film's violence, namely the economic world order. *Happy End* continues and actualizes these themes in a new medial landscape: now everything seems to happen online, yet the victims of the games that the affluent protagonists play suffer in real life. *Le Temps du loup* highlights another violent aspect of games, their ritualistic nature. Girard's theories on rituals and sacrifice are vital to understanding this postapocalyptic film that at first seems to subscribe to the deescalating effect of rituals but then satirizes them through its montage and incorporation of a real animal death. *Funny Games* explores the involvement of the audience in mind-gaming further. Not only do the two intruders Peter and Paul play violent games with the captured family, but Haneke does so with the viewers as well: the film commits violence against the audience in order to "teach" viewers to not see fictional violence as a form of entertainment. *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls* invokes the concept of a playing god and ultimately shows the replacement of a religious worldview by an economic one. A young student, Max, is tormented by his peers who always involve him in

games that require bets; the games are not played for their enjoyment but for financial gain. Finally, in *Caché*, we find motives from all hitherto analyzed movies of Haneke: guilt and childhood, the virtualizing effects of games and videos, ritual sacrifice, ironic employment of a “dark pedagogy” (Rutschky), and, most importantly, the ubiquity of ludic structures in the neoliberal present, which has harsh effects on underprivileged players. While games and violence are intertwined in many ways, it is especially this last point, the meta-game of economics, which conjoins both concepts. The structural violence that is inscribed in the global financial game time and again becomes visible in Haneke’s oeuvre – and Haneke’s involvement of the audience in meta-diegetic “mind games” (Elsaesser) is crucial for understanding cultural and economic violence as a constant in our daily lives.

## **Acknowledgments**

I would like to thank both of my supervisors, Prof. Alice Kuzniar and Prof. Justus Fetscher, for their guidance throughout the writing process. Their feedback, encouragement and support were vital in shaping this dissertation. Many ideas and theories that found their way into these following pages are here because of their suggestions, and I could not be more thankful to them.

I would also like to thank the other members of my committee, Prof. Thomas Wortmann and Prof. Paul Malone, for their valuable comments and questions throughout the last three years. The colloquiums were always very helpful, and thanks to them many of the chapters have been enriched.

Many heartfelt thanks go out to the whole Department of Germanic and Slavic Studies at UWaterloo for giving me the chance to study abroad and for supporting me throughout my years in Waterloo. It truly was a wonderful time, and I shall always think back of it with fond memories (barring the weather, of course).

Furthermore, I want to thank my friends, my parents and my family for their continuous support, for sharing their thoughts with me and engaging in discussions. Most importantly, I wish to thank my wife, Tonima, without whom none of this would have been possible.

## Table of Contents

1. Einleitung .....	1
2. Was ist Gewalt?.....	10
2.1 Die Semantik des Gewaltbegriffs.....	10
2.2 Definitionsvorschläge und der Streit um strukturelle Gewalt .....	11
2.3 Gewaltursachen .....	24
2.4 Gewalt und Medien .....	26
3. Was ist ein Spiel? .....	34
3.1 Die Semantik des Spielbegriffs .....	34
3.2 Welt und Kunst als Spiel.....	39
3.3 Gewalt und Spiel: eine Antithese? .....	44
4. Das Zusammenspiel von Gewalt und Spiel.....	48
4.1 Der Film als Schnittstelle .....	48
4.2 Weltaneignung durch das Spiel.....	51
5. <i>Benny's Video</i> .....	56
5.1 Dämonisierte Medien .....	56
5.2 Das Fernsehen, die Wurzel allen Übels?.....	62
5.3 Benny, der Täter.....	65
5.4 Pilot sein – ein Spiel der Vergletscherung .....	67
5.5 Vom Spiel zum Verbrechen .....	73
5.6 Benny, der Regisseur.....	79
6.2 Benny 2.0 .....	84
6. <i>Happy End</i> .....	84
6.1 25 Jahre später.....	84
6.3 Die Handykamera.....	84
6.4 Virtuelle Existenzen .....	92
6.5 Gewalt im Hintergrund: Can the Subaltern play? .....	95
6.6 Egoismus .....	99
7. <i>Le Temps du loup</i> .....	102
7.1 Frankreich im Jahre 0.....	102
7.2 Der Wegfall der Staatsgewalt: Homo Homini Ludus Est? .....	105
7.3 Magische Kreise europäischen Wohlstands .....	107
7.4 Rituale und Spiele .....	113
7.5 Hanekes Rituale.....	121
7.6 Ein ernstes Spiel? .....	129

8. <i>Funny Games</i> .....	135
8.1 Rematch.....	135
8.2 Komische Spiele.....	141
8.3 Spielverderber .....	150
8.4 Mind-Games: Folter des Publikums.....	156
8.5 Das Erziehungsprojekt .....	172
8.6 Post-Cinematic Affekt.....	181
9. <i>71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls</i> .....	190
9.1 Vergletscherung .....	190
9.2 Zufälle und Kontingenz.....	193
9.3 Das globale Puzzle .....	200
9.4 Warum läuft Herr M. Amok? .....	204
9.5 Spiele mit Gott .....	210
9.6 Der unbekannte Code .....	215
10. <i>Caché</i> .....	222
10.1 Mysteriöse Videos.....	222
10.2 Der kolonialistische Blick .....	230
10.3 Träume und Realitäten .....	237
10.4 Eine Lehrstunde.....	243
10.5 Noch ein Best of? .....	247
11. Niemand gewinnt: ein Fazit .....	254
Literaturverzeichnis.....	263
Filmverzeichnis .....	280
Abbildungen.....	285

## 1. Einleitung

Auf der Pressekonferenz zu *Das weiße Band* (2009) in Cannes 2009 deklarierte Michael Haneke bündig: „All my films are about violence“ (zit. n. Brunette 2). Als prägnantes Urteil trifft Haneke hier nicht nur den Grundton der Forschung zu seinen Filmen, die Forschungsrichtung wird mit ihm geradezu festgelegt. Die Repräsentation von Gewalt in Hanekes Oeuvre ist Dreh- und Angelpunkt der Forschungsliteratur, vor allem in Bezug auf die vermeintlich implizierte Kritik an cineastischen Gewaltdarstellungen.

Nun ist es sicherlich kein Alleinstellungsmerkmal Hanekes, dass seine Filme von Gewalt handeln. Auf Lars von Trier, David Cronenberg, David Lynch, Gaspar Noe, Joel und Ethan Coen, Park Chan-Wok und viele andere würde dieses Urteil ebenso zutreffen, und auch Blockbuster-Regisseure zelebrieren Gewalt auf ihre eigene Weise. Zahllose Horror-, Slasher-, Gangster- und Actionfilme finden sich Woche um Woche in den Box-Office-Hitlisten, besonders erfolgreich gewesene Titel werden alle paar Jahre neuverfilmt (vgl. hierzu auch S. Schneider) oder um einen neuen Teil erweitert (wie etwa *Halloween* (1978), *The Texas Chainsaw Massacre* (1974), *Dawn of the Dead* (1978), aber auch weniger „blutige“ Genre-Vertreter wie *Spider-Man* (2002), *Batman* (1989), *Mission Impossible* (1996) usw.) – kurzum, Gewalt in Filmen garantiert hohes Zuschauerinteresse (bzw., vorsichtiger formuliert: sorgt *nicht* für niedriges Zuschauerinteresse) und da Filme als kostspielige Projekte ökonomischen Regeln unterworfen sind, mag es nicht verwundern, dass Gewalt in Filmen die Regel und nicht die Ausnahme ist. Das scheint die Bedeutsamkeit von Michael Haneke stark zu relativieren: Ist er nur ein Regisseur unter vielen, sind seine Filme symptomatisch für einen Hang zur Gewalt, der den meisten Kinofilmen zugrunde liegt?

Offensichtlich sollte diese Frage verneint werden, denn anders ließen sich die vielen Publikationen über Gewaltdarstellungen bei Haneke, sowie eben auch die vorliegende

Untersuchung, nur schwer rechtfertigen. Hanekes Filme mögen sich zwar thematisch nicht von der Masse abheben, aber ihr Blick auf die *Repräsentation* von Gewalt ist ein besonderer. Woran sich die Forschung abgearbeitet hat und immer noch abarbeitet, ist, diese Besonderheit offenzulegen. Was unterscheidet Hanekes Methode von gängigen Alternativen? Mit Verweis auf die einschlägigsten und am häufigsten zitierten Untersuchungen (Wheatley, Metelmann, *Zur Kritik der Kino-Gewalt*, Speck, *Funny Frames*, Grundmann (Hrsg.), *A Companion to Michael Haneke* u.a.) muss man geradezu zwangsläufig zu dem Ergebnis kommen, dass es Haneke wohl um eine Kritik an der Ubiquität von Gewaltdarstellungen geht, oder, mit einer anderen Gewichtung, um eine Problematisierung der *Medialisierung* von Gewalt. Schon in den frühen Publikationen zu der „Trilogie der Vergletscherung der Gefühle“, etwa in Jörg Metelmanns *Zur Kritik der Kino-Gewalt*, findet sich diese Auslegung. Haneke selbst würde solch eine Lesart wohl ohne Weiteres unterschreiben, unterlässt er doch selten eine Gelegenheit, in Interviews diese Position selbst zu vertreten (vgl. Metelmann, *Zur Kritik der Kino-Gewalt*, Grabner, Assheuer u. a.). Der Regisseur postuliert eine moralische Perspektive seiner Filme – ihm gehe es darum, die Zuschauer/-innen zu einem Umdenken zu animieren, das heißt: ihren Medienkonsum zu hinterfragen. Gewaltdarstellungen seien in seinen Filmen keine Debord'sche Spektakel, sondern würden aus didaktischen Gründen eingesetzt.

Ein unhinterfragtes Akzeptieren dieser Eigenaussagen ist nicht nur aus einem prinzipiellen Barthes'schen Misstrauen gegenüber der Autorintention heraus problematisch. Es verstellt auch den Blick für eine Untersuchung der strukturellen Besonderheit der Gewalt bei Haneke. Diese nämlich, so soll im Folgenden gezeigt werden, ist nicht in einer kulturpessimistischen Medienkritik zu verorten, nicht in einer medientheoretischen Didaktik und auch nicht in einer Veranschaulichung der fragwürdigen Imitationsgefahr populärer Gewaltdarstellungen. Sie ergibt sich, so die leitende These dieser Untersuchungen, aus einer produktiven Verknüpfung von Gewalt und dem Konzept des *Spiels*. Dieses ist mehr als nur zufälliges Leitmotiv, das sich

durch das Oeuvre des Regisseurs zieht. Immer wieder agieren Hanekes Protagonisten als Spieler: Benny in *Benny's Video* ist in ein Pyramidenschema verwickelt, in ein ökonomisches Trickspiel, welches den Mitspielern vortäuscht, finanzielle Erfolge zu garantieren, als Prinzip aber den ersten Spieler (der auf der Spitze der Pyramide steht) bevorteilt. Der Amokläufer Max in *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls* (1994, im Folgenden verkürzt als *71 Fragmente*) spielt verbissen Tischtennis gegen eine Maschine sowie verschiedene Lege- und Puzzlespiele mit Kommilitonen, bei denen Geldeinsätze gefordert werden. Die beiden Antagonisten in *Funny Games* (1997) und dem Remake *Funny Games U.S.* (2007) spielen zahlreiche makabre Spiele mit der ihnen ausgelieferten Familie, bevor sie diese nach und nach ermorden. Und letztlich spielt ein anonymes Sender von Videofilmen mit dem Literaturkritiker Georges in *Caché* (2005) ein Spiel, um ihn an ein dunkles Kapitel seiner Vergangenheit zu erinnern. Die Spiele sind nicht nur Zeitvertreib für die gewalttätig agierenden Charaktere, der sich als nebensächlich verwerfen ließe, sondern sie sind symptomatisch für deren gewalttätiges Verhalten.

Dabei sind Gewalt und Spiel zwei Kategorien, die sich zunächst gegenseitig ausschließen sollten. Spiele finden gewöhnlich unter Umständen statt, die ein freiwilliges Mitspielen der teilnehmenden Personen voraussetzen und die abseits des „ernsten“ Lebens stehen; sie sind erholsam und spaßiger Zeitvertreib, der prinzipiell ohne Konsequenzen für das Außerhalb des virtuellen Spielraums ist. Gewalt als Verletzung von Körper und Geist hat hier schlichtweg keinen Platz. Diese vereinfachende Darstellung wird jedoch schon dadurch problematisch, dass sowohl Gewalt als auch Spiel Kategorien sind, die sich einer einfachen Definition entziehen. Die Problematik der begrifflichen Eingrenzung wird im Folgenden im Detail erläutert werden (siehe Kapitel 2 und 3); für eine Zusammenführung ist die Klärung unerlässlich. Kategorielle Synthesen sind durchaus zu finden: Kampfsport und Krieg etwa befänden sich in der Schnittmenge eines Venn-Diagrammes mit den Begriffen Gewalt und Spiel. Bei Haneke

hingegen ist die Verbindung subtiler. Sie wendet sich gegen etablierte Verständnisse der Begriffe und hat weitreichende Konsequenzen, die sowohl über die eigenen Narrative wie auch über den primär medial geprägten Diskurs der Haneke-Forschung hinausgehen. Der virtualisierende Aspekt des Spiels, der die Illusion einer Abgrenzung von der Realität aufrecht hält, ist zentral für das Verständnis der Gewalt Hanekes, und darüber hinaus für kulturelle Gewaltformen der Gegenwart. Wie sich an Hanekes Gewalttätern zeigen lässt, übernimmt das Spiel hierbei eine verschleiende Funktion, und erlaubt den Einbruch der Gewalt in als vor ihr geschützt gewählte Kontexte. Dieses negative Potential des Spiels wird vielfach übersehen. In der Aufklärung wurde das Spielen von Leibniz, Kant und Schiller als kreativ-künstlerische Tätigkeit gewürdigt und keineswegs mit Gewalt in Verbindung gebracht, Hans-Georg Gadamer's Hermeneutik noch liegt diese Auffassung des Spiels zugrunde, und auch die Spieltheorie, die ökonomischen Entscheidungen als Spielsituationen begreift, sieht sich prinzipiell nicht mit moralischen Grundsatzfragen konfrontiert. Die vorliegende Arbeit will sich dieser Tradition entgegenstellen. Anhand einer Auswahl von sechs Kinofilmen Hanekes soll im Folgenden herausgearbeitet werden, wie Gewalt mittels ludischer Handlungs- und Deutungsmuster entsteht und ausgeführt wird. Dabei sollen die Filme stets in den Kontext gängiger Gewalt- und Mediengewalt-, sowie eben auch Spiel-Diskurse gesetzt werden. Gerade letzteres ist in der Haneke-Forschung bisher höchstens marginal erarbeitet worden (erwähnenswerte Ausnahmen sind Peucker, „Games Haneke Plays“, Koch und Hering). Der Widerspruch Hanekes zur gängigen Auffassung des Spiels nicht nur als kreatives *Movens* des Menschen, sondern als ökonomisches Prinzip, tritt dabei immer wieder zutage. Charaktere wie Benny in *Benny's Video* (1992) oder Max in *71 Fragmente* sind zwar Spieler, die den Regeln der Spieltheorie folgen, aber sie eignen sich dabei keineswegs künstlerisch und frei die Welt an. Das Ordnungsprinzip des Kapitalismus fungiert hierbei als Meta-Spiel und diktiert, wem

überhaupt das Privileg zuteilwird, mitspielen zu dürfen – und wer als marginalisierter Außenseiter auf eine Rolle als Spielfigur reduziert wird.

Die Arbeit ist folgendermaßen aufgebaut: Nach einem Umriss der Definitionsproblematik und einem kurzen Überblick zur Bewertung von Videospiegewalt, die aufgrund der Synthese beider Begriffe seit den frühen 1980er Jahren immer wieder im Zentrum kritischer Betrachtung stand, wird der erste Film Hanekes, der zur Betrachtung steht, *Benny's Video* sein. Dieser Film unterschreibt die Befürchtung, dass jugendliche Konsumenten gewalttätiger Medien durch diese abstumpfen oder gar selbst zu Gewalttaten animiert werden, ausdrücklich *nicht*. Benny, der Protagonist des Filmes, ermordet zwar eine Zufallsbekanntschaft, aber nicht, weil er dies in einem Horrorfilm gelernt hat. Sein Charakter ist geprägt von einem Hang zur Virtualisierung, von einer Distanzierung und Weltentfremdung durch die technischen Möglichkeiten des Videos, das er als allumfassendes System verinnerlicht hat. Spielerisch eignet er sich dieses System an, und agiert als Regisseur, der in seinem Medium aufgeht. Diese irrealen Sphäre ist eine Spielwiese, die jegliche Verantwortung nivelliert, denn hier ist Blut „nur Ketchup und Plastik“, wie Benny an einer Stelle behauptet (*Benny's Video* 00:23:34). Darüber hinaus erlernt Benny aber vor allem anhand eines Pyramidenschemas das grundsätzliche ludische Sinnsystem der Gegenwart: das ökonomische Prinzip der Gewinnmaximierung, das, wie sich herausstellt, geradezu zwangsläufig mit einer Übervorteilung anderer einhergeht.

Zwanzig Jahre nach *Benny's Video* findet sich erneut in einem Haneke-Film eine jugendliche Figur, die von Videos fasziniert ist und einen Mord begeht: Eve in *Happy End* (2017). Sie ist wie Benny ein stummes Kind, das das Aufzeichnen seiner Umwelt zum Raison d'être erklärt hat. Wo in *Benny's Video* jedoch das Video noch die Macht hatte, ein Verbrechen zu bezeugen und damit aufzuklären, verliert es im digitalen Zeitalter aufgrund der schieren Masse an online verfügbarem Videomaterial dieses Potential und bleibt ungesehen und wirkungslos. Es ist nun

nicht mehr nur die jüngste Generation, die sich virtuelle Existenzen schafft; auch der Vater spielt mit den Möglichkeiten des digitalen Raumes, um eine außereheliche Affäre zu führen. Die höchst wohlhabende Familie, deren Reichtum auf einem Familienunternehmen beruht, lebt in einer geschützten Blase, einem „Zauberkreis“ (18), wie sich mit Huizinga sagen ließe. Die Interaktionen mit finanziell schlechter gestellten Figuren, vor allem den Hausangestellten, aber auch Flüchtlingsgruppen, sind geprägt von dieser Weltenthobenheit und veranschaulichen die strukturelle Gewalt der globalen, neoliberalen Moderne.

Die Auffassung des Spiels als eine evolutionsbiologisch erklärable Verhaltensweise, mittels derer Kinder sich die Welt aneignen, wird von Haneke anhand der Kinderfiguren in *Benny's Video* und *Happy End* zynisch vorgeführt. Benny und Eve erlernen spielerisch die Regeln einer amoralischen, marktwirtschaftlichen Virtualität. Dass es sich hierbei nicht nur um eine kulturpessimistische Abrechnung mit der Gegenwart handelt, sondern um die Darstellung eines fundamental menschlichen Problems, zeigt *Le Temps du loup* (2003). Auch in einer post-digitalen Welt, die nach einer nicht näher bestimmten Katastrophe in einen Hobbesianischen Naturzustand zurückversetzt wurde, stehen die Zeichen nicht besser. Die Abwesenheit der medialen Schutzhülle führt keineswegs zu einem idyllischen, „direkten“ Zugang zur Realität, sondern verlangt geradezu zwangsläufig andere Formen der Virtualisierung. Das Spiel, das dies zu leisten vermag, ist das Ritual. René Girards Thesen zur Ursprungslogik desselben (vgl. 182) – die Vorstellung, dass Rituale immer auf ein Opferritual zurückzuführen sind und mittels Nachspielen Gewalt in einer Gesellschaft eingedämmt wird – werden anhand eines neuen Bennys verdeutlicht, der wie sein namensgleicher Vorgänger selbst ein *Medium* sein will, und letztlich mittels ritueller Selbstopferung dies zu erreichen versucht. Der Film geriert sich dabei als ein Quasi-Ritus, indem er aufgrund ironisierender Montage und der fiktionsbrechenden, echten Schlachtung eines Pferdes suggeriert, auch eine Form von Gewalteinämmung zu sein.

*Funny Games* (1997) wiederum führt diese Logik ad absurdum. Die rituelle Opferung der Schober-Familie durch zwei sarkastisch-emotionslose Einbrecher wendet sich gegen die Genre-Normen des Slasher-Films, um die Zuschauer/-innen einer didaktischen Behandlung zu unterziehen. Wenn Haneke in Interviews immer wieder betont, der Film sei als eine Art Gegenmittel zur Norm gewordenen gedankenlosen Zelebrierung von Gewaltdarstellungen gedacht, so inszeniert er sich zugleich als Vertreter einer „schwarzen Pädagogik“ (Rutschky XV), die den Teufel mit dem Beelzebub auszutreiben versucht. Die Gewalt *für* die Zuschauer/-innen wird zu einer Gewalt *gegen* die Zuschauer/-innen. Dass dies prinzipiell immer unter dem Schirm spielerischer Betätigungen geschieht, sowohl auf diegetischer wie auch auf metadiegetischer Ebene, ist bezeichnend. *Funny Games* ist eine zynische Veranschaulichung der negativen Seiten der Schiller'schen ästhetischen Erziehung und des ihr zugrunde liegenden Spieltriebs. Zugleich ist der Film aber auch eine Aushandlung des medialen Komplexes des Gewaltkonsums, welcher gerade im Gegenwartskino zumeist affektiver Natur ist. Steven Shaviros Konzept des „post-cinematic affect“ umschreibt einerseits einen narrativen Modus, der sich im filmischen Medium in den jüngeren Jahren zu bewähren scheint, und der zugleich auch derjenige ist, der der zunehmenden Globalisierung und vor allem Ökonomisierung am ehesten gerecht wird. Diese Welt, deren sinistere Regeln Benny und Eve noch erlernen mussten, wird in *71 Fragmente* in einem Panorama präsentiert. Von einem Zufall ausgehend, der drei Personen und einen Amokläufer in einer Bank zusammenführt, zeigt der Film, wie alle Figuren auf unterschiedliche Weise unter einem gesellschaftlichen Klima, das sich an marktwirtschaftlichen Maximen orientiert, leiden. Max, der Amokläufer, spielt ständig Spiele, aber immer unter ökonomischen Vorzeichen – ein Einsatz, sei es Geld, eine Uhr oder eine Pistole ersetzt bzw. verdirbt den intrinsischen Spaß rekreativer Unterhaltung. Das religiöse Motiv der Pascalschen Wette wird anzitiert, als letzte Möglichkeit eines sinnstiftenden Zusammenhalts der fragmentierten Welt, doch letztlich wird das Spiel mit Gott ironisiert und

verworfen. Dem Axiom der kontingenten Entropie ist theologisch nicht beizukommen, wie *Code Inconnu* (2000), der in vielerlei Hinsicht eine ästhetische Verfeinerung von *71 Fragmente* darstellt, vollends belegt. *Caché* schließlich, der letzte zur Analyse herangezogene Film Hanekes, vereint Motive aus allen hier erwähnten Filmen: die Schuld der Kindheit, das System des allüberwachenden Videos, die rituelle Opferung, die Umsetzung und anschließende Ironisierung einer schwarzen Pädagogik im filmischen Medium und schließlich die Ubiquität spielerischer Strukturen in der neoliberalen Gegenwart, welche harsche Auswirkungen auf unterprivilegierte Mitspieler hat. Während Spiel und Gewalt auf vielfache Arten miteinander verflochten sind, ist es vor allem dieser letzte Punkt, das Metaspiel der Ökonomie, der die „Ur-Symbiose“ beider Begriffe darstellt. Nicht umsonst ist er Hauptgegenstand der Spieltheorie, eines wirtschaftsmathematischen Modells, das alltägliche Entscheidungen als Spielsituationen begreift, in denen rationaler Akteure den Maximen der Gewinnmaximierung und Verlustminimierung folgend gegeneinander antreten (vgl. Myerson 1). Die strukturelle Gewalt, die dem globalen finanziellen Spiel eingeschrieben ist, wird in Hanekes Werk immer wieder sichtbar gemacht, anhand eigener ludischer Erzählprinzipien. Die Gewalt seiner Filme, sowohl als Wirkungsgewalt wie auch als unterschiedlich empfundene direkte Gewalt, äußert sich in Spielen und ist Teil eines Spiels, das die Zuschauer/-innen selbst aktiv einbindet.

Die Schnittstellen von Film, Spiel und Gewalt gewinnen im Hinblick auf aktuelle Diskurse immer mehr an Wichtigkeit, und nicht nur die Haneke-Forschung kann von einer rigorosen Beschäftigung mit diesen Großthemen profitieren. Das Videospiele als immer populärer werdendes Medium hat oftmals narrative Aspirationen und orientiert sich an gängigen Erzähl- und Darstellungsmustern des Films, während dieser wiederum erzähltheoretische Probleme des ludischen Mediums aufgreift und in der Forschung immer häufiger unter spieltheoretischen Gesichtspunkten rezipiert wird (vgl. etwa Kallay, Papazian und Sommers sowie Elsaesser, „The Mind-Game Film“). Die vorliegende Arbeit knüpft an diese Diskurse an, um den

partizipatorischen Rezeptionsmodus, der Hanekes Filmen eigen ist, offenzulegen. Die Gewalt, die narrativ und metadiegetisch anhand ludischer Strukturen greifbar wird, ist dabei keine, die nur auf die Fiktion beschränkt wäre. Auch in der Realität, und gerade in der medial geprägten Gegenwart wird das Potential einer solchen deutlich. In solch unterschiedlichen, von Gewalt geprägten Feldern wie dem des Kriegs, dem der politischen, populistischen Rhetorik und dem semi-legalen Internetbewegungen etwa finden sich immer wieder prinzipiell spielerische Fundamente. Trotzdem ist das Spiel als Welterklärungsmodell fast immer positiv konnotiert, und spielerisches Verhalten wird höchstens als kindisch, aber selten als gewalttätig kritisiert. Die gespielte Gewalt nämlich weiß zu verdecken, dass es sich bei ihr überhaupt um Gewalt handelt. Strukturelle und kulturelle Gewalt, wie sie Johan Galtung identifiziert, ist weit weniger greifbar als direkte Gewalt, die sich zumeist gegen individuelle Körper richtet. Bei Haneke spielt diese direkte Gewalt zwar auch immer eine Rolle – die Schober-Familie in *Funny Games* etwa wird Opfer einer solchen direkten Gewalt, ebenso wie die Protagonisten in *71 Fragmente*, die in der Bank sterben – aber sie bleibt stets der weitreichenden kulturellen und strukturellen Gewalt untergeordnet. Die gewalttätigen Spiele, die in den Filmen gespielt werden, sind daher keine Spiele des Affekts oder des Rausches. Sie können auch nicht mit einer sadistischen Prädisposition der Gewalttäter erklärt werden, sondern sie sind Symptome einer allumfassenden, marktwirtschaftlichen Spielstruktur, deren Opfer zu unterschiedlichen Graden wir alle sind. Diese Struktur zu umreißen ist Ziel dieser Arbeit. Sie einzureißen Imperativ der Filme Hanekes.

## 2. Was ist Gewalt?

### 2.1 Die Semantik des Gewaltbegriffs

Mag man sich mit Haneke darüber einig sein, dass Gewalt im Zentrum seiner Filme steht, so muss man sich doch zunächst einmal dem Phänomen der Gewalt widmen; dieses ist keineswegs selbsterklärend. Der Begriff an sich ist schon problematisch, zumindest im Deutschen, ist er hier doch unterschiedlich konnotiert (vgl. Herding zur Semantik des Gewaltbegriffs). Einerseits ist ihm eine positive oder neutrale Bedeutung zuzuschreiben, zum Beispiel im Bereich der Politik: Man spricht von Staatsgewalt, Gewaltenteilung, und Gewaltmonopol. Andererseits fällt unter ihn aber vor allem das, was etwa im Englischen als „violence“ bezeichnet wird, also eine Handlung, die eine Person (oder ein Tier, eventuell auch leblose Gegenstände) verletzt – um bei Englisch als Vergleichssprache zu bleiben: das Deutsche subsummiert gewissermaßen auch noch „force“ und „power“ unter den Gewaltbegriff (vgl. Imbusch 26). „Violence“ hat primär negative Konnotation, „state violence“ entspricht gerade nicht der Staatsgewalt, sondern bezieht sich auf deren Missbrauch. Für die folgenden Untersuchungen ist „Gewalt“ immer analog zum englischen „violence“ zu verstehen; die Gewaltforschung bezieht sich zumeist ausschließlich auf diesen Gegenstand (vgl. Herding 16). Keine Definition übernimmt die Semantik des deutschen Begriffes in ihrer völligen Breite. Ebenso sei an dieser Stelle noch erwähnt, dass das Deutsche arm an Synonymen für dieses Wort ist: Der Duden schlägt neben den zum neutralen Verständnis gehörenden „Kraft“, „Macht“, „Stärke“ wahlweise auch noch „Zwang“ oder „Pression“ vor, aber diese Begriffe treffen den Kern der Sache nicht – ebenso lässt sich der lateinische Lehnbegriff der „Violenz“ eher mit „Heftigkeit“ als mit „Gewalt“ übersetzen. Der Begriff der „Aggression“ bietet sich noch am ehesten als Synonym, lässt sich aber auch definitiv abgrenzen. Klaus Wahl sieht in der Aggression einen übergreifenden Begriff, der als evolutionärer Mechanismus, um sich gegen andere Lebewesen durchzusetzen,

allgemeiner zu fassen sei als Gewalt, welcher als Teilmenge dieser Aggressionen kulturell normiert wurde (vgl. 2). Das Stichwort der Kultur spielt im Zusammenhang mit Gewalt jedoch noch eine größere Rolle, wie sich im Folgenden zeigen wird.

## 2.2 Definitionsvorschläge und der Streit um strukturelle Gewalt

Mit einem Verweis auf die uneindeutige Semantik des Gewaltbegriffs ist das Phänomen keineswegs begrifflich abgesteckt, und es sollte nicht überraschen, dass es um eine allgemein anerkannte Definition von Gewalt schlecht bestellt ist. Zwar kann man festhalten, dass sich Definitionen in der Gewaltforschung in großen Teilen überschneiden, also vor allem willentliche Handlungen von Menschen, die zu körperlichen Verletzungen von anderen führen, *immer* mit einbezogen werden. Dass jedoch, wie Trutz von Trotha in dem von ihm herausgegebenen Band *Soziologie der Gewalt* festhält, „das definatorische Problem [...] gelöst [ist]“ (20), muss stark bezweifelt werden. Francois Dubet äußert im selben Band die gegenteilige Meinung: „Nichts ist so zweifelhaft wie die Definition von Gewalt“ (220). Wilhelm Heitmeyer und John Hagan im *Internationalen Handbuch der Gewaltforschung* halten ebenso fest:

Die Probleme der Gewaltforschung beginnen bereits mit der genauen Festlegung, was als Gewalt gelten soll. Zwar gibt es ein breites Einverständnis darüber, dass Gewalt verletzt und gegebenenfalls tötet, sie vielfältige Varianten der Zerstörung hervorbringt, so dass immer Opfer entstehen, aber spätestens damit endet auch schon ihre Eindeutigkeit. Unklar ist bereits, wer oder was genau verletzt wurde und wie gravierend die Verletzung ausfällt. (16)

Nicht nur das Ausmaß des Schadens sorgt für Definitionsschwierigkeiten; auch herrscht kulturübergreifend Uneinigkeit darüber, was als Gewalt gilt. Die Züchtigung von Kindern oder die Bewertung der Todesstrafe (vgl. Iadicola und Shupe 3) etwa sind solche Fälle. Ein Blick in die Geschichte verdeutlicht in Bezug auf diese Beispiele auch, dass Gewaltauffassungen einem

historischen Wandel unterworfen sind; immerhin war es hierzulande bis vor wenigen Jahrzehnten durchaus üblich, dass Lehrer gegenüber ihren Schülern handgreiflich wurden. Das Bewusstsein für Gewalt ist entscheidend, denn ohne dieses bleiben gewalttätige Handlungen unsichtbar. Man muss sich allerdings darüber im Klaren sein, dass sich im Einzelfall die Frage nach dem Vorhandensein dieses Bewusstseins häufig nur schwer beantworten lässt – bei vergangenen Ereignissen sind die Beteiligten eventuell schon verstorben; ebenso können sich ihre Ansichten in der Retrospektive durchaus verändern. Die Bewertung durch Beteiligte kann nur schwerlich ausschlaggebend sein, zumal sich Opfer und Täter durchaus uneins darüber sein können, ob Gewalt überhaupt stattgefunden hat. Das heißt im Folgeschluss nicht, dass etwa nur eine der beiden Perspektiven zählen sollte (die des Opfers); tatsächlich können beide Parteien leugnen, dass Gewalt stattgefunden hat (vgl. Iadicola und Shupe 26). Sowohl schulische wie auch häusliche Misshandlungen sind davon betroffen, prinzipiell ist keine Art von Gewalt davor gefeit (die täterlose Gewalt – also etwa Galtungs strukturelle oder kulturelle Gewalt – wirft hier noch viel größere Probleme auf).

Die Perspektivenfrage lässt definitorische Ränder verschwimmen, und es ist nicht eindeutig, wem die Deutungshoheit gebührt – vielleicht der Judikative? Bis in die Gegenwart hinein gibt es Problemfälle, die sich einer Eindeutigkeit entziehen. Im Mai 2012 etwa erklärte das Kölner Landgericht die Beschneidung männlicher Kinder aus religiösen Gründen zur Körperverletzung (vgl. Openjur: LG Köln, Urteil vom 7. Mai 2012, Az. 151 Ns 169/11), was in Folge zu Protesten von jüdischen und muslimischen Verbänden führte. Unter areligiösen Gesichtspunkten ist die Beschneidung als medizinisch nicht notwendiger Eingriff in die körperliche Unversehrtheit ein Akt der Gewalt, gerade in Anbetracht der Tatsache, dass sie zumeist bei Kleinkindern durchgeführt wird, welche naturgemäß keine Zustimmung geben können. Diese profane Sichtweise steht jedoch Argumenten der Theologie und Tradition gegenüber, welche die Beschneidung als Aufnahme ritual in eine religiöse Gemeinschaft und keineswegs als ein Akt

der Körperverletzung betrachten. Was hierbei deutlich werden sollte, ist, dass die Bedeutung von Gewalt immer kulturell ausgehandelt werden muss, wie auch Michaela Christ bezeugt:

Akte der Gewalt können nur gelesen und gedeutet werden, wenn man ihre Zeichenhaftigkeit versteht und den oder die Referenzrahmen kennt, auf die sie bezogen sind. Denn gewalttätiges Handeln gibt immer Auskunft über Körperkonzepte der jeweiligen Gesellschaft und verweist auf die kulturellen und sozialen Ordnungen, in die das Handeln eingebettet ist und die es hervorbringt [...] Ohne Kenntnisse der jeweiligen Kontexte ist das, was geschehen ist, nicht zu entschlüsseln. Wer mit den spezifischen Zusammenhängen der Gewalt, mit deren Geschichte und ihrem Verlauf nicht vertraut ist, dem erschließt sich nicht, welche Bedeutung die Formen der Gewalt für die beteiligten Akteure hatten und welchen Logiken sie folgten. (195)

Auch wenn das Urteil des Landgerichts schließlich aufgrund eines Gesetzesbeschlusses für nichtig erklärt wurde und die Beschneidung nun einen rechtlichen Sonderstatus genießt, kann die Streitfrage nicht einfach ad acta gelegt werden. Der Staat mag die Oberhand in juristischen Gewaltdefinitionen haben; aber auch diese sind dem zeitlichen Wandel unterworfen. Juristische Definitionen wiederum sind, da sie gewisse Formen der Gewalt fassbar und andere unsichtbar machen, Teil dessen, was Galtung „kulturelle“ Gewalt nennt und im Folgenden noch näher zu erläutern sein wird.

Mag die Definitionsfrage schon allein aufgrund gesellschaftspolitischer Meinungsverschiedenheiten ausufern, so liegt ein weiterer Grund ihrer Unauflösbarkeit möglicherweise in der schier Bandbreite der Verschiedenartigkeit der Verhaltensweisen, die im Allgemeinen unter den Begriff der Gewalt fallen können (vgl. hierzu auch Dubet). Man ist geneigt, Wittgensteins Konzept der „Familienähnlichkeit“ in Gebrauch zu nehmen, was jedoch nicht heißen soll, dass man vor der Definitionsfrage kapitulieren müsse (vgl. Wennerberg für eine Ausführung des Konzepts bei Wittgenstein und dessen mögliche Auslegungen). Anstatt sich der Gewalt „an sich“ zu nähern, ist man besser beraten, in Kategorien aufzufächern, was im Allgemeinen und im Speziellen unter den Begriff der Gewalt fällt.

Im Definitionsvorschlag von Iadicola und Shupe, den man fast allumfassend nennen möchte, sind die gängigsten Kategorien vereint. Gewalt ist ihnen zufolge „any action, inaction, or structural arrangement that results in physical or nonphysical harm to one or more animals“ (Iadicola und Shupe 26). Diese utilitaristisch anmutende Formulierung besticht durch ihre Offenheit, welche auch definatorische Randfälle noch aufnimmt; insbesondere das „structural arrangement“ fällt hier auf. „Action“ und „inaction“, also eine mutwillige Tat oder deren Verweigerung, die zur Schädigung eines Lebewesens führen, sind wohl basaler Teil so gut wie jeder Konzeption von Gewalt und daher nicht weiter erklärungsbedürftig – das „structural arrangement“ hingegen, das auf Galtungs Begriff der strukturellen Gewalt verweist, bedarf weiterer Ausführungen (und ist mit dem Kriterium der „inaction“ direkt verknüpft; vgl. etwa Rupesinghe 23 zur Einschränkung menschlicher Selbst-Realisierung als Hauptmerkmal struktureller Gewalt). Dieses Konzept ist eines der größten Streitpunkte in der Gewaltforschung (vgl. von Trotha, Imbusch, Popitz): Hier werden gesellschaftliche Strukturen, welche Minderheiten zum Nachteil gereichen, auch als Gewalt aufgefasst; darunter fallen etwa ökonomische Machtverhältnisse, Alltagsrassismus, Zugang zu medizinischer Grundversorgung und so fort. Die Umstände, die hierzu führen, bezeichnet Galtung als strukturelle Gewalt. Die Gefahr, die seine Kritiker sehen, ist, dass die Untersuchung von Gewaltverhältnissen und -systemen, welche unter den Oberbegriff der strukturellen Gewalt fallen, zu einer „Sehbehinderung“ (von Trotha 14) führe, d. h. zu einer Verunschärfung des Konzepts und dadurch zu einer Dehnung des Gewaltbegriffes bis hin zur Aussagelosigkeit:

Im selben Maße, in dem der Gewaltbegriff konturenlos wird, wird dementsprechend jene Erscheinung nachrangig und bedarf keiner weiteren Analyse, die jedoch im Mittelpunkt jeder Gewaltanalyse stehen muß [...]: die Gewalt als körperliche Verletzung und vor allem als Töten von anderen Menschen. (Trotha 14)

Die Körperbezogenheit der Gewalt droht übergangen zu werden, wenn man Gewalt nicht mehr ausschließlich als aggressiven Akt, der im Normalfall einen Täter und ein Opfer hat, ansieht, also als etwas, das sich zwischen zwei (oder zumindest einer überschaubar kleinen Menge an) Personen abspielt. Birgitta Nedelmann sieht die Gewaltforschung an Galtungs Konzept gespalten und vorrangig in zwei Lager aufgeteilt: Auf der einen Seite stehen die „Mainstreamer“, welche zwar die Körperlichkeit und körperliche Verletzungen in ihre Definitionen aufnehmen, sich jedoch in ihren Untersuchungen damit nicht weiter beschäftigen; ihr Zugang „verlagert das analytische Interesse [...] von der Gewalttat selbst auf die ihr vorgelagerten Ursachen“ (Nedelmann 62). Auf der anderen Seite plädieren die „Vertreter der neueren Gewaltforschung dafür, das Merkmal der körperlichen Verletzung, vor allem dasjenige des Leidens, ernst zu nehmen und es in den Mittelpunkt ihres soziologischen Blickes zu rücken“ (Nedelmann 63). Die suggestive Wortwahl markiert Nedelmanns eigene Position – sie plädiert für eine Rückbesinnung auf die Körperlichkeit als quasi-innovativen Forschungsansatz.

Gerade weil Galtungs Ansatz so viel Aufmerksamkeit erfahren hat, dass Nedelmann zwar polemisch, aber trotzdem mit einiger Berechtigung von „Mainstreamern“ sprechen kann, ist es erforderlich, dass man sich vergewissert, Aspekte der Gewalt, die unter einer strukturellen Betrachtung nicht mehr im Mittelpunkt stehen, nicht völlig zu vernachlässigen. Galtungs Beitrag kann dabei nur als Erweiterung und Ergänzung des Gewaltbegriffes gelten, nicht als dessen Verschiebung oder Umwertung. Ob man ihn mit unnachgiebigem Festhalten an der Körperlichkeit ignorieren kann, muss jedoch bezweifelt werden. Zwar ist die vertretene Kritik an einem weiten Gewaltbegriff durchaus sinnvoll, sofern körperliche Verletzungen, die zweifellos zentrales Merkmal von Gewalt sind, nicht mehr beachtet werden, andererseits ist das Beharren auf eine körperliche Verletzung als notwendige Bedingung zu reduktionistisch. Eine solche Auffassung bietet gerade *nicht* die von ihren Vertretern gewünschte Klarheit.

Nedelmanns Ansatz etwa beruht darauf, dem Menschen zu attestieren, „in vielfältiger Hinsicht [verletzungsoffen]“ (61) zu sein,

in materieller, intellektueller, psychischer und physischer Hinsicht. Entsprechend vielfältig kann die daraus abgeleitete Verletzungsmacht sein. Die Amorphität des Gewaltbegriffs ergibt sich daraus, daß mit der Vielfalt der Verletzungsoffenheit ein breiter Bereich höchst heterogener Phänomene erschlossen wird, die alle gleichermaßen unter den Begriff „Gewalt“ fallen würden. Daher ist ein *zweiter* Schritt zur Einengung des Gewaltbegriffs nötig. Es hat sich in der Soziologie weitgehend durchgesetzt, den Gewaltbegriff auf das Merkmal der *körperlichen* Verletzung zu beziehen. (61, Hervorhebungen im Original)

Ob es sich in der Soziologie wirklich flächendeckend durchgesetzt hat, den Gewaltbegriff auf die Körperlichkeit einzuengen, kann allein mit Verweis auf die Publikationen von Iadicola und Shupe, Imbusch und Heitmeyer angezweifelt werden; die Trennung der einzelnen Kategorien bleibt auch unabhängig davon fragwürdig. Insbesondere die psychische Verletzbarkeit, die von Nedelmann übergangen wird, scheint zu sehr mit der Körperlichkeit verbunden zu sein, als dass sich hier eine eindeutige Trennung vornehmen ließe. Die ewige Problematik der Wechselbeziehung von Körper/Geist (wie auch immer man letzteren in einer materialistisch geprägten Welt nennen mag: Psyche, Ich, Bewusstsein...) widerspricht einer Beschränkung auf das Körperliche. Michaela Christ und Christian Gudehus unterstreichen das: „Gegen einen rein auf das Physische bezogenen Gewaltbegriff kann schließlich eingewendet werden, dass Menschen nicht nur Körper sind, somit auch Gewaltausübung und -erleiden ebenso wenig allein auf den Körper reduziert werden sollte“ (3). Verbale Beleidigungen, Bedrohungen, Mobbing usf. nicht als Gewalt zu definieren, da sie keinerlei körperlichen Schaden verursachen, ist zweifellos zu kurz gedacht: Psychische Verletzungen gehen in einem Großteil der Fälle Hand in Hand mit körperlichen Verletzungen, da Gewalterfahrungen auch immer das Selbst beeinflussen, und sowohl lang- als auch kurzfristige Folgen von psychischer Gewaltausübung

zeigen sich häufig auf körperlicher Ebene (vgl. Imbusch 38). Das gesamte medizinische Feld der Psychosomatik wird von Nedelmann übergangen.

Breiter angelegte Konzeptionen von Gewalt schließen daher auch psychische Gewalt nicht kategorisch aus, und die eingangs zitierte Definition von Iadicola und Shupe ist hier nur ein Beispiel unter vielen. Dass ein weiterer Gewaltbegriff auch systematisch in den Griff zu bekommen ist, zeigt der Typologierungsversuch von Peter Imbusch.

Imbusch erweitert das Kernkonzept von von Trotha, das er als „direkte Gewalt“ (21) bezeichnet, um die beiden Kategorien „strukturelle Gewalt“ und „kulturelle Gewalt“ zu einer Trias. Zentral ist auch für ihn „seit jeher und unbestritten die physische Gewalt. Sie bildet sozusagen den Kernbereich von Gewalt, da sie auf die mit unterschiedlichen Mitteln betriebene physische Verletzung eines Gegenübers zielt“ (Imbusch 21). Mit Verweis auf Heinrich Popitz, der in *Phänomene der Macht: Autorität, Herrschaft, Gewalt, Technik* die „anthropologische Basis für die Entgrenzbarkeit menschlicher Gewaltverhältnisse“ (Imbusch 22) benennt, stellt Imbusch die „relative Instinktgebundenheit“ (Imbusch 22) des Menschen in den Vordergrund. Gewalt ist ein rein menschliches Phänomen und nicht auf die Handlungen anderer Lebewesen zu übertragen, da für diese ein Handlungszwang besteht, von dem der Mensch als „Gattungswesen“ (Imbusch 22) enthoben ist. Damit einher geht auch die offensichtliche „Uferlosigkeit der menschlichen Vorstellungsfähigkeit, die Gewaltentgrenzung vorantreibt“ (Imbusch 22). Das Ausmaß physischer Gewalt lässt sich staffeln, es ist aber nicht „unbegrenzt steigerungsfähig“ (Imbusch 21), sondern findet sein Limit im Tod des Opfers.

Psychische Gewalt ist ein weiterer Teil der direkten Gewalt, die zwar auch an „die Körperhaftigkeit der menschlichen Existenz gebunden [bleibt]“ (Imbusch 22), in ihrer Grausamkeit aber sowohl temporär als auch auf Dauer physische Gewalt übertreffen kann. Unklar bleibt hier, inwiefern psychische Gewalt einem Limit unterworfen ist. Findet auch sie

ihre Grenze im Tod der Person, beziehungsweise im Erlöschen des Bewusstseins? Und kann man, wie Imbusch es hier tut, innerpsychische Reaktionen auf Gewalt wie etwa „Flucht“ in die Schizophrenie“ (23) als „Abwehrmechanismus“ (23) bezeichnen, oder ist es nicht vielmehr eine abzugrenzende Verletzungsart? Ein wichtiger Unterschied zur physischen Gewalt ist auch die Unvorhersehbarkeit ihrer Folgen für die betroffene Person. Während physische Gewalt „in ihren Ergebnissen in hohem Maße prognostizierbar“ (Imbusch 23) ist (ein Messerstich führt absehbar zu Blutungen, ein Fußtritt zu Hämatomen, usf.), ist die Wirkung psychischer Gewalt ungleich schwerer einzuschätzen. Gertrud Nunner-Winkler führt weitere strukturelle Unterschiede zur physischen Gewalt auf. Psychische Gewalt sei vor allem ein interaktives Geschehen, das heißt, im Gegensatz zur physischen Gewalt sei ihr Gelingen vom Opfer abhängig:

Das Gelingen psychischer Verletzungen kann nicht vom Täter allein durchgesetzt werden. Ein (wie auch immer eingeengtes) Mitspielen [!] des Opfers ist unerlässlich [...] [Eine] physische Gewalthandlung [ist] für ihren Erfolg auf eine Mitwirkung des Opfers nicht angewiesen. Der Täter kann sie allein vollziehen, d. h., er kann die Subjektivität des anderen mißachten und im Extremfall ihn als bloßes Objekt behandeln, aus dem Weg räumen und beseitigen. Mit anderen Worten: Der Faustschlag trifft das Opfer, die Beleidigung kann es ignorieren oder – besser noch – ‚schlagfertig‘ auf den Täter zurücklenken. (Nunner-Winkler 41)

Ob diese Möglichkeit wirklich immer gegeben ist, lässt sich bezweifeln; eine Gefahr dieser Annahme liegt darin, dass sie zu „victim blaming“, also einer Täter-Opfer-Umkehr verleitet. Strukturell zumindest lässt sich das interaktive Element bei Beleidigungen nicht leugnen, aber bei vielen Formen psychischer Gewalt scheint eine Vermeidbarkeit nicht zu bestehen – eine stoische „mentale Stärke“, die eine psychische Unverwundbarkeit garantieren würde, dürfte eine rare Eigenschaft sein. Der Verweis auf die Interaktivität geht bei Nunner-Winkler mit einer Verharmlosung psychischer Gewalt einher; lediglich Kinder könnten sich gegen solche Formen nicht „mental“ wehren. Dabei scheint hier eine Verdrehung von Ausnahme und Regel

vorzuliegen: Ein intendierter Angriff auf eine Person mittels „Psychoterror“, Mobbing oder ähnlichem wird wohl nur in seltenen Fällen seine Wirkung verfehlen.

Nichtsdestotrotz lässt sich Nunner-Winklers Unterscheidungskriterium nicht von der Hand weisen; physische Gewalt ist prinzipiell „monologisch“ (Nunner-Winkler 41), da sie vom Täter alleine vollzogen werden kann, während psychische Gewalt „dialogisch“ (Nunner-Winkler 41) ist – einem Schlafenden etwa kann man nur physische Gewalt zufügen. Insofern es sich bei Spielen um eine Form der Interaktion handelt, die in vielen Fällen dialogisch ist, und die Gewalt in den Filmen Hanekes sowohl der ersteren als auch der letzteren Kategorie zugeordnet werden kann, sollte man diese Unterscheidung nicht als nebensächlich abtun, sie wird im Folgenden noch bedeutsam werden.

Institutionelle und strukturelle Gewalt werden von Imbusch zunächst einmal dadurch von direkter Gewalt abgegrenzt, dass es ihnen an „Sichtbarkeit“ mangelt. Das heißt nicht etwa, dass sie nur im Verborgenen stattfinden; vielmehr wird gerade die direkte Gewalt häufig abseits von Zeugen ausgeführt, aus offensichtlichen Gründen. Es gilt die potentielle Sichtbarkeit. Strukturelle Gewalt muss erst explikativ offengelegt werden, da sie ansonsten unhinterfragt den allgemeinen Lebensumständen zugeschrieben wird, welche wertneutral Status Quo sind. Allein an Opferzahlen gemessen ist die strukturelle Gewalt der direkten Gewalt ebenbürtig, wie Galtung darlegt („Gewalt, Frieden, Friedensforschung“ 66). „Armut, Unterdrückung und Entfremdung“ (Imbusch 23) sind Lebensrealitäten, deren Ausmaße sich zwar nur ungenau fassen lassen, deren destruktive Auswirkungen aber geradezu offensichtlich sind. Galtung spricht von „ungleichen Lebenschancen“ („Gewalt, Frieden, Friedensforschung“ 62) und bezeichnet die Bedingung der strukturellen Gewalt als „*soziale Ungerechtigkeit*“ („Gewalt, Frieden, Friedensforschung“ 62, Hervorhebung im Original; vgl. hierzu auch W. Meyer). Als solche lässt sich sowohl gegenwärtig wie historisch kein Zeitpunkt festmachen, an dem diese

Gewalt einen Tiefstand erreicht hätte – Imbusch beschäftigt sich in *Moderne und Gewalt* deshalb auch eindringlich mit der Frage, wie es denn um das Verhältnis der beiden großen Begriffe steht. Lässt sich eine Verringerung der Gewalt in den letzten Jahrzehnten feststellen? Oder ist solch eine Auffassung wenig mehr als Wunschdenken, aufklärerischen Fortschrittsfantasien geschuldet? Man muss es sich verkneifen, Hanekes Filme als Bestandsaufnahme der Gegenwart zu bemühen, um diese Frage zu beantworten – die Fiktion ist doch um einiges düsterer als das „echte“ Leben. Direkte Gewalt ist kein Phänomen, das in der Moderne zugenommen hätte, sondern sowohl im öffentlichen wie auch im privaten Raum immer weniger häufig anzutreffen ist. Gewaltstrukturen aber, welche tief in gesellschaftlichen und ökonomischen Gegebenheiten verwurzelt sind, verursachen dank fortschreitender Globalisierung vielleicht nicht zwangsläufig mehr Gewalt in der Welt, aber haben weiterreichende (d. h. weit über Ländergrenzen und überschaubare Umfeld der Einzelnen hinaus gehende) Folgen; dies wird von Haneke vor allem in *Caché*, *Code Inconnu* und *71 Fragmente* thematisiert.

Das Feld der indirekten Gewalt ist mit der strukturellen Gewalt jedoch immer noch nicht völlig abgesteckt. Galtungs Konzept der „kulturellen Gewalt“ (vgl. „Cultural Violence“) sowie Pierre Bordieus und Jean-Claude Passerons Konzept der „symbolischen Gewalt“ sind eine zusätzliche Erweiterung des Gewaltbegriffs, die sich vom Kernbereich der direkten Gewalt entfernt.

Kulturelle Gewalt sind hierbei

jene Aspekte der Kultur, die zur Rechtfertigung oder Legitimierung direkter oder struktureller Gewalt benutzt werden können. Kulturelle Gewalt zielt darauf, direkte oder strukturelle Gewalt als rechtmäßig oder zumindest nicht als Unrecht erscheinen zu lassen und so diese Arten der Gewalt für die Gesellschaft akzeptabel zu machen. (Imbusch 25)

Das im Vorfeld bemühte Beispiel der körperlichen Züchtigungen durch Lehrer oder Eltern fällt genau in diesen Bereich, auch das der Beschneidung. Nach Galtung kann hier nicht

kulturrelativistisch argumentiert werden; der Tatbestand der Gewalt ist fest gegeben, wird aber durch kulturelle Gewaltanwendung verschleiert. Kulturelle Gewalt besteht darin, „Realität selbst unsichtbar zu machen für die Wahrnehmung von Handlungen oder Tatsachen als Gewalt“ (Imbusch 25).

Neben der Verschleierung zählt Imbusch zwei weitere Kontexte auf, in denen kulturelle Gewalt ausschlaggebend ist. Zum einen ist es das „Verständnis von Gewalt als Sprache bzw. als kulturelles Ausdrucksvermögen“ (24) – Imbusch subsummiert psychische Gewalt, sofern sie verbaler bzw. kommunikativer Natur ist, also etwa in „Anschreien, in der Beschimpfung, Beleidigung, Verleumdung, Diskreditierung, Herabwürdigung, Mißachtung, Abwertung, im Ignorieren und Lächerlichmachen bis hin zu Demütigung und Rufmord [besteht]“ (24), unter die kulturelle Gewalt – man mag darüber streiten, ob es nicht schlüssiger wäre, auch diese Art psychischer Gewalt ebenso wie physische als direkte Gewalt zu kategorisieren; im Einzelfall wird wohl je nach Umständen das eine oder das andere sinnvoller sein. Auch Propaganda zählt zu diesem Kontext der kulturellen Gewalt, in der Summe eben alle kommunikativen Akte, welche „generell auf die Einschüchterung bzw. Herabsetzung eines Anderen [abzielen]“ (Imbusch 24). Zweitens nennt Imbusch „Formen der Gewalt, die – als Aggression in bestimmte Bereiche kanalisiert – als ‚Ersatzhandlungen‘ in Erscheinung treten: Gewalt im Sport“ (25). Historisch gesehen hat diese Form der Gewalt an Brutalität verloren (man denke etwa an die Ballspiele der Mayas, welche oftmals mit Menschenopfern endeten; vgl. hierzu Wilkerson), allerdings bleibt sie immer noch Bestandteil dieser „Sportspiele“ (Neidhardt, „Soziale Bedeutungen“ 120). Sportarten wie Boxen oder Martial Arts Fighting sind prinzipiell regelgebundene, strukturierte Formen von Ausübung direkter Gewalt, aber auch nicht explizit gewalttätige Sportarten wie Rugby oder Eishockey tragen dieses Element in sich. Die durchaus gängigen Unterbrechungen im Eishockey, in denen sich zwei Spieler ihrer Schläger entledigen und sich in einem Zweikampf mit Fäusten bekämpfen, sind ein exzellentes Beispiel dafür, dass

Gewalt in sportlichen Wettkämpfen als eine „gezielte Form der Aggressionsabfuhr“ (Imbusch 25) verstanden werden kann. Hierbei geht es aber nicht nur um den Abbau der Aggressionen der Mitspieler/-innen, erstrangig ist das Interesse der Fans: „Man darf selbst keine Gewalt ausüben, schaut aber wenigstens zu, wenn andere in geregelter Form Gewalt wettkämpferisch anwenden“ (Imbusch 25). Für Eishockey als Spiel mit dem Ziel, mehr Tore als die gegnerische Mannschaft zu erzielen, ist das Ritual des Faustkampfes überflüssig, es ist als Spiel im Spiel nicht notwendig oder vorteilhaft, um zu gewinnen und unterbricht sogar den eigentlichen Spielablauf. Man kann darüber streiten, ob es überhaupt zum Eishockey-Spiel gehört: In europäischen Eishockey-Ligen sowie bei den Olympischen Spielen wird es ausnahmslos als Foulspiel geahndet. Wieso Gewalttätigkeiten in sportlichen Rahmen so beliebt bei Zuschauern/-innen sind, ist nicht einfach zu klären. Die Hypothese des „Abreagierens“ („Catharsis Theory“) mag zwar plausibel erscheinen, aber dezidierten Forschungen dazu konnten bisher keinen Beleg dafür liefern (vgl. Kunczik, „Aggression“ 2); selbst in der virtuellen Form, etwa bei Ego-Shootern, deren Attraktivität gerne mit Verweis auf solch eine Katharsis-Theorie begründet wird, lassen sich keine aggressivitätsmindernden Effekte feststellen (vgl. Kunczik, *Gewalt – Medien – Sucht* 38).

Der sportliche Kontext der kulturellen Gewalt hat ein wichtiges Alleinstellungsmerkmal: Alle anderen Gewaltformen verstoßen gegen moralische Grundsätze und sind höchstens in Ausnahmefällen, wie z. B. im Krieg, als notwendiges Übel akzeptiert. Es ist in der Moderne nach Hobbes geradezu Konsens geworden, dass direkte Gewalt eine Untat ist, die es zu verhindern gilt, und juristische Sanktionen sollen dafür sorgen, dass sie nicht von Privatpersonen angewandt wird. Gewalt im Sport hingegen, sofern sie sich innerhalb der Regeln abspielt, wird noch nicht einmal als solche bezeichnet. Ein Boxer wird seinen Gegner nicht als Gewalttäter ansehen, egal, wie hart er von ihm getroffen wird. Der kulturelle Kontext dieser

Sportart ist einer der wenigen Ausnahmefälle, in denen Gewalt *nicht* prinzipiell negativ konnotiert ist.

Diese Zusammenstellung soll keineswegs den Eindruck erwecken, das Wesen der Gewalt nun vollständig geklärt zu haben. Die hier aufgelisteten Gewaltarten sind oftmals nicht einfach zu trennen; ihr Zusammenspiel hingegen kann wiederum zu weiteren, geradezu symbiotischen Gewaltformen führen: Hans Saner etwa nennt hier noch die „deontische Gewalt“, die „ökonomische Gewalt“, die „ethiologische Gewalt“ und die „bürokratische Gewalt“ (vgl. Saner 81). Aber auch andere Kategorisierungsansätze wären denkbar: Jan Philipp Reemtsma etwa teilt Gewalt in „lozierend“, „raptiv“ und „autotelisch“ ein (162), je nachdem, welche Motivation ihr zugrunde liegt (entweder, um einen Körper zu beseitigen, der einem weiteren Ziel im Wege steht, um einen Körper – meist sexuell – zu besitzen/benutzen, oder um ihrer selbst willen). Als grober Überblick zur Verdeutlichung des Ausmaßes und der Problemfelder des Begriffes sollte Imbuschs Zusammenstellung jedoch genügen. Auffällig hierbei ist, dass Gewalt ein beinahe ubiquitärer Charakter zugeschrieben, dass sie sowohl als zentrales gesellschaftliches Problem, aber auch oftmals als Lösung von allerhand Problemen gesehen wird. Muss man hier vorsichtig sein, dass Gewalt nicht „mit allen Übeln dieser Welt“ (Neidhardt, „Gewalt, Gewaltdiskussion, Gewaltforschung“ 19) gleichgesetzt wird? Oder trifft dies nicht vielleicht sogar den eigentlichen Kern der Sache? Bei aller Heterogenität darf jedenfalls nicht gelten, was Helga Theunert schon 1987 bemängelte, nämlich, dass „[im] Prinzip [...] jeder unter Gewalt verstehen [kann], was er will [...]“ (23). Gerade die ausgiebige Beschäftigung mit der definitorischen Problematik sollte diesem Schluss, der sich aus einer allzu leichtfertigen „Common Sense“-Haltung (vgl. Theunert 23) erklärt, welche Gewalt als selbsterklärendes, offensichtliches Phänomen betrachtet, das keiner weiteren Erläuterung bedarf, entgegensteuern.

Gewalt in all ihren hier genannten Formen prägt das moderne Leben in vielfältiger Weise. Die Erfahrung direkter, personaler Gewalt mag vielerorts zwar minimal sein. Dennoch ist ihre mediale Präsenz enorm. Im Zeitalter der Informationstechnologie ist Gewalt allseits aktuelles Thema, in allen Bereichen, auf allen Medienkanälen. Die Gegenwartskultur steht im Zeichen von Gewalt, und man kann ihr schon aufgrund der Tatsache, dass die Alltagssprache von Gewalt durchsetzt ist, nicht entkommen. William Thornton, Lydia Voigt und Dee Wood Harper kommentieren dies folgendermaßen: „Indeed, violence has become the quintessential metaphor that we all live by. It is symbolically ingrained in our language, thinking, and behavior. Violence metaphors are part of our daily interactions“ (14). Der metaphorische Gewaltbegriff durchdringt das gesellschaftliche Leben in höchstem Maße, und die meisten zwischenmenschlichen Konfrontationen werden unter diesem Vorzeichen gelöst:

[The] metaphor of violence is a cultural metaphor that we all encounter in our daily lives. It structures our relationships, especially those relationships that have competitive elements. Indeed, it is worth underscoring that while most verbal battles do not result in physical battles, many physical battles are preceded by verbal battles. (Thornton, Voigt und Harper, 14)

### 2.3 Gewaltursachen

Ob und in welchem Maße Gewalt als Weltübel eingedämmt werden kann, ist ungewiss; überhaupt ist das Verhältnis von Gewalt und Moderne umstritten. Gewalt erscheint „zahlreichen [Analytikern] der Moderne [...] lediglich als vormodernes Phänomen (etwa früherer Jahrhunderte)“ (Heitmeyer und Soeffner 12). Dabei widerlegt aber gerade das 20. Jahrhundert als ein „Jahrhundert der Gewalt“ (Heitmeyer und Soeffner 12) diese zukunftsoptimistische Annahme und es scheint wohl nicht der Fall zu sein, dass das 21. Jahrhundert eine Kehrtwende in der (politischen) Gewaltanwendung eingeläutet hätte. Wilhelm Heitmeyer und Hans-Georg Soeffner listen zur Bewertung der Gegenwart vier grundsätzliche Lager innerhalb der Gewaltforschung auf, die sich diametral gegenüberstehen: Position eins

sieht Gewalt als temporären Auswuchs, der mit zunehmender Zivilisierung (z. B. durch Zuwachs an Sicherheit) negiert werde, Position zwei sieht im direkten Gegensatz dazu gerade den Erfolg der Moderne in ihrer Gewaltanwendung, Position drei sieht die Moderne als konstitutiv ambivalent und erwartet eine Steigerung sowohl der humanitären als auch der Destruktionspotentiale, und Position vier schließlich stellt jeglichen Zusammenhang von Moderne und Gewalt überhaupt in Frage, indem Gewalt zu einer unabänderlichen Konstante des Menschseins erklärt wird (vgl. Heitmeyer und Soeffler 12-13). Jede dieser vier Positionen kann mit intellektueller Redlichkeit vertreten werden. Auch wenn persönliche Präferenz keine befriedigende argumentative Grundlage sein kann, so wird sich aufgrund der unüberwindbaren Komplexität der modernen Lebensumstände nur schwerlich ein Ausweg aus diesem Dilemma finden. Deutlich wird: Es sind in dieser Beziehung nicht nur Detailfragen ungeklärt. Die Bewertung der Moderne überhaupt sowie das Selbstverständnis des Menschen hängen nicht zuletzt ab von der Rolle, die der Gewalt zugeschrieben wird.

Eng verflochten mit dem Verhältnis von Moderne und Gewalt ist natürlich auch die Ursachenfrage. Warum werden Menschen gewalttätig? Mit einigem Recht kann behauptet werden, dass dieses Problem der eigentliche Kern der Gewaltforschung sei. Sofern es angestrebtes Ziel ist, wenn nicht gar die Gewalt völlig aus der Welt zu schaffen, so doch zumindest ihr Ausmaß auf ein für wen auch immer erträgliches Minimum zu reduzieren, kommt man nicht umhin, Ursachenforschung zu betreiben. Antworten gibt es hier viele: Zahllose Forschungsdisziplinen, die sich mit Gewalt beschäftigen, sei es Politologie, Philosophie, Kriminalistik, Soziologie, Ethnologie, Geschichtswissenschaften, Soziobiologie, Neurologie oder Psychologie – die Liste ließe sich leicht fortsetzen – bieten eine schier endlose Fülle an Literatur zu dem Thema.

Untersuchungen zu *Mediengewalt* sind mit diesem Forschungsinteresse zu begründen. Die These, dass (exzessiver) Konsum von Gewalt im Fernsehen (oder eben auch im Kino) zu einer

erhöhten Gewaltbereitschaft der Zuschauer/-innen führe, ist nicht neu, und in Anbetracht der Tatsache, dass sich Darstellungen von Gewalt in visuellen Medien größter Beliebtheit erfreuen, immer noch brisant.

## 2.4 Gewalt und Medien

Symbolische Gewalt und metaphorische Gewalt sind zwei Randkategorien in Imbuschs Gewaltklassifikation, und beide sind besonders für Untersuchungen von Darstellungen von Gewalt von essenzieller Bedeutung.

Spielfilme fallen aufgrund ihres fiktiven Charakters in den Bereich der Uneigentlichkeit. Die gezeigte Gewalt ist nicht „echt“, sondern zeichenhaft. Dennoch verweisen sie oft auf nichtfiktive Gewalt, vor allem auf direkte Gewalt, welche von Einzelpersonen gegen Einzelpersonen durchgeführt wird. Andere Gewaltformen finden aber durchaus auch Beachtung, und schließlich gehören Filme zur kulturellen Lebenswelt, können also Teil von symbolischer und kultureller Gewalt sein – man muss sich nur die Propaganda-Filme des Dritten Reiches (Veit Harlans *Jud Süß* (1940), Franz Seitz' *SA-Mann Brand* (1933), Hans Steinhoffs *Hitlerjunge Quex* (1933) usw.) in Erinnerung rufen; aber auch aktuellere Filme vertreten Ideologien struktureller Gewalt, etwa in Bezug auf sexistische und rassistische Vorurteile. „Gewalt läßt sich nicht in eine reale und eine mediale Dimension trennen“ (5), hält Theunert fest. Überpersönliche Gewaltstrukturen werden etabliert und gefestigt, die kulturelle Einbettung in gängige Narrative legitimiert zahlreiche Formen von Gewalt, nicht nur struktureller Art. Haneke reagiert zynisch auf dieses Phänomen in *Funny Games*, in dem die Komplizenschaft des Publikums mit den Gewalttätern zum Anlass dafür genommen wird, eine symbolische Gewalt gegen die Zuschauer/-innen auszuüben (siehe Kapitel 8).

Abgesehen von der Legitimierung struktureller Gewalt ist es aber vor allem die potenzielle Verführung zu Gewalttaten direkter Art, die Filmen angelastet wird. Auch hier könnte man

wieder das Beispiel von *Jud Süß* anbringen, dem wohl folgenreichsten und deshalb perfidesten der nationalsozialistischen Filme; aktuellere Beispiele lassen sich aber ebenso leicht finden, Stanley Kubricks *A Clockwork Orange* (1971) oder Jack Benders *Child's Play 3* (1991) etwa wurden bisweilen als vermeintliche Inspirationen von Gewalttaten angeführt (vgl. Green 3). Vorsicht ist hier jedoch geboten, um nicht leichtgläubig den Vorverurteilungen der Boulevardpresse aufzusitzen, die sich nur allzu gerne auf DVD- und Videospiefunde bei Hausdurchsuchungen von Gewalttätern beruft, um Kausalzusammenhänge herzustellen, die bei redlicher Untersuchung unhaltbar sind. Der gesellschaftliche Diskurs, wie im Folgenden noch mehrfach deutlich werden wird, ist geprägt von einer oft panischen Aversion gegenüber Gewalt in Medien. Metelmann hält hierzu fest: „Gewalt-in-den-Medien-Debatten gleichen mittelalterlichen Hexenprozessen, Stammesriten oder noch archaischeren Opferriten“ (*Zur Kritik der Kino-Gewalt* 15). René Girards Gewalttheorie folgend werden zur Sicherung des „[Zusammenhalts] der Gesellschaft“ (Metelmann, *Zur Kritik der Kino-Gewalt* 15) gewalthaltige Medien als „[Sündenböcke]“ (Metelmann, *Zur Kritik der Kino-Gewalt* 16) symbolisch geopfert. Es fällt auf, dass dabei immer nur die jeweils neuesten Medien in der Kritik stehen. Welche Romane etwa ein jugendlicher Amokläufer las, findet so gut wie keinen Raum in journalistischen Berichterstattungen, welche Filme er sah und welche Computerspiele er spielte, hingegen schon.

Wechselwirkung von symbolischer und realer Gewalt wurden seit langem vermutet, doch eine direkte Kausalbeziehung konnte in zahllosen Studien nicht festgestellt werden. George Gerbners und Larry Gross' „Cultivation Theory“ entstand primär aus dem Interesse heraus, eben diese Kausalbeziehung herzustellen. Die Hypothese in ihrer einfachsten Form besagt, dass Fernsehen Fakten, Normen und Werte einer Gesellschaft kultiviert (vgl. Gerbner und Gross, 182). Die Verbreitung des Internets schließlich weitet das Forschungsfeld der „Cultivation

Theory“ aus; in welchem Maße das Fernsehen an Relevanz verloren hat, bleibt diskussionswürdig. Die Annahme, dass sowohl Fernsehen als auch Internet die Zuschauer/-innen bzw. Nutzer/-innen nachhaltig prägen, mag geradezu trivial erscheinen, schwierig hingegen ist die exakte Bestimmung dieser Prägung. Inwiefern kann Fernsehen etwa dafür verantwortlich gemacht werden, strukturelle Gewalt zu konservieren? Hat die Kausalbeziehung nur eine Richtung, oder bedingen sich Fernsehgewalt und reale Gewalt gegenseitig?

Nicht nur mögliche gesamtgesellschaftliche Effekte werden untersucht, auch die Folgen für individuelle Medienkonsumenten stehen im Forschungsmittelpunkt. Die „Desensitization Theory“ (vgl. Wilson, Donnerstein und Linz) postuliert, dass häufiges Anschauen von gewalttätigen Filmen Mitgefühl, Empathie und Sympathie für Opfer von tatsächlicher Gewalt reduzieren kann (vgl. Wilson, Donnerstein und Linz 22). Die stärkere These, dass Fernsehkonsum zu mehr Aggressionen führt und deshalb gleichermaßen die Gewaltbereitschaft in Zuschauern/-innen erhöht, wird oft aus der „Desensitization Theory“ abgeleitet. Elizabeth Thoman etwa schreibt: „One expert believed that of the 25.000 murders committed in the United States every year (the greatest number of any industrialized country), at least half are due to the influence and desensitizing effects of media violence“ (Thoman). Der Verweis auf Expertenmeinungen jedoch ist unzureichend. Ein statistisch signifikanter Effekt konnte durch Studien bisher nicht belegt werden (vgl. Gauntlett) und Urteile über die bisherige Gewaltwirkungsforschung sind häufig deprimierend. Theunert resümiert, dass „keine einzige Hypothese [...] gesicherte Gültigkeit beanspruchen [kann]. Kaum zwei Untersuchungen kommen zu demselben Ergebnis“ (Theunert 10). Martin Barker fasst es noch drastischer: „[...] *[Over] seventy years of research into this supposed topic have produced nothing worthy of note [...]. Hard though it may be to accept that an entire research tradition is based on thin air, this is my case“* (42, Hervorhebungen im Original).

Es bleibt daher in der Forschung umstritten, in welchem Maße (und ob überhaupt) der Grund für Gewalttaten im Medienkonsum der Täter/-innen zu finden ist. Dabei sind es bereits epistemologische Probleme, die das Feststellen von derartigen Zusammenhängen erschweren. So erweist es sich als schwierig, zu postulieren, dass Gewalttaten nicht oder minder brutal ausgeführt worden wären, hätten die Täter/-innen die betreffenden Medien nicht konsumiert (vgl. Buckingham 130). Auch die Frage danach, wie Gewaltdarstellungen von Zuschauern/-innen interpretiert werden, muss berücksichtigt werden. Die Darstellung an sich kann uneindeutig sein – während sich manche Zuschauer bei Sam Raimis *The Evil Dead* (1981) mit Entsetzen von den Splatter-Szenen abwenden, mögen andere in Gelächter ausbrechen, weil sie die Spezialeffekte und Schauspielleistungen als unfreiwillig komisch empfinden. Filmische Gewalt tritt in vielfacher Gestalt auf. Sie kann humoristisch sein, etwa in Cartoons oder Slapstick-Komödien, sie kann von vermeintlich „Guten“ gegen vermeintlich „Böse“ ausgeführt werden und somit eine moralische bzw. ideologische Färbung erhalten, sie kann schmerzlos sein, wenn z.B. Helden nach Streifschüssen oder Prügeleien weiterhin Übernatürliches vollbringen, und so fort. Quantitative Studien, wie die US-amerikanische „National Television Violence Study“ (Federman), sind insofern problematisch, als eine Registrierung der Anzahl gezeigter Gewaltakte pro Sender/Sendezeit für allgemein gehaltene Schlussfolgerungen ungeeignet ist. Häufig findet man die Behauptung, dass US-amerikanische Kinder bis zum Alter von 18 Jahren bereits mehr als 16.000 Morde gesehen haben (vgl. Beresin), aber kontextentbunden ist diese Zahl nicht aussagekräftig. Auch wenn das Gegenteil suggeriert werden soll, muss man sich doch fragen, ob angesichts solch einer Statistik nicht vielmehr wahrscheinlich ist, dass gewalttätige Fernsehprogramme nur einen *geringen* Einfluss auf das Aggressionspotential von Kindern und Jugendlichen haben, verhalten sich diese doch zumeist unauffällig.

Since very few studies (if any) appear to be able to empirically establish [...] causal links [between violent behavior and media consumption, M. H.], some critics have been led to the conclusion that media violence has little or no effect on audiences. And if no cause and effect can be firmly established [...], then following this argument to its logical conclusion leads to an intellectual cul-de-sac: it becomes impossible to object to media violence. Or does it? (Carter und Weaver 14)

Diese Konsequenz mag Unbehagen hervorrufen. Sollte am Ende Mediengewalt doch ein harmloses Phänomen sein, dessen Effekte auf den Großteil der sie Konsumierenden vernachlässigbar sind? Auch angesichts der geringen Menge brauchbarer Forschungsergebnisse, die das Gegenteil zu bezeugen vermögen, sollte man sich nicht voreilig zu dieser Schlussfolgerung hinreißen lassen. Wie Cynthia Carter und Kay Weaver ausführen, sind es nicht unbedingt die direkten Effekte einer eventuellen Aggressivitätssteigerung, die den schädlichen Charakter der Mediengewalt ausmachen, sondern ihr Potential, Lebenswirklichkeiten zu erschaffen – als Beispiel nennen sie etwa die Steigerung der Angst davor, Opfer einer Gewalttat zu werden (vgl. 14, vgl. hierzu auch Lupton und Tulloch). Es ist nicht die direkte Gewalt, welche sich aus der Mediengewalt speist, sondern primär die kulturelle und strukturelle Gewalt.

Für die Analyse von Hanekes Behandlung der Mediengewalt, insbesondere in *Benny's Video* und *Funny Games*, ist neben der Feststellung der tatsächlichen Effekte derselben wohl ebenso wichtig, den Diskurs zur Mediengewalt und deren geforderte Einschränkungen zu betrachten (vgl. Carter und Weaver, 15 ff.). Eine Bemerkung von Jörg Metelmann und Scott Loren zum Remake von *Funny Games* sollte an dieser Stelle gleich entschärft werden. Sie schreiben: „Fifteen years later [after Haneke's Austrian *Funny Games*, M. H.], the discussion of violence-and-the-media may be considered dated, and perhaps the box office flop of the remake in 2007 shows that the wheel of history has moved on“ (S.70). Mit Sicherheit ist die Debatte um Mediengewalt auch aufgrund ausbleibender Forschungsergebnisse, die eine Imitationshypothese stützen würden, etwas abgeschwächt; der Ton von früheren

Auseinandersetzungen mit dem Thema ist durchaus düsterer und wirkt aus heutiger Sicht übertrieben panisch (man rufe sich nur einmal die ZDF-Reportage *Mama, Papa, Zombie – Horror für den Hausgebrauch* (1984) in Erinnerung). Der Trend, vormals wegen Gewaltdarstellung indizierter Filme wieder von der Liste beschlagnahmter oder indizierter Medien zu streichen, hält ebenfalls an (man beachte etwa die Neuveröffentlichungen von James Camerons *The Terminator* (1984), Paul Verhoevens *Total Recall* (1990) und *RoboCop* (1987), Brian DePalmas *Scarface* (1983), Wes Cravens *A Nightmare on Elm Street* (1984) usf., welche alle in Deutschland indiziert waren und nun teilweise sogar mit einer FSK-16-Freigabe ungeschnitten auf DVD erhältlich sind). Jedoch war eine Infragestellung der FSK-Richtlinien noch 2010 Anlass für eine Debatte in der Frankfurter Allgemeinen Sonntagszeitung (vgl. Fritzen): Hier wurde für das Kinderwohl argumentiert, welches durch Darstellungen von Gewalt und Sexualität sowie eines obszönen Sprachgebrauchs beeinträchtigt würde. Eine bloße Normalisierung von Gewaltdarstellungen, wie sie in den letzten Jahren festzustellen ist, reicht nicht aus, die Debatte für beendet zu erklären. Auch wenn sich das „Rad der Geschichte“ weitergedreht hat, bleiben die Zweifel an der Angemessenheit von Mediengewalt. Wie schon Theunert mit Verweis auf die seit Jahrtausenden bestehende Dualität von Aristoteles‘ „Katharsisthese“ und Senecas „Stimulationsthese“ ausführt (vgl. 9), ist die Debatte mit einiger Berechtigung als zeitlos zu bezeichnen (vgl. auch Haase).

Es sind dabei vor allem die jeweils neuesten Medien(formen), die wegen ihrem vermeintlich schlechten Einfluss auf die Jugend, häufig in Bezug auf Gewaltförderung („Verrohung der Sitten“) in der Kritik stehen. Wenn Metelmann und Loren also meinen, die Mediengewaltdebatte sei überholt, so könnte sich das aus der Tatsache erklären, dass sie sich vom Medium des Filmes auf das des Videospiele verlagert hat. In den 1980er Jahren noch stand vor allem das Medium des Videofilmes im Verdacht, einen schädlichen Einfluss auf die Jugend

zu haben (vgl. etwa Schorb und Theunert). Kübler sieht hier schon Videokassetten nur als aktuellsten Medium, das die Jugend „verrohen“ würde, nach Buch, Kino, Comics und TV (vgl. 82). Das Videospiel erwähnt er hier auch beiläufig, postuliert aber dessen Unbedenklichkeit, da es zu abstrakt sei, um Gewalt (oder überhaupt Alltagserfahrungen) adäquat darstellen zu können (vgl. 84). Er bezieht sich hierbei auf die frühen Arcade-Maschinen mit Spielen wie *Pong* (1972), *Space Invaders* (1978) und *Donkey Kong* (1981) (er selbst erwähnt das Atari-Spiel *Missile Command* (1980)). Aufgrund des technischen Fortschritts aber konnten Videospiele schon sehr bald mehr als nur rudimentäre Abstraktionen abbilden; *Mortal Kombat* (1994) ist vielleicht eines der bekannteren Beispiele für ein Videospiel, dem Gewaltverherrlichung vorgeworfen wurde (und welches in Deutschland zunächst indiziert und später beschlagnahmt wurde). Aber bereits knappe acht Jahre vorher wurde mit *River Raid* (1982) das erste Spiel in Deutschland indiziert, aufgrund von Kriegsverherrlichung und -verharmlosung. Mit ihm würden „[aggressive] Verhaltensmuster [...] spielerisch eingeübt“ und es habe „emotionssteuernde und aggressionssteigernde Eigenschaften“ (zit. n. Höltgen, „River Raid Rage“). Dass die oben erwähnte Neubewertung mit häufig reduzierter Altersfreigabe auch vor Videospiele nicht haltmacht, lässt sich gut anhand *River Raid* sehen: 2004 wurde es von der USK ohne Altersbeschränkung (!) freigegeben (vgl. Schroeter).

Wenngleich das Argument der Novität von Videospiele nicht von der Hand zu weisen ist, so gibt es doch noch andere Gründe, warum speziell dieses Medium verdächtigt wird, Kinder und Jugendliche im Speziellen zu Gewalttaten zu animieren. Der Grund dafür liegt in der besonderen Art des „Konsums“ – man nimmt nicht die Rolle eines passiven Beobachters ein, sondern beeinflusst aktiv das Geschehen auf dem Bildschirm. Gewaltakte, die von den Avataren der Spielenden ausgeführt werden, werden von diesen per Knopfdruck veranlasst. Die Befürchtung ist, dass dadurch Gewalthandlungen eintrainiert werden, welche die Spielenden später in der Realität ausüben. Die Rolle der Spielenden ist eine essentiell andere als beim

Konsumieren von Filmen, Büchern oder Musik. Auch wenn es schwierig ist, zu bestimmen, in exakt welcher Weise sich das Erleben von Videospiegelgewalt von dem Erleben von Fernsehgewalt unterscheidet, so ist die Vermutung, dass es durchaus entscheidende Unterschiede geben mag, nicht von der Hand zu weisen.

Bei aller Skepsis gegenüber dem Medium des Videospieles sollte man sich allerdings auch immer noch bewusst sein, dass diese qua Definition Spiele sind und als solche eine tausendjährige kulturelle Tradition haben, also keineswegs etwas völlig Neuartiges darstellen. Es wäre durchaus berechtigt zu fragen, ob nicht durch Schach ebenso wie durch *Mortal Kombat* Gewalt eingeübt wird (von der kulturellen Gewalt ganz zu schweigen, zählt ein Bauer hier doch viel weniger als König und Königin und kann ohne Weiteres aus taktischen Gründen höheren Zielen, wie etwa der besseren Positionierung anderer Figuren, geopfert werden). Gerade aus diesem Grund lohnt es sich, sich den Begriff des Spieles noch einmal genauer vorzunehmen. Was genau ist überhaupt ein Spiel, und zu welchem Zweck spielt der Mensch (oder das Tier)? Intuitiv verstanden müsste das Spiel im Widerspruch zur Gewalt stehen, da es sich als Freizeitbeschäftigung als virtuellen Fluchtraum vor den Konsequenzen des „ernsten“ Lebens geriert. Die Bedeutung der Verknüpfung von Gewalt und Spiel, die Haneke vorführt, kann in ihrer Tragweite erst dann vollständig erfasst werden, wenn man sich bewusst macht, was überhaupt als Spiel gelten kann. Auch wenn die Definitionen auf verschiedene Arten in den Filmen revidiert werden, ist eine Etablierung dessen, *wogegen* sich die Filme wenden, unabdingbar.

### 3. Was ist ein Spiel?

#### 3.1 Die Semantik des Spielbegriffs

„We all play occasionally, and we all know what playing feels like. But when it comes to making theoretical statements about what play is, we fall into silliness. There is little agreement among us, and much ambiguity“ (1), hält Brian Sutton-Smith fest.

Ludwig Wittgenstein nimmt in seinen *Philosophischen Untersuchungen* das Spiel als Beispiel, um die Grenzen von Definierbarkeit aufzuzeigen, welcher in diesem Fall nur mit dem Konzept einer „Familienähnlichkeit“ beizukommen sei:

Betrachte z. B. einmal die Vorgänge, die wir „Spiele“ nennen. Ich meine Brettspiele, Kartenspiele, Ballspiel, Kampfspiele, usw. Was ist allen diesen gemeinsam? – Sag nicht: „Es muß ihnen etwas gemeinsam sein, sonst hießen sie nicht ‚Spiele‘“ – sondern schau, ob ihnen allen etwas gemeinsam ist. – Denn wenn du sie anschaust, wirst du zwar nicht etwas sehen, was allen gemeinsam wäre, aber du wirst Ähnlichkeiten, Verwandtschaften, sehen, und zwar eine ganze Reihe. (277)

Nach Wittgenstein scheint es kein übergreifendes Cluster von Eigenschaften zu geben, welches alles, was wir unter einem Spiel verstehen, fassen könnte; die loser gefassten Ähnlichkeiten hingegen garantieren, dass wir trotzdem mit einer gewissen Selbstverständlichkeit über Spiele reden können, ohne dass es zu eklatanten Missverständnissen kommen würde. John Bambrough fasst diese Vorstellung prägnant zusammen: „[All] games have nothing in common except that they are called games“ (255). Damit könnte man der Definitionsfrage nun wohl einigermaßen geschickt ausweichen, aber einerseits ist die Haltbarkeit dieses Ansatzes umstritten (vgl. etwa Welding), und andererseits steht hier wohl mehr die Paradoxie der Sprache im Vordergrund denn die Frage, was nun ein Spiel sei – es dient zuvorderst als Beispiel (wenngleich natürlich Wittgenstein das Konzept des Spieles bemüht, um Sprache *an sich* zu charakterisieren und sie als ein Sprachspiel bezeichnet: „Ich werde auch das Ganze: der Sprache und der Tätigkeiten, mit denen sie verwoben ist, das ‚Sprachspiel‘ nennen“ (241)).

Nichtsdestotrotz sollte hieran deutlich werden, dass der Begriff des Spieles eine Vielzahl unterschiedlichster Aktivitäten umfasst, sodass eine allumfassende Definition, ähnlich wie beim Gewaltbegriff, zwangsläufig angreifbar sein wird. Sprachübergreifend schon ist nicht eindeutig, was als Spiel gilt (vgl. Huizinga 37f., der der Bedeutung des Begriffs in zahllosen Sprachen und Sprachfamilien nachgeht), aber allein im Deutschen schon mangelt es an Eindeutigkeit. Stefan Matuscheks Beschreibung des Ausmaßes lässt einen beinahe resignieren:

Für das Substantiv „Spiel“ verzeichnet [das Grimm'sche Wörterbuch] unter 23 Bedeutungsvarianten insgesamt 132, für das Verb „spielen“ unter 22 Varianten insgesamt 215 verschiedene Verwendungsmöglichkeiten. Ergebnislos bleibt der Versuch, aus den jeweils gut zwanzig Definitionen etwas Konstantes zu abstrahieren. (3)

Dennoch ist es als Konzept in vielen wissenschaftlichen Disziplinen äußerst beliebt, von Naturwissenschaften über Philosophie bis hin zu Mathematik/Ökonomie (vgl. hierzu auch Neuenfeld 11) – möglicherweise sogar gerade *aufgrund* seiner semantischen Weite.

Johan Huizingas *Homo Ludens*, in welchem die kulturelle (und vorkulturelle) Bedeutung des Spiels herausgestellt wird, liefert eine viel beachtete Arbeitsdefinition:

Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel [...] eine freie Handlung nennen, die als „nicht so gemeint“ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben. (22)

Von vornherein schließt Huizinga Spiele von „Säuglingen und jungen Tieren“ aus und beschränkt sich auf „Spiele sozialer Art“, welche er auch die „höheren Formen des Spiels“ nennt (15). Er bestreitet jedoch nicht, dass erstere auch Spiele sind – wenngleich bei ihnen das „Spielhafte“ (16) im Vordergrund stehe, welches einer Analyse unzugänglich sei. Die Nachvollziehbarkeit einer solchen Unterscheidung ist nicht von der Hand zu weisen: Kann man

das Spielen von Tieren dem von Menschen gleichsetzen? Besteht eine sinnvolle Gemeinsamkeit zwischen dem Herumtollen von Welpen und einer Runde *Die Siedler von Catan*?

Dass Huizinga Tierspiele ausklammert, ist nur konsequent. Die Untersuchungen von tierischem Spielverhalten verträgt sich nicht mit dem Kriterium Huizingas, dass Spiele keinem Zweck dienen würden – setzen die Naturwissenschaften doch voraus, das instinktive Verhaltensweisen, unter denen auch das Spiel fallen würde, evolutionär sinnvoll sind. Warum sonst würde sich ein Verhalten, das den Körper Energie kostet und primär weder der Nahrungsbeschaffung noch der Fortpflanzung dient, verbreiten? Da nahezu alle Säugetiere und Vögel sowie einige Reptilien Spielverhalten zeigen (vgl. Burghardt; für die eher fragwürdige These, dass auch Insekten spielen, vgl. Caillois 28f.), kann eine Zwecklosigkeit nahezu ausgeschlossen werden (vgl. Sutton-Smith für eine Übersicht verschiedener Hypothesen; bezüglich positiver Effekte des Spielens von Kindern vgl. z.B. Navidi).

Die Beschränkung auf „höhere Formen des Spiels“ ist jedoch nicht der einzige Punkt, an dem Huizingas Definition angreifbar wird. Roger Caillois stellt in *Die Spiele und die Menschen* das Kriterium infrage, dass Spielen kein materielles Interesse zugrunde liegen kann. Gerade Wetten und Glücksspiele, „unter anderem die Spielhöllen, die Kasinos, Rennplätze und Lotterien“ (Caillois 11), machten einen großen Anteil des kulturellen Lebens (und der Wirtschaft) aus; und sie zu ignorieren sei lediglich einem Vorurteil Huizingas geschuldet (vgl. Caillois 11). Die moralische Anrüchigkeit von Spielen um Geld kann jedoch kein treffender Grund sein, diesen ihren Spielcharakter abzuerkennen. Ist Poker nur dann ein Spiel, wenn man ohne Einsatz spielt? Caillois diskutiert verschiedene Eigenschaften des Spieles, um schließlich zu einer ausführlichen Definition zu gelangen. Nach ihm ist das Spiel:

1. eine *freie* Betätigung, zu der der Spieler nicht gezwungen werden kann, ohne daß das Spiel alsbald seines Charakters der anziehenden und fröhlichen Unterhaltung verlustig ginge;

2. eine *abgetrennte* Betätigung, die sich innerhalb genauer und im voraus festgelegter Grenzen von Raum und Zeit vollzieht;
3. eine *ungewisse* Betätigung, deren Ablauf und deren Ergebnis nicht von vornherein feststeht, da bei allem Zwang, zu einem Ergebnis zu kommen, der Initiative des Spielers notwendigerweise eine gewisse Bewegungsfreiheit zugebilligt werden muß;
4. eine *unproduktive* Betätigung, die weder Güter noch Reichtum noch sonst ein neues Element erschafft und die, abgesehen von einer Verschiebung des Eigentums innerhalb des Spielerkreises, bei einer Situation endet, die identisch ist mit der zu Beginn des Spiels;
5. eine *geregelt* Betätigung, die Konventionen unterworfen ist, welche die üblichen Gesetze aufheben und für den Augenblick eine neue, alleingültige Gesetzgebung einführen;
6. eine *fiktive* Betätigung, die von einem spezifischen Bewußtsein einer zweiten Wirklichkeit oder einer in bezug auf das gewöhnliche Leben freien Unwirklichkeit begleitet wird. (16, Hervorhebungen im Original)

Des Weiteren unternimmt Caillois eine Einteilung der Spiele in vier Kategorien, welche sich teilweise überschneiden können, also „Sektoren [begrenzen], in denen sich Spiele der gleichen Art zusammenfinden“ (19). Anhand zweier Pole lassen sich die Spiele dann noch einmal anordnen, den Prinzipien „Paidia“ und „Ludus“. Ersteres ist das „Prinzip des Vergnügens, der freien Improvisation und der unbekümmerten Lebensfreude“ (Caillois 16), letzteres das „Bedürfnis, die anarchische Natur willkürlichen, gebieterischen und absichtlich hemmenden Konventionen zu unterwerfen, sie immer mehr in die Enge zu treiben [...]“ (Caillois 16). Diese Pole benennen die Motivation, aus der heraus das jeweilige Spiel gespielt wird, und sie lassen sich bei allen vier Kategorien finden. Sie sind: „Agôn“ (Spiele des Wettstreits, etwa Schach, Fußball, Billard), „Alea“ (Spiele des Zufalls, etwa Roulette oder Lotto), „Mimicry“ (Spiele der Maskierung, man spielt etwa Seeräuber, Nero oder Hamlet), und „Ilinx“ (Spiele des Rausches, man dreht sich z.B. so lange im Kreis, bis man von einem Schwindel erfasst wird) (vgl. Caillois 19). Gerade die letzten beiden Kategorien dehnen den Begriff des Spiels wieder so weit, dass er zum einen auch noch die Bedeutung von „spielen“ im Sinne von „imitieren“ oder „so-tun-

als-ob“ fasst, also das „Theater spielen“, und zum anderen auch sportliche oder gesellschaftliche Aktivitäten als Spiele vereinnahmt, die man prinzipiell nicht ohne Vorbehalte so bezeichnen würde, etwa den Tanz (vgl. hierzu auch Huizinga 180) oder das Skilaufen, welche von Caillois unter Ilinx eingeordnet werden.

Man mag nicht mit jedem Aspekt der Definition übereinstimmen, und auch Caillois tiefere Ausführungen seiner Begriffe verleiten des Öfteren zum Widerspruch (etwa, wenn er das Konzept des spielerischen Rausches – Ilinx – auf Ameisen überträgt, die sich an Ausscheidungen eines Käfers geradezu betrinken und ihre „Arbeit“ infolgedessen vernachlässigen, vgl. 61f.), aber als Ganzes gesehen ist es ein nützliches Schema, welches den Spielbegriff greifbarer macht und vor einem allzu losen „Common Sense“-Verständnis schützt. Nichtsdestotrotz sei noch ein weiterer Definitionsversuch erwähnt, der dem jüngeren Feld der Game Studies, der dezidierten Forschung über Spiele jeglicher Art (vorrangig jedoch digitaler Spiele), entspringt. Jesper Juul stellt dem „Classic Game Model“ (30) von sowohl Huizinga als auch Caillois (u.a.), welches ca. 5000 Jahre an Spielen fasst, eine Definition gegenüber, die dem neueren Medium des Videospiele als eine der gegenwärtig prominentesten Spielformen gerecht wird:

A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable. (36)

In seinem mathematischen Ton ist Juuls Definition ungleich strikter als Huizingas und Caillois'. Wichtig ist hier vor allem der Bezug auf die Regelhaftigkeit. Caillois etwa ist der Meinung, dass „[viele] Spiele [...] keiner Regel [bedürfen]“ (14). Er beruft sich hier auf Spiele der Mimicry – ein Kind, das „Gendarm, Pferd, Lokomotive oder Flugzeug“ (Caillois 14) spielt, beachte keine Regeln, diese würden durch die Fiktion des Als-ob ersetzt (vgl. Caillois 15). Die aufgezählten Beispiele hingegen wären mit Juuls Definition nicht zu decken; ein Spiel, das

sich allein in der Mimicry erschöpft, zählt für Juul nicht. Trotzdem setzen sowohl Huizinga als auch Caillois selbst (unter Punkt 5 seiner Definition) Regeln als konstitutives Element eines Spieles voraus – Juuls‘ Begrifflichkeit überzeugt hier durch ihre Präzision. Die Voraussetzungen von Regeln scheint meines Erachtens nach ein elementarer Bestandteil von Spielen zu sein. Die Rolle von Tierspielen und dem spielerischen Verhalten von Kleinkindern, vermutlich auch die Verspieltheit (oder alles, was man im Englischen mit *play* von *game* abgrenzen könnte) bleibt hier ungeklärt, aber das soll vorerst nicht weiter stören – die Spiele, die im Zusammenhang mit Hanekes Filmen gespielt werden, gehören nämlich nur bedingt dazu.

### 3.2 Welt und Kunst als Spiel

Schon Gottfried Wilhelm Leibniz war der Überzeugung, dass sich „der menschliche Geist mehr in den Spielen als in den ernsteren Gegenständen zeigt“ (523); Immanuel Kant sieht im „freien Spiele“ der „Erkenntnißkräfte“ und „Vorstellungskräfte“ (*Kritik der Urtheilskraft* 217) die Grundlage der Dichtkunst, Friedrich Schiller ist der Meinung, „der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ (359). Die spielerische Betätigung des Menschen wird als Grundlage seines geistigen Schaffens angesehen, und der Mensch wird schon lange vor Huizinga von Homo Sapiens zu Homo Ludens umbenannt (vgl. Seidl). Das Spiel genießt vielerorts einen hohen Status in der Philosophie, wenngleich es bis ins 18. Jahrhundert hinein noch mit Argwohn als nutzlosen Zeitvertreib, der höchstens noch Kindern gestattet sein sollte, betrachtet wurde (vgl. Neuenfeld 16).

Die Bedeutungsaufladung des Spielbegriffes ist nicht zu unterschätzen. Schiller etwa

begreift [...] das Spiel der vernunftgebundenen Sinnlichkeit ebenso wie Kant als regellose Regelmäßigkeit, deren Vollzug die einseitige Nötigung von Stoff- oder Formtrieb aufhebt, beide simultan in ihr Existenzrecht setzt und damit die Totalität des menschlichen Charakters entfaltet. Der Spieltrieb führt

den Menschen auf die unverstellte Potentialität seiner Existenz zurück, der er anschließend durch Tat- und Entschlusskraft zur Wirklichkeit verhelfen muss. (Neuenfeld 41)

Die paradoxe Wendung der „regellosen Regelhaftigkeit“ lässt einen aufhorchen – welche Spiele sind hiermit nun gemeint? Tatsächliche Spiele (aller Art) können es wohl nicht sein, und hier liegt der springende Punkt: „Schillers Spielbegriff bleibt [...] eine metaphorische Umschreibung für ein ganzheitliches Menschenbild“ (Neuenfeld 49), und das ist geradezu beispielhaft. Das Spiel wird, so es denn zur Erklärung der *Conditio Humana* herangezogen wird, immer nur metaphorisch gebraucht, als mitunter recht vages „dynamisches Hin und Her“ (Neuenfeld 41), als *Ilinx* im Modus des *Paidia*, um mit Caillois zu sprechen. Erst auf einem losen Verständnis des Spielerischen aufbauend werden Welterklärungsmodelle möglich; trotzdem erfreuen sie sich großer Beliebtheit:

Mit [der] geradezu exzessiven Anwendung der mathematisch-ökonomischen Spieltheorie in den Natur- und Sozialwissenschaften findet die Universalisierung des Spielbegriffs ihren vorläufigen Höhepunkt: Der Interpretation der Welt als eine durchgehend spielerische korreliert eine wissenschaftliche Methode, die in ihrer Modellierung dynamische Prozesse ausschließlich als Spielsituationen begreift. (Neuenfeld 11)

Aber auch hier sollte man es sich nicht zu einfach machen. Die Abgrenzung von einem eigentlichen, festen Spielbegriff und dessen metaphorische Verwendung ist schwer zu treffen, wie Matuschek schreibt:

Das ist die Verlockung des Spiels, des Wortes Spiel. Es verleitet auch die exaktesten Autoren zum suggestiven Parcours der Analogien, weil seine breite Verwendungsmöglichkeit nicht zu unterteilen ist in eine klare ‚eigentliche‘ Bedeutung auf der einen und Metaphorisches auf der anderen Seite. Spiel kann als bester Beleg dafür dienen, daß die Bedeutung eines Wortes sein Gebrauch und die konstante ‚Grundbedeutung‘ die nur imaginäre Merkmalschnittmenge aus allen verschiedenen Verwendungen ist (3),

womit wir wohl wieder bei Wittgenstein angelangt wären. Das Spiel bleibt semantisch unpräzise, gerade so, „[als] treibe der Wortgebrauch selbst mit dem Lexikographen sein Spiel“ (Matuschek 4).

Wohl ebenso wichtig wie das Spiel als Konzept ist sein Gegenbegriff: die Leibniz'schen „ernsteren Gegenstände“ (523), oder als einfaches Substantiv: der Ernst. Diesen als simple Antithese zum Spiel zu sehen wird letzterem allerdings nicht völlig gerecht. Ein Spiel, das man nicht „ernsthaft“ spielt, spielt man nicht angemessen. Wenn Juul von einem „effort“ (36), also einer Anstrengung spricht, so meint, er, dass den Spielenden zumindest zu einem gewissen Grad daran gelegen sein muss, zu gewinnen – also dasjenige Ergebnis zu erzielen, dass von den Regeln als das anzustrebende deklariert wird. Ein Missachten dieser Voraussetzung zerstört mitunter das Spiel: Wer etwa in einem Schachduell nur darum bemüht ist, seine Figuren in eine arbiträr gewählte Formation zu positionieren oder so schnell wie möglich alle Bauern vom Brett zu entfernen, wird wohl nicht nur das Spiel verlieren, sondern auch bald keine Spielpartnerinnen und Spielpartner finden; man spielt aneinander vorbei, und ohne Herausforderung ist Schach kein befriedigender Zeitvertreib. Dabei kommen auch hier Zweifel auf: Spielt man Spiele nur, um zu gewinnen? Ist oftmals nicht eine gewisse Ästhetik der Spielzüge, ein Verlustieren und eine Freude am Experimentieren mit Spielmechaniken Teil des Reizes, den ein Spiel ausmacht? Wie ernst ist man, wenn man spielt? Gibt es ein Mindestmaß an Ernst? Und spielt man außerhalb von Wettkampfsituationen und Turnieren jeglicher Art vielleicht nicht sogar lieber mit Menschen, denen das Gewinnen nicht zu sehr am Herzen liegt, die also nicht verkrampt darauf aus sind, stets den mathematisch besten Zug auszuführen, und eventuell durch übermäßiges Grübeln („analysis paralysis“) das Spiel in die Länge ziehen? Sowohl Huizinga als auch Gadamer sprechen von einem „heiligen Ernst“ der Spiele; Huizinga, der das Element des Spiels in unterschiedlichen Aspekten der Kultur aufspürt, sieht diese Form

des Ernstes in den Ritualen aller Religionen – heiliger Ernst liege dort vor, wo die Spieler sich völlig dem Spiel hingeben würden (vgl. Huizinga 27). Gadamer, der das Spiel als Grundlage der Kunst betrachtet, stimmt hier zu; er formuliert gewohnt aphoristisch:

[Im] Spielen selbst [ist] ein eigener, ja, ein heiliger Ernst gelegen [...]. Der Spielende weiß selber, daß das Spiel nur Spiel ist und in einer Welt steht, die durch den Ernst der Zwecke bestimmt wird. Aber er weiß das nicht in der Weise, daß er als Spielender diesen Bezug auf den Ernst selber noch meinte. Nur dann erfüllt ja Spielen den Zweck, den es hat, wenn der Spielende im Spielen aufgeht. Nicht der aus dem Spiel herausweisende Bezug auf den Ernst, sondern nur der Ernst beim Spiel läßt das Spiel ganz Spiel sein. (97)

Bei dem umständlichen Versuch, das Verhältnis von Spiel und Ernst adäquat zu umschreiben, wird vor allem deutlich, dass das Spiel stets als räumlich und zeitlich vom „echten“, d. h. „ungespielten“ Leben abgegrenzt gedacht wird. Die häufig proklamierte Zwecklosigkeit des Spieles geht damit einher und ist nicht immer positiv bewertet. Kant, der doch den Spielbegriff für seine philosophischen Überlegungen positiv belegt, äußert sich abfällig über tatsächliche Spiele:

Es ist wirklich besonders, wenn man sieht, wie vernünftige Männer oft stundenlang zu sitzen, und Karten zu mischen im Stande sind. Da ergibt es sich, daß die Menschen nicht so leicht aufhören, Kinder zu sein. Denn was ist jenes Spiel besser, als das Ballspiel der Kinder? (Über Pädagogik, 730)

Tatsächlich würde man heute wohl, knappe 200 Jahre später, weder das Kartenspiel noch das Ballspiel so herablassend betrachten wie Kant. Nicht nur ist der Status von Freizeit und Rekreation ein anderer, auch die Insistenz, mit der die beiden Beispiele als unproduktive Spielerei abgetan werden, ist fragwürdig geworden: sowohl mit Kartenspielen (sei es Poker oder *Magic: The Gathering*) als auch mit Ballspielen (Fußball, Basketball usf.) lassen sich gegenwärtig Lebensunterhalte bestreiten. Das Konzept des „professionellen Spielers“ (vgl. auch Turner 38) lässt die Grenze zwischen Spiel und Arbeit (hier stellvertretend für den Ernst)

verschwimmen – wobei natürlich auch angenommen werden darf, dass es bereits zu Kants Lebzeiten Menschen gab, die ihren Lebensunterhalt ausschließlich durch Spiele finanziert haben.

Diese Grenze, die zwischen dem Spiel und dem vermeintlich ungespielten Leben existiert, und die das Spiel in eine andere „Sphäre“ (Huizinga 16) hebt, nennen Katie Salen und Eric Zimmerman in Anlehnung an Huizinga, der einen „Zauberkreis“ (Huizinga 18) als Ort des Spieles erwähnt, einen „magic circle“ (Salen und Zimmerman 107). Innerhalb dessen, auf dem „Spielplatz“ (Gadamer 102), existiert eine zweite, fiktive Welt und die dort ausgeführten Handlungen haben keine Konsequenzen für das „ernste“, „echte“ Leben. Innerhalb dieser Grenzen ist man geschützt vor den Einflüssen der Welt, wie Michael Apter formuliert:

In the play-state you experience a protective frame which stands between you and the „real“ world and its problems, creating an enchanted zone in which, in the end, you are confident that no harm can come. Although this frame is psychological, interestingly it often has a perceptible physical representation: the proscenium arch of the theater, the railings around the park, the boundary line on the cricket pitch, and so on. But such a frame may also be abstract, such as the rules governing the game being played. (15)

Das Wort „magic“ ist von Salen und Zimmerman nicht zufällig gewählt. Der Aufbau eines Spielfeldes und der Vollzug des Spieles an sich haben rituelle Züge, wie schon Huizinga betont (vgl. 24f), und die Spielfiguren und -felder werden mit Bedeutung aufgeladen, sodass eine quasi-magische Transformation stattfindet:

Within the magic circle, special meanings accrue and cluster around objects and behaviors. In effect, a new reality is created, defined by the rules of the game and inhabited by its players. Before a game of Chutes and Ladders starts, it's just a board, some plastic pieces, and a die. But once the game begins, everything changes. Suddenly, the materials represent something quite specific. This plastic token is *you*. (Salen und Zimmerman 107, Hervorhebung im Original)

Der immersive Effekt kann je nach Abstraktionslevel des Spieles stärker oder schwächer sein, tendenziell ist es jedoch so, dass die Spielenden im Spiel „aufgehen“ sollen – dass sie die Welt

um sich herum zwar nicht vollständig, aber doch zu einem gewissen Grad vergessen. „Der Reiz des Spieles, die Faszination, die es ausübt, besteht eben darin, daß das Spiel über den Spielenden Herr wird“ (102), wie Gadamer es formuliert. In moderneren Brett- und Videospiele, die sich stärker an der Kategorie der Mimicry orientieren als frühere Vertreter, wird das Moment der Fiktion ausschlaggebend. Das Spiel ist mehr als nur Konglomerat an Regeln; es ist ein System, das Narrative generiert, eine Illusion im ursprünglichen Sinne (vgl. Caillois 27). Der vermeintliche Disput zwischen Narratologie und Ludologie (also die Frage, ob Spiele Narrative generieren oder lediglich Systeme unterschiedlicher Komplexität sind; und ob man Spiele vorrangig unter narrativen oder formalen Gesichtspunkten betrachten sollte), der in den Game Studies gerne heraufbeschworen wird (vgl. Aarseth 130), kann nur für eine kleine Auswahl an Spielen zugunsten der Ludologie entschieden werden. Gadamer schon sieht das Spiel als Grundlage aller Künste, und dies schließt natürlich effektiv die narrativen Künste mit ein. Von der „Darstellung“ des Spieles durch die Spieler (bzw. durch das Spiel selbst, vgl. Gadamer 103) auf die Darstellung eines Theaterstücks durch Schauspieler (man beachte allein die sprachliche Verwandtschaft der Begriffe) ist es nur ein kleiner Schritt. Die „Verwandlung ins Gebilde“ (Gadamer 105) ist das Geburtsmoment der Kunst, und sie basiert einzig auf dem Spiel, welches sich in einem magischen Kreis entbunden von der Welt abspielt.

### 3.3 Gewalt und Spiel: eine Antithese?

Wenn der magische Kreis die Spielenden vor der Welt schützt und die Konsequenzen des Spieles diese Grenze nicht überschreiten – immerhin lebe ich als spielender Mensch unbeschadet weiter, wenn mein virtueller Avatar gestorben ist – dann scheint es im Spiel keinen Platz für Gewalt zu geben. Steht der realen Welt etwa, in der Gewalt jeglicher Art allerorten aufzuspüren ist, das Spiel als Zufluchtsort gegenüber?

Die Auffassung des Spiels als eine idyllische Antithese zur gewalttätigen Realität wird schon von Huizinga infrage gestellt (vgl. zur Kritik des Konzeptes des magischen Kreises auch Consalvo), da er im Krieg eine Form des Spieles sieht, zumindest unter gewissen Voraussetzungen. Der totale Krieg oder der Krieg gegen eine Gruppe oder Nation, welche als barbarisch und unzivilisiert angesehen wird, der also in Teilen die Menschlichkeit abgesprochen wird, sei kein Spiel mehr, da ihm die Regelhaftigkeit abhandenkomme (vgl. Huizinga 109). Wer einen Gegner nicht als ebenbürtig betrachte, müsse sich nicht an eine „Höflichkeit gegen den Feind“ (Huizinga 110) halten. Der reglementierte Krieg aber und seine Miniaturform, das Duell, können hingegen durchaus zu den Spielen des Agôn gezählt werden, auch wenn sie schädliche (und teilweise tödliche) Folgen für die „Mitspieler“ haben (Stanley Kubricks *Barry Lyndon* (1975) sei hier am Rande erwähnt, welcher die Verschmelzung der Kategorien von Spiel und Duell exzellent vorführt).

Huizinga nennt zahlreiche Beispiele für einen Ehrenkodex, der Krieg und Duelle reglementiert (Uesegi Kenshin etwa, ein japanischer Kriegsfürst, ließ seinem Feind Salzfässer schicken, nachdem er hörte, dass diesem das Salz ausgegangen sei – er wollte somit einen fairen Kampf garantieren, vgl. Huizinga 116), auch das Völkerrecht entspricht einem Regelwerk. Das Tjostieren des Mittelalters war einerseits ein festliches Spiel-Duell, andererseits aber auch potentiell bitterer Ernst mit tödlichen Folgen, und die Spiele der römischen Gladiatoren waren ebenfalls exzessiv gewalttätig (vgl. Huizinga 152). Aber auch weniger brutale Beispiele lassen sich finden, etwa das unter Jugendlichen beliebte Kartenspiel „Fingerklopfen“, bei dem die Hand des Verlierers einer Runde durch Zwicken oder Schlagen des Gewinners malträtiert wird oder das Ritual des „Moshpits“, einer gespielten Prügelei auf Hardcore-Konzerten (vgl. Inhetveen).

Innerhalb solcher Spiele wird man gewalttätig, auch wenn man sich an die Regeln hält. Es ist also durchaus nicht so, dass erst eine Brechung der Regeln zu einem Einbruch der Gewalt ins

Spiel führen würde. Dabei sei hier aber noch einmal auf den besonderen Status des Regelbruchs hingewiesen: Dieser ist nicht ausschließlich eine Aufhebung des magischen Kreises, sondern kann auch Teil des Spieles sein – ein Umstand, der sich häufig bei modernen (Video-)Spielen findet. Während bei traditionellen Brett- und Kartenspielen ein Nichteinhalten der Regeln als „Schummeln“ geächtet wird, gilt das Ausnutzen von Programmierfehlern („Bugs“ oder „Glitches“) in Videospielen oftmals als legitime Spielweise, sofern man sich damit keine Vorteile gegenüber anderen menschlichen Spielern verschafft. Wenn der Impetus eines Videospieles ist, gegen die künstliche Intelligenz zu gewinnen, das Spiel also zu besiegen, sollten hierfür nicht alle Möglichkeiten erlaubt sein, die innerhalb der Spielwelt gegeben sind? Als Spieler kann man sich vielerorts gar nicht sicher sein, ob eine Herangehensweise überhaupt von den Spieleentwicklern vorgesehen wurde; die müßige Beschäftigung mit der Autorintention führt auch bei diesem Medium häufig in eine Sackgasse. Die Suche nach Programmierfehlern lässt sich als ein spielerischer Umgang mit einem Spiel beschreiben – der heilige Ernst wird aufgelöst, und man durchbricht die Fiktion des Spieles, um es als ein von seiner ursprünglichen Bedeutung enthobenes System als System bzw. Programm zu begreifen. Wer so die Grenzen des Spieles austestet, spielt gegen das Spiel, nicht gegen die künstliche Intelligenz. In einem metaphorischen Sinne kann man dem Spiel so Gewalt antun, wenn man mit ihm spielt.

Der Regelbruch als Spielprinzip, welcher in Gewalt mündet, kann leicht auf die Realität des ersten Lebens übertragen werden, und eine Interpretation der eigenen Handlungen als Spiel lässt moralische Implikationen verblassen. Durch die zunehmende Virtualisierung der Welt wird dieses Problem noch verstärkt, steht doch das Internet als digitaler Raum genau wie ein Spiel dem „real life“, dem „echten Leben“ gegenüber. Auf Internetforen wie *4chan* und *Reddit* organisieren sich anonyme Nutzer mit einem „ethos of lawlessness and unaccountability“ (Sparby 88), welcher sich aus den spezifischen Eigenschaften solcher Websites erklärt – Anonymität und (im Falle von *4chan*) die Möglichkeit, ohne Registrierung Postings zu

erstellen, lädt offenkundig dazu ein, soziale Regeln des Anstands und der politischen Korrektheit zu brechen (vgl. Sparby 89). Der digitale Raum verführt durch eine vermeintliche Regellosigkeit (wenngleich auch hier kommunikative Regeln gegeben sind, vgl. Sparby 89) und scheint geradezu wie ein Videospiel genutzt zu werden: Das Ausleben eines digitalen Alter Egos mittels Avatar ist nichts anderes als eine Form der Mimicry. Dass die Alt-Right-Bewegung in den USA, welche ihre politischen Ideale durch scherzhafte Memes verbreitet (und gar einen „Great Meme War“ ausruft, vgl. Wallenhorst), vehemente Unterstützer auf diesen Plattformen findet und von einem Präsidenten repräsentiert wird, der in seinem Selbstverständnis auch stets Regeln übertritt (und seine Opponenten bezeichnenderweise als „losers“ brandmarkt), mag daher nicht verwundern – ebenso die Ausbrüche von direkter Gewalt, welche daraus folgen und den magischen Kreis des politischen Spieles übertreten. Psychische Gewalt in Form von Hasskommentaren, Cyber-Mobbing usw. sind ebenso integraler Bestandteil der Alt-Right-Spieles, und werden erst gar nicht als moralisch verwerflich wahrgenommen – es ist ja alles nur ein großer Spaß: ein Funny Game. Diese Weltanschauung findet ihre Grundlage bei allen Missachtungen sozialer Regeln nicht in einem Austreten aus einem Spiel, sondern in einem mit Ernst vertretenen Verständnis nicht nur der digitalen, sondern auch der digitalisierten realen Welt *als* Spiel.

## 4. Das Zusammenspiel von Gewalt und Spiel

### 4.1 Der Film als Schnittstelle

Wie das Spiel steht das Kunstwerk und somit auch der Film als unerster Raum der Welt gegenüber. Sowohl im Spiel als auch im Film herrscht die Freiheit der Fiktion – was auf der Leinwand zu sehen ist, ist „nur ein Film“, die Gewaltdarstellungen sind nur „Ketchup und Plastik“ (*Benny's Video* 00:23:32), wie Benny in *Benny's Video* meint. Solch eine Sichtweise erweckt den Eindruck, dass auch das Kino von einem magischen Kreis eingerahmt ist, der garantiert, dass das Gezeigte keinerlei Konsequenzen für die Welt außerhalb der Fiktion hat. Allein schon die Produktion von Filmen widerspricht jedoch dieser Einschätzung. Der Selektionsprozess des Regisseurs und dessen geradezu diktatorische Position im Autorenkino führen zu einer Gewalt der Form. Auch mitunter extreme Belastungen von Schauspielern (bei den Dreharbeiten zu *Funny Games* etwa) verleiten zur Verwendung des Gewaltbegriffs, und Hanekes Umgang mit Tieren schließlich (in den Filmen bis *Caché*) lässt keinen Zweifel daran, dass sich die Welt des Filmes nicht von unserer Welt trennen lässt: Die Tode von Fischen (*Der sieben Kontinent*), einem Schwein (*Benny's Video*), Kühen (*Code Inconnu*, im Off), einem Pferd (*Le Temps du loup*) sowie einem Hahn (*Caché*) sind ungestellt. Das postmoderne Spiel mit der Illusion, das Haneke spielt, wenn er das ernste Leben durch Nachrichteneinspielungen oder Tiertötungen in seine Fiktion einfügt, macht nur allzu treffend deutlich, dass Virtualität und Realität untrennbar verflochten sind; es rückt ihn auch gleichzeitig in die Nähe der künstlerischen Avantgarde, die sich nicht selten eine Affinität zu Gewalt und Zerstörung zeigt, als Form der Provokation und des Protestes – unweigerlich fühlt man sich an den Wiener Aktionismus erinnert, dessen Aktionen auch Tieropfer forderten (vgl. Stärk 83).

Die Verklärung des Spiels als etwas ausschließlich Positives und Kreatives, die man unter anderem Gadamer unterstellen kann (wobei natürlich auch Huizinga das Konzept als Kulturgrundlage schätzt), findet ihr Dementi in Hanekes Filmen. Haneke zeigt, dass es keine

„Korruption“ einer spielerischen Unschuld ist (vgl. Caillois 52), welche Nährboden von Gewalt ist, sondern dass in den Fundamenten der Gewalt selbst ein spielerisches Moment aufgespürt werden kann. Das Medium des Filmes tritt hierbei in den Vordergrund, einerseits als Fiktion, die den Charakteren selbst als Handlungsgrundlage dient (in *Benny's Video* oder *Funny Games*), und andererseits als Artefakt in der Welt der Zuschauer, als Fenster in einen fiktiven Raum, der nur schwerlich von der nichtmedialen Realität (sofern ein solches Konzept überhaupt sinnvoll ist) unterscheidbar ist. Die Häufigkeit der in diesem Raum vorzufindenden Gewaltdarstellungen hat eine Virtualisierung der allgemeinen Empfindung von Gewalt zur Folge. Man begegnet direkter Gewalt fast ausschließlich medial – ein Aspekt, der in *Benny's Video* anhand der Medialisierung des Mordes an dem Mädchen geradezu zynisch verdeutlicht wird.

Kulturelle Gewalt hingegen wird von Filmen nicht nur in den Bereich der Fiktion transponiert, sondern gleichzeitig von ihnen mitvermittelt. Die Zuschauer/-innen nehmen Gewaltdarstellungen auf verschiedene Art und Weise wahr, aber im Normalfall, als freiwillige Kinobesucher, dienen diese Darstellungen in erster Linie der Unterhaltung. Die sich dadurch ergebende Komplizenschaft des Publikums mit den auf der Leinwand agierenden Gewalttätern wird von Haneke in *Funny Games* aufgegriffen, aber die Art und Weise der Aufarbeitung dieses Verhältnisses von Zuschauern/-innen und Medium – als Spiel nämlich – findet sich auch in seinen anderen Filmen.

In *Der emanzipierte Zuschauer* definiert Jacques Rancière zwei Formeln des „reformierten Theaters“ (14), die sich problemlos auf das Medium des Films übertragen lassen. Die erste ist die des Brecht'schen epischen Theaters:

[Man muss] den Zuschauer von seiner Stumpfsinnigkeit als Zuschauer losreißen, welcher von der Erscheinung fasziniert ist und vom Mitleiden erfasst wird, das ihn sich mit den Figuren auf der Bühne identifizieren lässt.

Man wird ihm ein seltsames, ungewöhnliches Schauspiel zeigen, ein Rätsel, dessen Sinn er suchen muss. Man wird ihn somit zwingen, die Position des passiven Zuschauers durch die des Detektivs [...] zu ersetzen [...]. (14)

Die zweite Formel ist die des Artaud'schen Theaters der Grausamkeit:

Der Zuschauer muss [der] Position des Beobachters verlustig gehen, der in Ruhe das Schauspiel betrachtet, das ihm geboten wird. Man muss ihm diese illusorische Haltung entreißen, er muss in den magischen Kreis der theatralischen Handlung eingeführt werden, wo er das Privileg des Beobachters gegen das austauscht, im Besitz seiner gesamten lebendigen Energien zu sein. (14)

Bei Haneke nun findet sich eine Symbiose beider Formeln. Die Nähe Hanekes zum Brecht'schen Theater ist bereits von Metelmann detailliert dargelegt worden (vgl. *Zur Kritik der Kino-Gewalt* 153-179). Sein Fazit lautet folgendermaßen:

Haneke läßt sich [...] als die ästhetisch eingelöste Variante einer produktiven Brecht-Kritik verstehen, die dem Movers seines gesellschaftlich orientierten und auf Zuschauerwirkung gerichteten Denkens treu bleiben will, ohne dabei an eindeutig Geschichte gewordenen Prämissen festhalten zu können. (Metelmann 179)

Die Aktualisierung Brechts erfolgt über den Bruch des „magischen [Kreises] der theatralischen Handlung“ (Rancière 14), der natürlich mit dem magischen Kreis des Spiels identisch ist. Der ludische Umgang mit fiktiven Räumen und das Überschreiten des Spielraumes entspricht dabei einerseits einer spielerischen Auffassung der realen Lebenswelt und andererseits, dem digitalen Zeitalter entsprechend, dem ludischen Umgang mit virtuellen Räumen im Internet. Ein Verständnis dieser Sphären als Spiel hat zum einen das Potential, die Überwindung der faktischen Welt zur Folge zu haben, und führt in letzter Konsequenz zur vielbeschworenen postfaktischen Gegenwart, in der „Fake News“ denselben Stellenwert wie verifizierte Nachrichten haben und offensichtlich „fair game“, also Teil der politischen Wählerbeeinflussung geworden sind. Es ist also keineswegs so harmlos, wie der Begriff des Spieles zunächst vermuten lässt.

Die Charaktere in Hanekes Filmen zeigen die negative Seite einer solchen Lebensauffassung, indem sie als Spieler zu Gewalttätern werden, und ihre Gewalt ist vielleicht umso grausamer, weil sie gespielt ist. Zugleich loten Hanekes Filme die Position des Spiel-Films in der Welt aus – als Teil der kulturellen Gewalt, die sich hinter der Uneigentlichkeit von Fiktionen tarnt. Die Tatsache, dass Hanekes Filme selbst Spielcharakter haben, die Zuschauer/-innen analog zu den Charakteren in unterschiedliche Spiele verstricken, stellt diesen Umstand noch einmal deutlich in den Vordergrund. Die Gewalt des Spiels wird nicht nur gezeigt, sondern erfahrbar gemacht.

#### 4.2 Weltaneignung durch das Spiel

Die Tatsache, dass auch Tiere spielen, widerspricht der Annahme, dass ein Spiel um seiner selbst willen gespielt wird. Das Spielen scheint eine biologische Funktion zu erfüllen, wie Frederik Buytendijk schon 1933 feststellt. Die „jugendliche Dynamik“ (Buytendijk 33), der ungebändigte Bewegungsdrang vor allem junger Tiere, scheint hierbei die Grundvoraussetzung zu sein für jegliches Spielen im Tierreich, und mittels Spielen erlernt und trainiert das Tier Fähigkeiten, welche das Überleben in der Natur sichern. Der energetische Aufwand des Spiels (samt Risiko, dabei von einem natürlichen Feind entdeckt zu werden), ist dadurch gerechtfertigt. Fagen summiert hierzu:

Animals risk time, energy and injury to play. They do so in certain environments and because play is important for development in those environments. Play is a behavioral mediator between the environment and the phenotype. Through play, the cerebral cortex is stimulated to grow, to develop, and therefore to take a larger role in control of behavior, making the behavior more flexible. Simultaneously, play experience produces adaptive modifications of effector structures, such as muscle, bone, and connective tissue, used in that behavior. Through play, animals acquire physical ability and develop social relationships. (19)

Ob dies wirklich für alle Arten von Spielen im Tierreich gilt, muss offen bleiben – für einige Verhaltensweisen lässt sich nur schwerlich begründen, dass sie überlebenswichtige Fähigkeiten

trainieren (vgl. etwa Delfour und Aulagnier zum Spiel mit Luftblasen von Beluga-Walen oder Heinrich und Smolker zum Snowboarding von Raben); allerdings besteht hier immer die Möglichkeit, diese Verhaltensweisen dann eben nicht mehr als Spiel zu begreifen, sondern zum Beispiel als Balzverhalten. Diese Schwierigkeiten seien nur am Rande erwähnt – die Definitionsproblematik ist oben hoffentlich zu Genüge ausgeführt worden –, stattdessen drängt sich an dieser Stelle die Frage auf, inwieweit die Erkenntnisse aus dem Tierreich auf das Tier Mensch übertragbar sind. Die eingangs erwähnte Bürde des Spiels, das Gesamt der menschlichen Handlungen zu umschreiben oder zumindest die Kultur des Menschen aus sich heraus zu erklären (wie es Huizinga anstrebt), findet hier Anklang. Fagen etwa gibt an, immer wieder folgenden brennenden Fragen ausgesetzt zu sein:

Did human language originate in hominid play? Might a physiological basis for art, music and dance be found by examining brain structures homologous to those that mediate the play of nonhuman primates? How might the biological study of animal play aid in bringing human culture and creativity within the domain of evolutionary analysis? (18)

Gerade bei empirisch schwer zu verifizierenden Annahmen ist Vorsicht geboten, doch die Spielforschung gerät immer wieder in Versuchung, Verbindungen zwischen dem Spiel (der Tiere) und der Kultur (und Kunst) des Menschen zu ziehen:

The idea of possible parallels between animal play and human art pervades the history of play research. Commentators [...] view human dance, music, literature, painting, and sculpture as direct extensions of animal play. (Fagen 467)

Der kreative Prozess des Spiels wird als Grundlage der künstlerischen Beschäftigung des Menschen angesehen. Da das Spiel außerhalb des gewöhnlichen Lebens liegt, hat es das Potential, Neues zu erschaffen. Dieses „gewöhnliche“ Leben ist dem jungen Tier wie dem jungen Menschen jedoch noch nicht a priori bekannt – es wird erst im Prozess des Erwachsenwerdens erschlossen. Die Rolle, die das Spiel dieser Erschließung für das

Aufwachsen spielt, sollte nicht unterschätzt werden. Gwen Gordon beschreibt, auf Erkenntnissen von John Bowlby aufbauend, dass Kinder die Welt prinzipiell in Form von vier unterschiedlichen „Internal Working [Models]“ wahrnehmen: als „Playground“, also als ein sicherer Ort, dem man sich kreativ nähern kann und in dem andere als potentielle Spielpartner wahrgenommen werden, als „Proving Ground“, also als Wettbewerb, in dem es darum gilt, sich zu beweisen und sich gegenüber seinen Konkurrenten Vorteile zu verschaffen, als „Battleground“, also als Schlachtfeld, auf dem andere immer mit Argwohn betrachtet werden, und in dem man sich am besten abschottet, oder als „Prison“, ein unwirtlicher Ort, der einen in allen Bereichen einschränkt und mit dem man am besten gar nicht interagieren möchte (vgl. Gordon 246). Wie anhand der Beschreibungen deutlich werden sollte, ist das einzige Model, das eine glückliche Prädisposition garantiert, das erste. Wird die Welt nicht als Spielplatz begriffen, so hat das primär zur Folge, dass das Kind ein unglücklicheres Leben führt – es zieht sich zurück, ist weniger interessiert an Neuem, ist schüchtern gegenüber Fremden und so fort. Dennoch gilt nicht, dass Kinder, die dieses Model internalisiert haben, übertrieben optimistisch wären und allzu leichtfertig Fremden Vertrauen schenken (vgl. Gordon 247); es lassen sich ausschließlich positive Effekte wie emotionale Stabilität oder eine verbesserte Fähigkeit zur Einschätzung von gefährlichen Situationen (vgl. Gordon 248) feststellen. „Playfulness“ als Charaktereigenschaft ist laut Gordon etwas, das (im Idealfall) in der frühen Kindheit erworben wird und sich auch im Erwachsenenalter noch erhält – die positiven Effekte solch einer Haltung werden keineswegs gemindert, sondern sind auch weit über die Kindheit hinaus ein Indikator für „chronic happiness“ (237), also eine stets hohe Zufriedenheit, und sorgen zugleich für eine durchschnittlich um zehn Jahre längere Lebenserwartung (vgl. 249).

Kinder spielen in nahezu allen Filmen Hanekes eine tragende Rolle, allerdings befinden sie sich niemals in einem Zustand von Geborgenheit und Sicherheit, in dem sie ihren Spieltrieben

uneingeschränkt nachgehen können. Naheliegender wäre daher wohl die Einschätzung, dass gerade in dieser Unsicherheit der Grund für die problematischen Verhältnisse der Kinder sowohl zu ihren Eltern als auch zu ihrer Umwelt zu suchen sei. Hanekes Werk widerspricht dem jedoch. Wie sich zeigen wird, lässt sich Gordons Blick auf das Spielerische als durchweg positive Grundhaltung leicht trüben. Immer wieder sind die Kinder in Hanekes Filmen in Spiele verwickelt – sie sehen die Welt sehr wohl als Spielplatz, allerdings nicht im Sinne einer kreativen Aneignung von Neuartigem in Kooperation mit gleichwertigen Spielpartnern, sondern im Sinne einer kreativ-destruktiven Beschäftigung mit dem Fremden. Wenn Gordon die Welt als „Battleground“ und „Proving Ground“ der Welt als „Playground“ gegenüberstellt, so kann mit Haneke (und Huizinga) schon der erste Einwand erhoben werden: Ist ein Schlachtfeld nicht auch schon ein Spielfeld? Besteht der Unterschied zwischen beiden nicht vielmehr in der Annahme der Existenz bzw. Nonexistenz eines Zauberkreises statt in der An- und Abwesenheit des Ludischen?

Mit Blick auf die biologisch-evolutionären Erkenntnisse über das Spiel im Tierreich ergeben sich weitere Fragen, auf welche hin sich die Kindheiten in Hanekes Filmen untersuchen lassen: Wenn Spielen vorrangig einem Lernprozess dient, was genau lernen die Kinder in ihrem Spielen, und, daran anschließend: Liegt in diesem Erlernten nicht oft die Kernproblematik des jeweiligen Filmes?

Als erster Untersuchungsgegenstand drängt sich *Benny's Video* an dieser Stelle geradezu auf. Benny, der Protagonist von *Benny's Video*, hat das Spiel als *Movens* verinnerlicht. Er erlernt ein Spiel der kapitalistischen Ausbeutung und wendet die Grundprinzipien in seinen zwischenmenschlichen Auseinandersetzungen rigoros an. Er mag zwar nicht unter „chronischen Glücksgefühlen“ leiden, sondern agiert mehr oder minder apathisch in allen Lebenslagen, verkörpert aber dennoch einen Typus Kind, der die Umwelt als Spiel begreift. Mittels Videos wendet er sich von der konsequenzenreichen Realität ab und einer

konsequenztobenen Virtualität zu, in der selbst die Finalität des Todes überwindbar wird. Hier kann er mit der Zeitdimension spielen, hier befindet er sich in einem wahrhaftigen Zauberkreis. Die Folgen für die Außenstehenden sind freilich schrecklich: Sie werden von Mitspielern auf Spielfiguren reduziert. Benny macht Ernst mit seinem Spiel.

## 5. *Benny's Video*

### 5.1 Dämonisierte Medien

Obwohl in beinahe allen Filmen Hanekes Kinder eine Rolle spielen, sticht Hanekes zweiter Kinofilm aus seinem Gesamtwerk heraus, da hier der Täter, der jugendliche Benny (gespielt von Arno Frisch), im Mittelpunkt der Handlung steht und die Erwachsenen Nebenrollen einnehmen, im Gegensatz etwa zu *Code Inconnu* oder *Das weiße Band*, Filmen, welche ausgeglichene Gewichtungen haben. Richtungsweisend für die späteren Filme Hanekes ist Benny als jugendlicher Charakter aber insofern, als er sich einer eindeutigen Psychologisierung entzieht (vgl. Falcon), ebenso wie etwa die Kinder im *Weißes Band*, Pierrot in *Caché* oder Eve in *Happy End*. Damit ist nun nicht gemeint, dass sie, was Haneke etwa gerne von den beiden Mördern in *Funny Games* behauptet, keine dreidimensionalen Figuren seien, sondern lediglich Schemata des Genre-Films (vgl. Sharrett, „The World That is Known“ 583), jeglicher authentischen inneren Motivation und Menschlichkeit beraubt. Vielmehr gilt, dass sie enigmatisch bleiben, weil der Zuschauer immer nur sieht, *was* sie tun, aber nicht erfährt, *warum*. Als Anna (gespielt von Birgit Doll) in *Der siebente Kontinent* (1989) die Überschrift „Blind. Aber nie mehr einsam“ in einer Zeitung liest, sowie direkt darunter „Nach einem schrecklichen Unfall kann Anita mit der Zuneigung ihrer Eltern rechnen. Mehr als je zuvor“ und dem Bild eines lächelnden Mädchens, das seine Mutter umarmt, wird das Verhalten von Annas Tochter Eva (gespielt von Leni Tanzer), die sich eines Tages blind gestellt hatte, erklärt (Abb. 5a). Solche eindeutigen Hinweise findet man in *Benny's Video* nicht mehr. Obwohl die Zuschauer Benny an unterschiedlichen Orten agieren sehen und wohl seinen gesamten Tagesablauf vom Frühstück bis zum abendlichen Zähneputzen nachvollziehen können, bleibt Benny ein Rätsel. Sein permanent lässiger, emotionsverbergender Gesichtsausdruck, seine Nichtantworten à la „So halt“ und „Weiß nicht“ lassen wenig Rückschlüsse auf sein Innenleben zu. Bereut er seine

Tat? Fühlt er sich schuldig? Wenn ja, ab wann? Gibt es ein Schlüsselerlebnis in Ägypten, welches den Gang zur Polizei veranlasst? Verschiebt er die Schuld hier auf seine Eltern? Die Antworten darauf sind nicht willkürlich, aber keineswegs eindeutig.

In der Forschung wird diese Offenheit zwar immer wieder anerkannt und betont, etwa wenn Peter Brunette seine Interpretation der Szene, in der Bennys Mutter Anna (gespielt von Angela Winkler) im Hotel in Tränen ausbricht, als diejenige, in der Benny das Ausmaß seiner Tat bewusst wird, mit der Einschränkung versieht: „[This] can only be surmised, and there is no overt textual information to support such a reading“ (36), oder wenn Gregor Thuswaldner allgemein und nicht nur auf *Benny's Video* beschränkt festhält: „[Haneke's fragmentary cinematic style] prevents viewers from applying [sic] any psychological interpretations of his characters' actions. As viewers we simply do not know enough in order to judge the motivations of Haneke's protagonists“ (190). Allerdings scheint wohl doch auch frei nach Paul Watzlawick zu gelten: Man kann nicht nicht interpretieren, und der Figur Bennys eine unlösbare Offenheit zu attestieren, mag einer Kapitulation gleichkommen. Trotzdem – oder vielleicht gerade deshalb – ist Vorsicht geboten, wenn man die vielen vermeintlichen Hinweise des Filmes zu einem Deutungsmuster zusammenfügt. Interpretationen wie „Benny uses his travel experience to erase the memory of murder (and its associated guilt) and replace it with the memory he now has of himself in Egypt“ (Justice 96) oder „[Benny's] trip to Egypt helped him to formulate, confront and redirect the accusations“ (Justice 96), die sich auf *eine* Erklärung festlegen, werden der Offenheit des Filmendes nur bedingt gerecht.

Catherine Wheatley argumentiert ähnlich wie Justice:

[Although] Haneke once more eschews psychological realism and character subjectivity the film provides us with a wealth of sociological detail to suggest how, for Benny, perception comes to be mediated by the technology with which he is surrounded. [...] [The] sounds of television and rock CDs form an aural space that envelops him. Benny spends his time watching the choreographed violence of action movies and the restrained, ‚normalising‘ television reportage of scenes of death in Bosnia. [...] Television reportage,

Haneke's film therefore suggests, has anaesthetized our capacity to respond to scenes of suffering. (62)

Der Schritt, diesen Reichtum an „sociological detail“ als Erklärung für Bennys Verhalten heranzuziehen, wird zwar vom Film selbst aufgrund dessen Verweigerung eindeutiger Psychologisierung nahegelegt, ist aber, wie im Folgenden dargelegt wird, problematisch. Wheatley weist zwar darauf hin, dass Benny sich von Rockmusik beschallen lässt und gewalttätige Actionfilme sowie „normalisierende“ Fernsehreportagen über den Krieg in Bosnien anschaut. Jedoch greift sie aus diesem Angebot potentiell schädlicher Medien nur *eines* heraus, um Benny Empathielosigkeit zu erklären, in einem nicht ausgewiesenen Zitat von Brigitte Peucker, welche schon fünf Jahre früher dieselbe Schlussfolgerung zog. Auch Peucker will beides. Einerseits besteht auch sie auf der psychologischen Uneindeutigkeit: „Benny, like many other Haneke characters, projects an opacity that renders individual motivation inaccessible“ („Effects of the Real“). Andererseits sieht sie aber die Fülle an potentiellen Erklärungsmustern, die der Film vorgibt, und stellt diese Feststellung wieder in Frage: „Yet social commentary lies within Haneke's purview and, when the film points an accusing finger at Benny's parents, one wonders to what extent psychology has been invalidated, after all“ (Peucker, „Effects of the Real“). Die Psychologisierung beschränkt sich hier aber zumindest auf die Eltern, welche offenbar leichter zu lesen sind als Benny – zumindest zeigt Bennys Mutter Emotionen, der Vater (gespielt von Ulrich Mühe) bleibt auch angesichts des Mordes kalt und kalkulierend.

Es lohnt sich, eine Bestandsaufnahme der Erklärungsangebote für Bennys Verhalten zu machen und sich dabei vor allem auf den Medienkonsum vor der Ägyptenreise zu konzentrieren, gerade weil Benny sich oberflächlich dafür anzubieten scheint, ein Paradebeispiel für eine durch exzessiven Medienkonsum hervorgerufene Verrohung von Kindern zu sein.

Benny sieht fern (Nachrichten/eine britische Puppensatire), Spielfilme auf Video (Michael Herz' und Lloyd Kaufmans *The Toxic Avenger* (1984)) und selbstgedrehte Videofilme, er hört laute Rockmusik und Radio, liest Comics (Donald Duck) und geht ins Kino. Diese Liste ist bezeichnend, findet man doch nahezu alle Medien wieder, die je unter Verdacht standen, die Jugend zu „verderben“ – mit Ausnahme vom traditionellen Medium des Buches und des Videospiele, welches beim Erscheinen von *Benny's Video* schon längst Einzug in die Kinderzimmer Österreichs gehalten hatte und bereits in den Fokus der Mediengewaltdebatte geraten war. Die Menge an potenziell gefährlichen Medien ist natürlich auffällig und die Vermutung, dass in dieser medialen Überflutung der Grund für Bennys Verhalten zu verorten sei, drängt sich daher geradezu auf. Ein Teil der Forschung zu *Benny's Video* unterschreibt diese These, geht dabei aber nur selten auf *alle* Medien ein; der Fokus liegt vor allem auf dem Fernsehen und den Videofilmen. Das Radio bietet wenig Angriffsfläche. Es läuft nur in einer kurzen Einstellung, in der Benny seine Schulsachen packt; man hört Sportergebnisse und Popmusik (*Benny's Video* 00:51:05-00:51:18). Das Radioprogramm, welches über den Abspann läuft (*Benny's Video* 01:42:40-01:44:55), wird von Benny nicht gehört. Das Kino entgeht der Kritik wohl dadurch, dass man nicht erfährt, welchen Film sich Benny ansieht. Es gibt nur eine Einstellung, in der er im Anbruch der Dunkelheit zusammen mit einem Strom an anderen Besuchern das Kino verlässt (Abb. 5b). Aufgrund der Vielzahl der Filmplakate, die sich auf beiden Seiten des Ausgangs befinden, lässt sich nicht schlussfolgern, in welchem Film Benny war. Der Comic, den Benny liest (Abb. 5c), ist dagegen eindeutig zu bestimmen: eine ins Deutsche übertragende Geschichte mit Donald Duck und Huey, Dewey und Louie bzw. Tick, Trick und Track, wahrscheinlich von Vicar oder Raúl Bratesco gezeichnet (im Abspann wird der Comic nicht erwähnt, wie alle anderen verwendeten Werke und Fernsehprogramme). Auch hier hält sich die Forschung in ihrem Urteil stark zurück – einen Disney-Comic zu lesen

ist pädagogisch unverdächtig, und lediglich die Tatsache, dass Benny dies in aller Seelenruhe tut, nachdem er am Tag zuvor noch einen Mord begangen hat, ist auffällig.

Bennys Musikgeschmack findet öfter Erwähnung (vgl. etwa Brunette 37 oder Blümlinger 150) und auch, wenn sich darüber streiten lässt, ob es sich hierbei wirklich um „Heavy Metal“ handelt – die Bezeichnung „Hard Rock“ dürfte es wohl eher treffen, wenngleich natürlich zugegeben werden muss, dass die Genre-Grenzen mitunter recht fließend sind –, ist die Beschallung immer noch mehr oder minder harmlos. Die Zeiten, in denen man Rockmusik schädliche Wirkung unterstellen konnte, waren zwar zu Beginn der 1990er Jahre noch nicht vorbei (man erinnere sich nur an die Diskussionen gegen Ende der Dekade um Marilyn Manson und Rammstein, welche von den beiden Amokläufern an der Columbine High School gehört wurden), aber diese These ist heute nicht mehr überzeugend. Eventuell ist die Musik, die Benny hört, dafür auch nicht radikal genug. Die von Benny geschätzte Band *AC/DC* kann keinen jugendlichen Protest markieren – die Generation seiner Eltern hätte das bereits in ihrer Jugend hören können.

Es bleibt festzuhalten, dass weder Comic noch Musik herangezogen werden können, um Benny zu pathologisieren. Man mag geneigt sein, sie nun als „red herrings“ zu verwerfen, als falsche Fährten, allerdings wird dies ihrer Rolle innerhalb des Filmes nicht gerecht: Haneke zeichnet zwar das Bild eines Jugendlichen, der medientechnisch alle Klischees bedient, aber eben nicht in ihrer letztlich „schlimmstmöglichen“, subversivsten oder als am gefährlichsten eingestuften Form, sondern in der eher alltäglichen, unverdächtigen oder humorvollen. Dieser Umstand wird vielfach übersehen, gerade, was die Bewertung des Filmes betrifft, den Benny zunächst in Ausschnitten in der Videothek und später zum Einschlafen im Bett betrachtet: Michael Herz‘ und Lloyd Kaufmans *The Toxic Avenger*. Dieser Film erzählt die Geschichte von Melvin (gespielt von Mark Torgl bzw. Mitch Cohen), einem stereotypisierten Nerd, der in ein Fass mit radioaktivem Abfall fällt und infolgedessen zu einem Monster mit übermenschlichen Kräften

mutiert. Fortan zieht er durch die Stadt und bekämpft Drogendealer, Räuber und Zuhälter, außerdem hilft er älteren Damen beim Überqueren von Zebrastreifen oder öffnet schwer zu öffnende Einmachgläser.

*The Toxic Avenger* lässt sich wohl am besten als „Splatstick“-Film kategorisieren, als eine Slapstick-Komödie, deren Humor größtenteils auf absurden Splatter-Spezialeffekte basiert. Er steht in einer Reihe mit Filmen wie Peter Jacksons *Bad Taste* (1987) und *Braindead* (1992), Lam Nai-chois *Riki-Oh: The Story of Ricky* (1991) oder Sam Raimis *Evil Dead 2* (1987), Low-Budget-Produktionen, die auch gerne als „Trash“-Filme bezeichnet werden und als solche unter Fans einen Kultstatus genießen – man lacht beim Betrachten über die schlechten Schauspielleistungen, den Wahnwitz der Spezialeffekte und die generelle Absurdität der Handlung (vgl. Sarkhosh und Menninghaus, vgl. auch Kendrick 93f. zu Humor und Gewalt im Spielfilm). Nun ist es einerseits der Tatsache zu verdanken, dass Benny die Filmausschnitte ohne jegliche Emotionen betrachtet – er kann darüber offensichtlich nicht lachen (und schaltet den Film auch deshalb vorzeitig aus, um einzuschlafen) – und andererseits der Tatsache, dass *The Toxic Avenger* samt der Filmtradition des Splatstick/Trash wohl nur einen geringen Bekanntheitsgrad aufweist, dass eine Vielzahl an Interpreten diesem Film zumindest eine Teilschuld an Bennys Empathielosigkeit geben können. Sieht man aber in Bennys Filmkonsum die Ursache seiner Emotionslosigkeit und darüber hinaus seiner Tötungsbereitschaft, so stellt man sich auf die Seite radikaler Medienkritiker, deren Befürchtung, dass jegliche Gewaltdarstellung Nachahmungsgefahr berge und die Jugend bedrohe, sich auch nach jahrzehntelanger Forschung nicht bestätigen konnte, wie im Unterkapitel 2.4 dargelegt wurde. Besonders bemerkenswert ist, dass *Benny's Video* zwar die gesamte Klaviatur potentiell jugendgefährdender Medien bespielt, jedoch immer nur Medienbeispiele verwendet, die im Grunde unbedenklich sind. Wer sich damit zufrieden gibt, Donald Duck, AC/DC und *The Toxic Avenger* die Schuld an Bennys Verhalten zu geben, fällt einer „Confirmation Bias“ zum Opfer

und übersieht, dass die Medien, die Benny konsumiert, im Grunde doch als äußerst harmlos zu bewerten sind. Sie verweisen zwar in ihrer Zusammenstellung auf die „Gewalt-in-den-Medien“-Debatte, taugen aber nicht als überzeugende Beispiele, sondern entlarven diejenigen als voreingenommen, die sich leichtfertig damit zufriedengeben, die Schuld von Benny abzuwälzen und ihn als Opfer seines Medienkonsums zu entlasten. Deshalb kann auch Metelmann in seiner Zusammenfassung nur bedingt recht gegeben werden, wenn er sagt:

In der Figur Bennys bedient Haneke zwar auch diese soziologische These [– ein Kind, das die Ermordung eines Menschen gesehen habe, gehe jetzt auf die Straße und tue dort das gleiche –], doch legt er sie insofern viel komplexer an, als er ihn wie ausgeführt als Bilder-Produzenten einführt, bei dem die Wirkung der gesehenen Bilder nicht nur in der grausamen Umsetzung in Realität besteht [...], sondern vielmehr diese „Realisierung“ nur wieder Material für die Bilderproduktion, die Virtualisierung ist: Womit natürlich der gesamtgesellschaftliche Kontext über die Gewalt-und-Medien-Pädagogik hinaus thematisiert ist. (*Zur Kritik der Kino-Gewalt* 102)

Haneke bedient eben *nicht* die Nachahmungsthese, sondern führt sie nur vor. Wie Metelmann aber völlig zu Recht festhält, sollte das Hauptaugenmerk stattdessen auf die Rolle Bennys als Produzenten von Bildern gelegt werden, um das Rätsel um Benny zu lösen. Bevor dies jedoch geschieht, bietet sich ein Blick auf weitere gängige Interpretationsmuster an, welche zu einem Großteil auf den Eigenauslegungen des Regisseurs fußen. Sie alle sind nicht ohne Schwächen, weswegen sich die anschließende Beschäftigung mit dem Motiv des Spiels aufdrängt, um Benny zu entschlüsseln.

## 5.2 Das Fernsehen, die Wurzel allen Übels?

Neben Comic, Spielfilm und Musik fehlt natürlich noch die Beschäftigung mit dem Fernsehen, um Bennys passive Medienwelt zu komplettieren. Die Puppenshow, die das britische Königshaus persifliert, lässt sich wohl recht einfach ebenso wie die oben erwähnten anderen Werke als unverfänglich abhaken; die Nachrichtensendungen hingegen sind in Ansätzen

problematisch. Sie sind eines der Motive, die die Trilogie der Vergletscherung zusammenhalten, denn auch in *Der siebente Kontinent* und *71 Fragmente* finden sich vereinzelte Ausschnitte aus nichtfiktiven Nachrichtensendungen. Der Fernseher als realitätsvermittelndes und -organisierendes Gerät nimmt eine offensichtlich zentrale Rolle ein – er ist der letzte Überlebende des Familienselbstmordes in *Der siebente Kontinent* und leitet mittels Rauschen, das gerne auch als „Schnee“ (vgl. Wheatley 61) bezeichnet wird, direkt zu *Benny's Video* über, dessen Titeleinblendung in roten Buchstaben auf eben diesem Schnee erfolgt. Fernsehbildschirme sind in *Benny's Video* überall zu finden, und Haneke selbst erklärt:

Obviously in *Benny's Video* [...] I attempt to explore the phenomenon of television. [...] I am most concerned with television as the key symbol primarily of the media representation of violence, and more generally of a greater crisis, which I see as our collective loss of reality and social disorientation. (Sharett, „The World That is Known“ 585)

Nun sollte man nicht den Fehler begehen und Fernseher mit Fernsehen gleichsetzen. Ersterer ist in *Benny's Video* häufig schlichtweg ein Monitor, etwa für die Kamera, welche aus Bennys Zimmer heraus auf die Außenwelt gerichtet ist, letzteres ist ein System der Medialisierung, welches sich durch Programmvielfalt auszeichnet: Man kann Nachrichten sehen, Werbung, die oben erwähnte Puppen-Show und so weiter. Die Zusammenstellung dieser Vielfalt erweist sich aber als prekär, denn gerade die Möglichkeit der Aneinanderreihung führt zu einer Gleichgewichtung der einzelnen Inhalte, die vor allem die Schrecken, die man in den Nachrichtenprogrammen sieht – Skinhead-Gewalt, Krieg in Bosnien – trivialisiert. Wenn Haneke sagt, dass es ihm um diese Kritik ginge, als er *Benny's Video* konzipierte, so muss man nicht nur aus einem generellen Barthes'schen Misstrauen gegenüber Autoren vorsichtig sein. Das Fernsehen selbst kommt im Film nämlich nur selten vor, zumeist steht der Apparat, der *Fernseher* an sich, im Vordergrund. Als Bild im Bild vermittelt ein Monitor an vielen kritischen Stellen die Handlung: die Erschießung des Schweines, die Benny dem Mädchen (gespielt von

Ingrid Stassner) vorführt, der Mord an dem Mädchen selbst und natürlich auch die Aufzeichnungen der Überwachungskamera am Ende des Films. *Benny's Video* funktioniert auch hier nicht als Medienkritik; das Fernsehen kann Benny gar nicht zum Mörder gemacht haben, dafür schaut er es zu selten. Die erste Szene, in der Benny seine Hausaufgaben macht, spricht ebenfalls gegen diese Überinterpretation. Benny sitzt mit dem Rücken zum Fernsehbildschirm an seinem Schreibtisch und ist über sein Aufgabenheft vertieft (Abb. 5d). Ganz rechts im Bild kann man vage den Monitor der Kamera erkennen, die auf die Straße vor dem Haus gerichtet ist. Der Fernseher hinter Benny, wieder einmal als Bild im Bild, zeigt Aufnahmen eines Fußballspiels, eines Eishockeyspiels und schließlich eine Einblendung „Werbung“, gefolgt von einer schwer zu erkennenden Aufnahme eines Metallobjekts bei Nacht. Die Szene wird begleitet von gesangloser, lauter Hardrock-Musik, die intradiegetisch auf Bennys Musikanlage läuft und den Fernseher komplett übertönt (falls er nicht sowieso schon auf lautlos eingestellt ist). Benny ist offensichtlich umgeben von Medien – aber die Tatsache, dass er mit dem Rücken zum Fernseher sitzt, ist höchst bedeutsam. Weder konsumiert er die Bilder, noch hört er nur hin. Der Apparat läuft ohne jeglichen Zuschauer, denn Benny verweigert sich ihm. Er zeigt hier kein Suchtverhalten, sondern offensichtliche Stärke, dem Sog des Fernsehers widerstehen zu können. Dass er den Fernseher nicht einfach ausschaltet, unterstreicht diesen Widerstand noch: Würden keine Bilder gezeigt, könnte Benny auch nicht wegsehen. Die Tatsache, dass die Positionierung von Fernseher und Benny auch in der zweiten Szene, in der er seine Hausaufgaben bei lauter Musik macht (Abb. 5e), eingehalten wird – wengleich ein Türrahmen das Bild stark beschneidet und den Zuschauer auf Distanz hält – spricht ebenfalls dafür. Benny ist kein Opfer eines übermäßigen Fernsehkonsums, und überhaupt gilt: Er ist kein Opfer.

### 5.3 Benny, der Täter

Wenn es also nicht die Einflüsse der Medien sind, was ist es dann? Warum bringt Benny das Mädchen um und warum verhält er sich nach dem Mord so unauffällig? Will Benny wirklich „sehen, wie es ist“ (*Benny's Video* 01:33:48), wie er seinem Vater, Georg, erklärt? Brunette, der von einer Nachahmungsthese ausgeht, begründet diese mit Verweis auf Bennys Selbstaussage und verschiebt die Schuld wieder auf das Medium:

The obvious question, though, is why this desire to know, for example, what murdering someone is like was never much in evidence before the advent of modern media. Is it perhaps not so much that the media has substituted itself for reality but that it represents violent nonordinary reality in such a tantalizing way that makes people want to experience it? (37)

Auch Mattias Frey glaubt Bennys Worten: „Benny wants to be the agent in a killing“ („Supermodernity“ 156). Mit Verweis auf *Funny Games* und dessen Überdeterminierungsangebot – Drogen, schwierige Kindheit, Homosexualität, Ennui und so fort – wird Bennys Aussage im Nachhinein unglaubwürdig, aber auch ohne diesen intertextuellen Verweis sollte man vorsichtig sein. Zunächst einmal ist der Mord kein geplanter Akt; die Reaktion Bennys auf das Schreien des Mädchens spricht eindeutig dagegen. Metelmann nimmt diese zum Anlass, statt von Mord von Totschlag zu sprechen (vgl. *Zur Kritik der Kino-Gewalt* 89) – immerhin gerät Benny sichtlich in Panik, nachdem das Mädchen zu Boden gegangen ist –, aber die Tatsache, dass Benny zweimal zurück an den Schreibtisch hastet, um das Bolzenschussgerät nachzuladen, lässt wenig Zweifel an der Tötungsabsicht aufkommen. Nichtsdestotrotz zeigt Benny keine Faszination an der Tötung selbst, er agiert übereilig und wimmert währenddessen („Sei doch ruhig... sei doch still...bitte“ (*Benny's Video* 00:27:24-00:27:28)). Des Weiteren ist auch seine spätere Erklärung im Gespräch mit Georg (*Benny's Video* 01:32:30-01:34:16) äußerst fragwürdig: Im Bett liegend blickt er zu seinem Vater auf, der im Gegenlicht fast nur als Silhouette wahrnehmbar ist (Abb. 5f) und ihn mit

zögerlichen Pausen zwischen den einzelnen Worten fragt: „Warum hast du’s getan?“ Benny antwortet mit einem fragenden „Was?“, hält dem Blick Georgs aber nicht stand, sondern schlägt seine Augen nieder und sagt zunächst „ich weiß nicht“. Als dies den Blick Georgs immer noch nicht abwendet, fügt er hinzu: „Ich wollt‘ sehen, wie’s ist“, hängt aber, nach einer kurzen Pause, noch ein „wahrscheinlich“ hintenan, wodurch seine Aussage wieder infrage gestellt wird. Die Motivation für die Tat, so suggeriert dieses Adverb, ist Benny unbekannt. Wenn er daher selbst schon nicht mit Sicherheit sagen kann, warum er den Mord begangen hat, wird zumindest die These einer willentlichen Nachahmung hinfällig.

Bennys Verhalten nach dem Mord gibt weitere Rätsel auf. Warum zieht er sich nackt aus und beschmiert sich mit dem Blut des Mädchens? Warum filmt er sich dabei? Die Standardantwort für deviantes Verhalten solcher Art ist natürlich gleich gefunden: aus sexuellen Gründen. Peter Schwarz, der diese Auslegung vertritt, deutet die Mutprobe mit dem Bolzenschussgerät als „teasing foreplay“ (338) und attestiert Benny, nicht zwischen Sex und Mord unterscheiden zu können (vgl. 338). Die Umstände des Mordes legen solch eine Assoziation natürlich nahe. Ein Junge trifft ein Mädchen, lädt es zu sich nach Hause ein und tötet es dort mit einem phallischen Gegenstand. Auch Frey argumentiert in diese Richtung:

What could be Benny’s first sexual experience becomes a violent act which he records and ritually rehashes. A sexual act comes only after the violent one. In an auto-erotic spectacle, Benny strips naked and observes himself in the mirror, smearing himself with the girl’s blood. Benny even rearranges the girl’s shirt [sic] so that she is ‚properly‘ covered, a lack of curiosity that further distances him from normative heterosexuality. („Supermodernity“ 158)

Es müsste natürlich „skirt“ heißen, rückt er doch ihren Rock zurecht. Dieser Akt markiert eine Grenze, die Benny nicht überschreiten wird: Er tötet das Mädchen, aber vergeht sich nicht an ihrem Körper. Er filmt die Leiche von Kopf bis Fuß, zeigt über dieses geradezu dokumentarische Interesse hinaus jedoch keine nekrophile Neigung; überhaupt muss der

sexuelle Lustgewinn der Tat und des Nachspiels in Zweifel gezogen werden. Benny zieht sich zwar nackt aus, agiert aber völlig unerregt. Die banale Erklärung, dass er sich lediglich seiner Kleidung entledigt, damit sie nicht blutig wird, reicht völlig aus, um sein Verhalten zu erklären. Wie sonst könnte er in aller Seelenruhe ein Telefongespräch mit seinem Freund Ricci (gespielt von Stefan Polasek) führen und sich zu einem abendlichen Nachtclubbesuch verabreden? Weder Mimik noch Tonfall verraten die geringste Erregung; Benny hat sich nach dem Ausfall während des Mordes nun wieder völlig im Griff. Im Grunde beschreibt ein Adjektiv Bennys Verhalten nicht nur in diesen Momenten, sondern auch über weite Strecken des Filmes: *lustlos*.

#### 5.4 Pilot sein – ein Spiel der Vergletscherung

Ohne Lust, ohne Freude an jeglicher Aktivität agiert Benny in allen Bereichen seines Lebens. Er treibt das Grundprinzip jugendlicher „Coolness“ auf die Spitze, indem er alle Verantwortung für sein Verhalten mit „Weiß nicht“ oder „So halt“ von sich weist. Seine Motivation bleibt dunkel und, wie das nächtliche Gespräch mit seinem Vater (*Bennys's Video* 01:32:30-01:34:16) nahelegt, möglicherweise sogar für ihn selbst verborgen. Er zeigt prinzipiell kein sichtbares Gefallen an jeglicher Aktivität.

Die hier vertretene Gegenthese zur häufig proklamierten Medienverrohung, dass Benny sich wie ein Spieler verhält und die Welt durch Spiele begreift, will damit auf den ersten Blick nicht so recht einhergehen. Sind Spiele nicht vorrangig zur Lustgewinnung da? Sollen Spiele nicht Spaß machen?

Nun muss Freude an einer Aktivität nicht zwangsläufig sichtbar werden. Spiele wie Go, Schach oder Poker werden bei den wenigsten Spielern ein Grinsen hervorrufen – ein permanent angestrenzter, nachdenklicher Gesichtsausdruck dürfte wohl viel wahrscheinlicher sein –, und trotzdem gilt im Allgemeinen, dass diese Spiele unterhalten. Die Freude über einen Sieg könnte eine Ausnahme sein, wobei man sich im Gegenzug auch fragen müsste, ob Spiele von den

meisten Verlierern immer noch als spaßige Unterhaltung angesehen werden, insbesondere, wenn der Gegenüber seinen Sieg lauthals kundtut. In *Benny's Video* kommt es aber gar nicht erst so weit. Als Benny mit Anna in Ägypten Backgammon spielt – das einzige „klassische“ Spiel im gesamten Film –, sieht man nur ihre Hände und auch nur einen Ausschnitt des Spiels (Abb. 5g). Wir wissen nicht, wer gewinnt, und wir sehen Bennys Gesichtsausdruck nicht. Hat er Spaß?

Davide Zordan fällt diese Lustlosigkeit auch auf, und er verweist darauf, dass Benny nicht der einzige Charakter in Hanekes Gesamtwerk ist, der ohne Freude spielt: „The most characteristic aspect of games, namely the delight and enjoyment they provide as a momentary disruption, is completely absent from the games in [Haneke's] films“ („Just Like a Prayer“ 125). Warum spielen sie aber? Es könnte schlichtweg Gewohnheit sein, meint Zordan (vgl. „Just Like a Prayer“ 125). Da die meisten Spiele nur einmal im Verlauf eines Filmes gespielt werden, kann man kaum von einer Habitualisierung sprechen. Benny und seine Mutter müssen die Regeln von Backgammon erst lernen, bevor sie spielen können. Dies ist natürlich auch ein Verweis auf die gesellschaftlichen „Spielregeln“, die mit dem Mord und der Vertuschung gebrochen wurden und die nun offenbar ebenfalls neu gelernt werden müssen (vgl. Metelmann, *Zur Kritik der Kino-Gewalt* 93). Gerade der pädagogische Aspekt des Spiels sollte nicht unterschätzt werden. Benny ist in jugendlichem Alter (Arno Frisch war zum Zeitpunkt der Dreharbeiten 16 Jahre alt) und geht noch zur Schule; er ist zwar kein kindliches Kind mehr, aber dennoch in einem steten Lernprozess. Das erste, was er lernt, ist ein Spiel der Ausbeutung.

Den offensichtlichen Rahmen des Filmes bildet das Video der Schweineschlachtung, welches Benny auch dem Mädchen zeigt. Es deutet den Mord voraus, parallelisiert die letzte Szene, in der Bennys Eltern ihrem Schicksal ausgeliefert werden, und evoziert gleich mehrere Bedeutungsebenen des Phänomens Video (vgl. Speck, *Funny Frames* 82). Es gibt aber noch einen zweiten Rahmen, ein Leitmotiv, welches ungleich subtiler in die Handlung verwoben ist

und wohl erst nach mehrmaligem Ansehen des Films erschließbar wird (würde man *Benny's Video* auf Video schauen, müsste man wohl ebenso wie Benny häufig zurückspulen): das Pilotenspiel. Auf dem Video der Party von Bennys Schwester Evi (Stephanie Brehme) erfährt man beiläufig die Regeln, als Evi mit einer Pyramiden-Skizze auf einem Whiteboard die Gäste ins Spiel einweicht (Abb. 5h). Es handelt sich um ein Schneeballsystem, bei dem eine Person in ihrer Rolle als „Pilot“ zunächst zwei „Copiloten“ finden muss, welche wiederum je zwei „Crew-Members“ finden müssen, welche je zwei „Passagiere“ anheuern. Die Passagiere zahlen einen Geldbetrag (10.000 Schilling, wie man später erfährt) ein, den der Pilot erhält, sobald alle acht Passagiere gefunden wurden. Nun „fliegt“ der Pilot „weg“ und ist aus dem Spiel. Der Flieger teilt sich, und jeder Co-Pilot wird zum Piloten, die Crew-Members zu Co-Piloten, und die Passagiere müssen als Crew-Members nun neue Passagiere anheuern. Solange man immer neue Mitspieler/-innen findet, kann dieses Spiel endlos weitergehen, und jede/-r Teilnehmer/-in, die/der als Passagier eingestiegen ist, wird irgendwann als Pilot das Achtfache seiner Einzahlung als Gewinn mitnehmen können. Ein junger Mann auf der Party durchschaut allerdings schon das Problem dieses Systems und fragt nach: „Was ist, wenn man keine neuen Passagiere findet?“ Eine laute, männliche Stimme will beschwichtigen: „Das ist überhaupt kein Problem...“ An dieser Stelle (*Benny's Video* 00:03:00) betritt jedoch Bennys Vater den Raum und beendet die Party; die Frage des Mannes bleibt dadurch unbeantwortet.

Nur wenige Einstellungen später sehen wir schon wieder ein Video der vermutlich gleichen Party, doch die Einordnung fällt schwer. Die wahrscheinlich von Benny geführte Kamera filmt eine Kiste mit Geldscheinen, in die eingezahlt wird. Ein junger Mann sitzt davor und führt Buch. Es folgt ein abrupter Schnitt und man sieht einen anderen jungen Mann vor Freude aufspringen (Abb. 5i), das Spiel hat sich für ihn gelohnt. Ein weiterer abrupter Schnitt folgt und wir sehen einen dritten jungen Mann, der sich offenbar mit Evi und einer weiteren Frau streitet. Man kann einzelne Sätze des Disputs verstehen: „Sie hat *mir* versprochen, mit mir

mitzufliegen...“ – „Ich hab nichts versprochen...“ (*Benny's Video* 00:04:01-00:04:07). Die Kamera schwenkt weg von den dreien zurück zum glücklichen Gewinner, der mit seiner Hand die Geldkiste durchwühlt. Bis hierhin könnte man meinen, es handle sich um eine zweite Party, wurde die erste doch offenbar von Bennys Vater beendet. Es stellt sich jedoch heraus, dass Benny und Anna dieses Video in seinem Zimmer betrachten, in direktem Anschluss an die Feier, denn Anna fragt ihn nach Details aus: „Wann sind die denn alle aufgetaucht?“ (*Benny's Video* 00:04:56). Ironischerweise erfolgt diese Frage nicht direkt auf die Aufnahmen von der Party, sondern auf das Nachrichtenprogramm, in dem von einem Anschlag rechtsradikaler Hooligans auf eine Asylunterkunft berichtet wird. Dass Anna sich *nicht* auf die im Fernsehen gezeigten Vorfälle bezieht, ergibt sich aus dem Kontext des Zwiegesprächs mit Benny, das auf der Tonspur über die viel leiser gestellte Fernsehreportage gelegt ist. Dieses Gespräch erschwert die zeitliche Einordnung des zweiten Videos: Ging die Party etwa noch weiter, nachdem Georg nach Hause gekommen ist? Aber wäre er dann nicht auf dem zweiten Video zu sehen? Und würde das nicht den Schnitt zwischen dem Ende des ersten Videos und der Szene im Fahrstuhl verraten? Im Zweifelsfall muss man von genau dieser Auslegung ausgehen, denn dem Video wird ein größerer Wahrheitsgehalt attestiert. Die Montage des Films *Benny's Video* kann irreführen, das innerfiktive Video aber ist der Beweis, dass der Schnitt die Realität betrügt. Bennys Hochschätzung des Videos wird hier vom Film selbst unterstützt. Wie ein Möbiusband verdreht diese Gewichtung das Verhältnis zur Realität: Das Video als Abbild der Wirklichkeit und vermeintliches Fenster in einen virtuellen Raum übersteigt die Realität des Filmes, dessen Fiktionalität nach Coleridges „Suspension of Disbelief“ in *Benny's Video* unhinterfragt bleibt. Der virtuelle Raum, den sich Spiel und Video teilen, ist paradoxerweise *echter* als der (von Haneke inszenierte) faktische Raum der *Mise en Scène*, in dem sich die Handlung des Filmes abspielt. Darin liegt wohl die Attraktion für Benny und es ist wenig verwunderlich, dass er selbst in das Spiel einsteigen möchte.

In einer Umkleidekabine beginnt Benny, seinen Flieger zusammenzustellen. Ein anderer Junge hat nicht genügend Geld und Benny macht sich deshalb über ihn lustig. Ricci steigt mit einem Geldschein ein (100 Schilling?) und Benny ernennt ihn zum ersten Copiloten. Wenige Szenen weiter: Bei der Chorprobe wird ein Stück Papier herumgereicht, und als es aufgefaltet wird, erkennt man die Pyramidenskizze wieder. Bennys Name steht ganz oben, und es fehlen nur noch zwei Passagiere, um das Flugzeug zu komplettieren. Kindergesichter, darunter auch Benny, nicken sich zu, und weitere Geldscheine sowie Tabletten werden weitergereicht. Man ist sich nicht sicher: Gehört der Drogenhandel zum Pilotenspiel dazu? Oder ist es ein parallel stattfindendes Tauschgeschäft?

Bennys Flieger wird im Verlauf des Filmes nicht starten. Evi hingegen hat bei der Rückkehr von Benny und Anna ihren Flieger gefüllt, die Eltern organisieren ihr eine Party (und bestellen sogar den von Georg versprochenen Party-Dienst). Benny filmt natürlich wieder, und schaut sich das Material zusammen mit den Eltern an. Auch auf dieser Party finden sich Skeptiker, die das Spiel kritisieren; Evis Auszahlung wird jedoch wie ein Ritual zelebriert und lässt die Zweifler verstummen. Als Georg das Video sieht, lobt er Evis Geschäftssinn (!) und Anna versucht, ihn zu überreden, doch auch einen Flieger zu starten und ihre Freunde dazu einzuladen (*Benny's Video* 01:37:16-01:37:35). An dieser Stelle (*Benny's Video* 01:37:35) übertönt sie plötzlich der Chor, in dem Benny mitsingt. Diese akustische Klammer bewertet auf wenig subtile Art und Weise die Überlegung, dieses Spiel zu spielen: „Trotz dem alten Drachen“ heißt es in der Bach-Motette „Jesu, meine Freude“, und mit dem Drachen könnte hier genauso gut der Kapitalismus in seiner perfidesten Form – als Nullsummenspiel – gemeint sein. Dieses ökonomische Spiel der Ausbeutung, welches nur dadurch am Leben gehalten wird, dass die Ausgebeuteten weitere Opfer finden, kann von Bennys Eltern aber nicht aufgenommen werden – Benny liefert sie vorher aus. Der Grund für diese Entscheidung ist natürlich, wie man zu diesem Zeitpunkt bereits zu akzeptieren gewohnt ist, offen. Denkbar, wenngleich in eklatantem

Widerspruch zum trostlosen Grundton nicht nur dieses Filmes, sondern der kompletten Trilogie, ist die optimistische Auffassung, dass Benny späte Reue empfindet, nachdem er das christliche Lied im Chor gesungen hat (vgl. Brinkema 356 zur „moral/theological salvation“). Die Vermutung, dass es sich hier vielmehr um einen egoistischen Akt Bennys handelt, ist ungleich einleuchtender – Benny überträgt seine Schuld auf die Eltern (vgl. Justice 101) und scheint keine Konsequenzen für sich zu erwarten, denn wieso sonst würde er etwa den Polizisten nach der Auslieferung fragen: „Kann ich jetzt gehen?“ (*Benny's Video* 01:41:26). Benny hat durch das Spiel das Grundprinzip des Egoismus gelernt. Er ist der Pilot und nachdem ihm alle Flugteilnehmer Vorteile erbracht haben, kann er ungehindert davonfliegen. Anna mag davon träumen, ihre Freunde als Passagiere auszunutzen, ihr Sohn ist ihr aber schon zwei Schritte voraus: Ricci wurde zu diesem Zeitpunkt bereits als Urheber der Informatikhausaufgaben verraten und Benny schreckt auch nicht einmal davor zurück, seine engsten Familienmitglieder zu opfern. Die Machtstrukturen, die sich daraus ergeben, die Welt als einen Markt zu deuten, als ein immerwährendes Spiel finanzieller Transaktionen, in denen der ökonomische Spieler ausschließlich auf seinen eigenen Vorteil bedacht ist, werden hier offengelegt. Die kulturelle Gewalt, die sich hier zeigt, ist ein Symptom der fundamentalen gesellschaftlichen Ordnung der Gegenwart, die von einem Prozess der Ökonomisierung geprägt wird (vgl. Akyel 1). Wenn Benny die Regeln des Spiels auf die Wirklichkeit überträgt, um einen Gewinn zu erwirtschaften, so greift er im Prinzip auf die die Spieltheorie zurück, die alltägliche Entscheidungsfragen in strategische Spielsituationen übersetzt, die unter anderem unter ökonomischen Gesichtspunkten betrachtet werden können (vgl. Myerson 1). Diese Anwendung des Spielkonzeptes ist nicht außergewöhnlich. William H. Janeway sieht die gesamte Wirtschaft als „Three-Player Game“, das von Märkten, Spekulanten und dem Staat (bzw. Staaten) gespielt wird, an. Da die Position des Staates innerhalb dieser Triade aufgrund neoliberaler Tendenzen (vgl. Janeway 320) sowie einer zunehmenden Globalisierung und

Automatisierung (vgl. Janeway 328) geschwächt wurde, zeige sich neben positiven Effekten des Wirtschaftsspiels nun auch „the dark side of the three-player game“ (Janeway 317), und man könne folgendes Fazit ziehen: „[We] find ourselves in a world where ‚malefactors of great wealth‘ – to invoke Theodore Roosevelt’s epithet – are able to exploit the political process in order to preserve and protect their exploitation of the market economy“ (Janeway 5). In *Benny’s Video* zeigt sich zwar auf symbolische Weise auch diese Ausbeutung der Armen durch die Reichen, da Benny selbst zu letzteren zu zählen ist und das Mädchen zu ersteren. Dies ist aber nur *ein* Aspekt dieser spielerischen Ökonomisierung; die Gewalt wendet sich letztlich auch gegen Bennys Freund Ricci sowie gegen die Eltern selbst und favorisiert so nicht zwangsläufig die finanziell besser Gestellten. Die Akzeptanz profitorientierter Entscheidungsmaximen im allgemeinen Leben ist das Kernproblem und wird auch in den späteren Filmen Hanekes immer wieder Gewalt ermöglichen und auslösen. Das Pilotenspiel wird daher auch von den Protagonisten nicht hinterfragt – es entspricht zu sehr den Werten der neoliberalen Gesellschaft, als dass sich Bennys Eltern damit kritisch auseinandersetzen können. Wie Benny sehen sie vor allem die Möglichkeit des eigenen Gewinnes. Diese Maxime ist ihr pädagogisches Erbe an ihren Sohn. Die Vernichtung des Geldes in *Der siebente Kontinent* ist der Höhepunkt unter den zerstörerischen Akten dieses Filmes: Ihm kann nur noch der Selbstmord folgen. In *Benny’s Video* dagegen wird kapitalistische System nicht angegriffen. Es verwundert daher auch nicht, dass die erste Anlaufstelle der beiden Urlauber in Ägypten der Markt ist. Bei allen kulturellen Unterschieden kann man die Dynamik zumindest dieses Ortes problemlos verstehen.

## 5.5 Vom Spiel zum Verbrechen

Die Spiele, die Benny spielt, sind oft nicht eindeutig als solche zu erkennen. Das Pilotenspiel ist nur vordergründig ein Spiel, das zur Unterhaltung auf einer Party gespielt wird. Georg erkennt zu Recht den wirtschaftlichen Zweck, wenn er Evis „Geschäftssinn“ erwähnt – Ziel des

Spieles ist es, als Pilot einen finanziellen Gewinn zu erwirtschaften. Man gewinnt nicht nur das Spiel, sondern eben auch 80.000 Schilling. Trotzdem ist es im Gegensatz zu Lotto oder Roulette kein Glücksspiel – der Erfolg hängt einzig davon ab, ob man es schafft, genügend Passagiere zu rekrutieren, die in das Spiel einsteigen. Die eigentliche Spielhandlung ist es, andere Menschen zu überzeugen, auch am Spiel teilzunehmen. In dieser tautologischen Verzahnung übersteigt das Pilotenspiel das allgemeine Spielverständnis. Huizinga würde es schon deshalb nicht als Spiel ansehen, weil man ohne Einsatz nicht mitspielen könnte. Caillois hätte hier weniger Probleme, ließe es sich doch als eine Art Wette begreifen: Man wettet mit seinem Einsatz, dass der Flieger eventuell abhebt und man selbst als Pilot aussteigen kann. Aber damit ist es eben nicht getan: Ohne Wettkampf, Gegenspieler und strategische oder taktische Herausforderung weiß die Spielhandlung sich der Kategorisierung zu entziehen. Am ehesten könnte man wohl von Mimicry sprechen – zwar sind die Bezeichnungen Pilot, Crew-Member usw. in keiner Weise relevant für das eigentliche Spiel, sondern nur improvisierte Metaphern, um eine Hierarchie zu verdeutlichen, aber das Überzeugen von Freunden oder anderen Personen, ins Spiel einzusteigen, könnte einem Rollenspiel gleichkommen. Eine Spielwelt, die sich innerhalb eines Zauberkreises befinden würde, kommt hier allerdings gar nicht erst zustande. Man spielt in der Realität. Es ist ein Meta-Spiel, in welchem man nur Mitspieler hinzugewinnen möchte. Diese Verzahnung, welche Auswirkungen auf Bennys Verhalten haben wird, beschränkt sich keineswegs nur auf das Pilotenspiel. Metelmann schreibt:

Die Einführung der Ebene des Spiels, der Gesellschaftsspiele ist die entscheidende Neuerung im zweiten Film Hanekes. [...] Fast scheint es, als hätte diese Dimension die gestische Erzählweise des ersten Films teilweise ersetzt, finden sich doch hier Markierungen des Verhaltens der Personen (Sprache, Bewegung, sozialer Austausch) hauptsächlich eingelassen in Dialoge oder wirkliche Spielszenen. (*Zur Kritik der Kino-Gewalt* 87)

Wo die Grenze zwischen Spielwelt und Realität überschritten wird, muss sich letztere auflösen. Das Pilotenspiel hat einen negativen Einfluss auf den jungen Benny. Er lernt hier gleich zu

Beginn des Films, die Welt als Spielwiese zu begreifen, aber dabei seine Freunde nicht als potentielle Mitspieler anzusehen, sondern als *Spielfiguren*, die es zu manipulieren gilt, um den eigenen Profit zu garantieren. Der Homo Oeconomicus, der nach den Gesetzen der Spieltheorie handelt, um möglichst effizient seine Gewinne zu maximieren, ist hier in seiner unmoralischsten Form verkörpert. Die zahlreichen an Bresson erinnernden Nahaufnahmen von Händen, die Geld und Güter transferieren, wie etwa beim Kinderchor, an der McDonalds-Kasse oder in der Videothek, vermitteln das Bild einer Welt, in der der Mensch nur als Konsument agiert. Weder die Bedienung im Fast-Food-Restaurant noch der Kassierer in der Videothek werden als Personen sichtbar – ihre ephemeren Stimmen sind lediglich zum Zwecke des Tauschgeschäfts wichtig („Wie viel kostet es?“ (*Benny's Video* 00:07:50)), und ihre Hände sind alles, was man von ihnen sieht. Die einzige dunkelhäutige Person des Filmes (außerhalb Ägyptens) taucht hier auf und wird in der Moderne des Konsums unsichtbar gemacht. Wir sehen nicht ihr Gesicht. Sie wird auf die singuläre Aufgabe der Essensausgabe reduziert. Sie ist effektiv keine Mitspielerin, sondern gehört zur Spielausstattung.

Wer mitspielen darf, hängt ganz klar von der finanziellen Lage der jeweiligen Person ab. Der erste Junge, den Benny anspricht, wird aus dem Spiel ausgeschlossen, weil er nicht genügend Geld hat. Mit Neid erwähnt er Bennys 500 Schilling Taschengeld, ohne die er sich nicht als Co-Pilot einkaufen kann (*Benny's Video* 00:07:15). Ricci – ein sprechender Name – dagegen zückt sofort einen Geldschein; es ist kein Zufall, dass er Bennys bester Freund ist.

Das Mädchen, das Benny ermordet, stammt höchstwahrscheinlich aus ärmeren Verhältnissen als Benny. Sie hat nur hundert Schilling in ihrem Geldbeutel, und anstatt Videos auszuleihen, steht sie täglich vorm Schaufenster, um sie dort durch die Glasscheibe zu betrachten. Diese Hinweise auf ihre soziale Schicht sind nicht zufällig, wie Dara Waldron festhält:

It is possible that Benny finds an inferior ‚animal‘ in a girl from the lower social classes, similar in status to the pig he videos being killed at the beginning. If this is the case, *Benny's Video* is as much about class violence,

as it is about boy kills girl; Benny believing he is simply carrying out the goals of the social strata in which he thrives: the social design he actively pursues based on his warped middle-class consciousness. [...] [Perhaps] Benny believes the designs of the class in which he belongs are being championed; willfully building a better world. (124)

Waldrons Feststellung geht Hand in Hand mit Bennys Spielverhalten. Schwein wie Mädchen sind keine gleichwertigen Mitspieler, und hier wie dort geht es vor allem um Macht, welche wiederum auf Wohlstand fußt. Der Homo Oeconomicus kann nur Spielentscheidungen treffen, wenn er Alternativen hat. Deren Anzahl und damit die Handlungsfreiheit ergibt sich aus seinem Kapital. Das Mädchen kann nicht zwischen diesem oder jenem Video wählen; es muss das ansehen, was in der Auslage läuft. Dabei ist ihr Charakter dem Bennys recht ähnlich. Beide sind wortkarg und emotionslos, beiden ist das „So halt“ zum Lebensprinzip geworden. Ihr Interesse an Video verbindet sie; das Mädchen zeigt sich fasziniert von Bennys sinnloser Kamera-Installation, die das Fenster ersetzt. Der Filmgeschmack der beiden unterscheidet sich auch nur vordergründig. Während Benny Splatterfilme schaut, gibt das Mädchen zwar an, Zeichentrickfilme zu mögen, besonders Roger Rabbit (was natürlich ein weiterer intertextueller Scherz ist, denn Zemeckis' *Who Framed Roger Rabbit* (1988) zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass er die Grenzen zwischen Zeichentrick und „live action“-Film, zwischen wahrgenommener Realität und Fiktion, verwischt). Gemeinsam ist den beiden jedoch dadurch, dass sie trotz zur Schau getragener Apathie gerne humoristische Filme betrachten.

Die Parallelen beider Charaktere könnten eigentlich dazu führen, dass die Mutprobe den erwartbaren Ausgang nimmt: Keiner schießt. Das Spiel ist paradox: Von Benny herausgefordert, schießt das Mädchen nicht auf ihn und wird von ihm als Feigling bezeichnet (*Benny's Video* 00:25:50). Als die Rollen getauscht werden und Benny zunächst nicht abdrückt, wird er wiederum von ihr als Feigling bezeichnet (*Benny's Video* 00:26:04), bevor er nach einer Pause dann doch schießt. Das Label „Feigling“ wird hier jeweils auf den falschen Mitspieler angewandt. Gehört nicht mehr Mut dazu, sich das Schussgerät auf die Brust setzen zu lassen,

als abzudrücken? Kann man bei letzterem überhaupt von Mut sprechen? Die Hemmungen, den Gegenüber nicht abzuschießen, sind ja nicht dadurch begründet, dass man Angst vor den (juristischen) Konsequenzen hat, sondern dadurch, dass man als soziales Wesen keinen sinnlosen Mord begehen will.

Würde sich diese Mutprobe in einem virtuellen Raum abspielen, so wäre sie keine mehr. Der Win-State, nicht als Feigling zu gelten, ist anstrengungslos zu erreichen. Da aber hier das Leben oder zumindest die körperliche Unversehrtheit des Gegenübers auf dem Spiel steht, ist die Entscheidung nicht mehr trivial. Das Spiel erfordert eine moralische Entscheidung, und Benny scheitert an ihr. Dafür sind mehrere Erklärungen denkbar: Hat sich der Schuss vielleicht versehentlich gelöst? Benny wirkt geradezu überrascht, als das Mädchen zu Boden geht (*Benny's Video* 00:26:10). Oder liegt es an einer Verletzung seiner Männlichkeit, seiner Ehre, dass er sich zu behaupten gezwungen sieht, *kein* Feigling zu sein? Das Mädchen äußert diese Beleidigung immerhin zweimal, bevor Benny abdrückt.

Aus strukturellen Gründen wohl am plausibelsten ist die Annahme, dass die Grenze zwischen Realität und Video von Benny nicht mehr wahrgenommen wird. Nachdem die beiden das Video der Schweineschlachtung angesehen haben, fragt das Mädchen: „Wie war das [...] mit dem Schwein?“ Benny zuckt mit den Schultern, und sie fragt weiter: „Ich meine, hast du schon mal einen Toten gesehen? In Wirklichkeit, meine ich.“ – „Nein, du?“ – „Nein, deswegen frag ich ja.“ – „Ich meine, es war ja nur ein Schwein. Im Fernsehen hab ich mal einen Bericht über Tricks gesehen bei Actionsachen und so'n Zeug. Das ist alles nur Ketchup und Plastik. Schaut aber echt aus“ (*Benny's Video* 00:23:00-00:23:36).

Hier werden alle ontologischen Ebenen durcheinandergeworfen. Das tote Schwein wird zunächst mit einem toten Menschen gleichgesetzt, im nächsten Schritt aber wird die Realität dieses Todes durch den Verweis auf Spezialeffekte in Filmen infrage gestellt. Benny widerspricht der moralischen Gleichwertigkeit von Schwein und Mensch, aber er verweist

zugleich auf die vorgetäuschte Wirklichkeit von Spielfilmen, in denen Gewalt nur echt aussieht, gerade so, als wäre der Tod des Schweins auch nur ein Trick, denn man sieht ihn ja nur auf Video, nicht unvermittelt. Benny war zwar physisch anwesend, als das Schwein getötet wurde, sah die Tötung aber auch hier nur durch die Kameralinse. Die eigentliche Betrachtung mit der obszön-faszinierenden Technik des Zurückspulens und der Zeitlupe beginnt erst später, vorm heimischen Bildschirm, und sie ersetzt das reale, einmalige Ereignis.

The pig is both alive and dead; alive then dead; dead then alive [...] The temporal foldings of Benny's Video suggest that an event does not have materiality outside of its representations and, therefore, that the manipulation of representation does not just interfere with the inevitability of any one narrative, but undermines the inevitability of narrative as such. (Brinkema 361)

Der Tod wird zum Spektakel. Die Virtualität ersetzt die kausal determinierte physische Welt, in der die Unumkehrbarkeit des Zeitpfeils keinerlei temporale Manipulation erlaubt und löst das Gefilmte aus seinem Realitätskorsett. Legt sich die Ökonomie als strukturierendes Prinzip und Spiel über die Wirklichkeit und ermöglicht eine Deutung jeglicher Handlungen nach rationalen Mustern, die in der Spieltheorie erforscht werden können, so führt die Technik des Videos nur zu einer weiteren „Entwirklichung“ der realen Umstände. Hier geht es nicht mehr um die Handlungen selbst, sondern um die Reproduzierbarkeit dieser Handlungen. Metelmann spricht hier von einem „System ,Benny Video““ (*Zur Kritik der Kino-Gewalt* 99, Hervorhebung im Original), das von Benny als „System-Helden“ (*Zur Kritik der Kino-Gewalt* 101) verkörpert wird und einen quasi-hermeneutische Zirkel hervorbringt, eine prinzipiell endlose Wiederholbarkeit: Durch das Zurückspulen kann man Momente immer wieder aufs Neue erleben; man kann an ihnen immer wieder Neues und eben auch Neues an der Wiederholung selbst entdecken.

Man kann damit nun spielen. Das sind keine finanziellen Spiele mehr, sondern Spiele ästhetischer Art.

## 5.6 Benny, der Regisseur

Woher weiß Benny, dass der Tod auf Video nicht echt ist, obwohl er echt aussieht? Natürlich aus einem Bericht, den er im *Fernsehen* gesehen hat: Das Medium ersetzt die direkte Beschäftigung mit der Welt. Wenn es eingangs nicht schon zur Genüge widerlegt wurde, so könnte man sich hier zur Annahme verleitet fühlen, Benny doch als abgestumpften Konsumenten zu betrachten, der sich der vermeintlichen Gehirnwäsche der Fernsehbilder nicht entziehen kann und eben deshalb zum Gewalttäter wird. Wenn Haneke behauptet, ihm ginge es in *Benny's Video* vor allem um die Kritik am Fernsehen (vgl. Sharett, „The World That is Known“ 585), dann lenkt er die Zuschauer in genau diese Richtung. Benny ist aber kein einfacher Fernsehzuschauer. Er sitzt nicht stundenlang auf der Couch und zappt sich durch die Programme, wie man es vielleicht erwarten könnte. Benny sitzt auf einem Stuhl am Schreibtisch, wenn er fernsieht oder seine Videos betrachtet – das ist sein Arbeitsplatz, kein Ort der Freizeit. Auch deshalb darf der Film nicht als simple Kritik am Fernsehkonsum verstanden werden. Benny ist Filmschaffender, Verkörperung eines Video-Systems (vgl. Metelmann, *Zur Kritik der Kino-Gewalt* 99). Er interagiert mittels Kamera mit der Welt. Um Gwen Gordons Kategorien zu bemühen: Benny sieht die Welt als „Playground“, er bewegt sich selbstbewusst in ihr und spielt mit ihr. Was bei Gordon allerdings noch als kindlicher Idealzustand gilt, ist bei Benny ein System der Virtualisierung mit schrecklichen Folgen für alle, die sich in seinem näheren Umfeld aufhalten; sie werden ausnahmslos ausgenutzt, manipuliert oder ermordet. Das Spiel, das die Handlung umspannt, ist das Pilotenspiel, welches metaphorisch für die kapitalistische Grundstruktur der Moderne steht. Es ist ein System, das auf struktureller Gewalt aufbaut und diese ständig zuungunsten der finanziell schwächer Gestellten reproduziert. Wer sich in ihm so frei wie Benny bewegen kann, ist bereits auf der Gewinnerseite und wird zugleich von den negativen Auswirkungen des Systems abgeschirmt. Die mediale Einbettung des

modernen Individuums grenzt die tatsächliche Welt ein. Was auf dem Bildschirm läuft, ist in weiter Entfernung: Es wird virtualisiert.

Während Benny die Tötung des Schweins noch aufnimmt, ohne selbst vor die Kamera zu treten, wird er beim Mord an dem Mädchen zum ersten Mal selbst gefilmt. Die Faszination des Blutverschmierens auf dem nackten Bauch ist auch eine Faszination an der Virtualisierung des eigenen Körpers: Benny filmt sich vor dem Spiegel und wird Teil des Videos. Die Parallelen zu Jesus und dessen Seitenwunde am Kreuz sind nicht zu übersehen (vgl. Brunette 30 sowie Metelmann, *Zur Kritik der Kino-Gewalt* 93) – Benny ist zwar keine Erlöser-Figur, aber auch er übertritt die Grenzen der Welt.

Dies findet in Ägypten statt. Auch hier ist Benny vor der Kamera, trägt ein T-Shirt mit seinem Porträt, sinniert über die letzten Tage in Ägypten und spricht am Ende noch direkt seinen Vater Georg als implizierten Zuschauer an (Abb. 5j). Es mutet an wie ein Abschiedsvideo, obwohl Bennys Worte eher einem Tagebucheintrag ähneln. Dass man dabei an den Brief des Familienvaters in *Der siebente Kontinent* denkt, ist wohl kein Zufall. Benny stirbt aber nicht, sondern übertritt in einer weiteren in Ägypten spielenden Szene in einem beinahe magischen Moment die feste Grenze zwischen Video und Realität (*Benny's Video* 01:17:54-01:18:37). In einer Halbtotale sehen wir Benny mit seiner Kamera im Meer stehen, während er einen Paraglider beim Abflug filmt (Abb. 5k) – dieser rauscht von rechts nach links durchs Bild, und Benny verfolgt ihn mit seiner Kamera. Ein Schnitt folgt, und in der nächsten Einstellung sieht man einen Fernseher im Hotelzimmer, auf dem ein Video abgespielt wird: Ein Paraglider startet und hebt ab, die Kamera verfolgt den Abflug von rechts nach links (Abb. 5l). Diese Montage führt die Zuschauer hinters Licht. Sie suggeriert, dass die zweite Einstellung das Video zeigt, das Benny in der ersten filmt. In Wirklichkeit jedoch ist es Benny selbst, der im Video abhebt: „Mama, ich fliege!“, ruft er (*Benny's Video* 01:18:16). Es scheint, als würde sich Benny selbst aus der Distanz filmen, als wäre er zugleich Kameramann und Schauspieler, als existierte er auf

beiden Seiten der Linse. Sein Ausruf ruft das Pilotenspiel in Erinnerung: Benny fliegt nun endgültig ab. Auf der Polizeiwache wird das Video erneut abgespielt; man hört hier Bennys Worte leise aus dem Off (*Benny's Video* 01:40:25). Er hat das Spiel gewonnen.

Die Frage, ob der Urlaub in Ägypten eine Veränderung in Benny auslöst, erübrigt sich daher. Es ist keine späte Reue, die ihn zur Polizei treibt. Er spielt weiterhin, betrachtet die Welt durch die Distanz seiner Kamera und lebt in einer Scheinwelt. Es gilt, was Metelmann über die Ägyptenreise schreibt: „[Etwas] hat sich verändert und doch zugleich nicht“ (*Zur Kritik der Kino-Gewalt* 106). Bei allen Analogien zur Bibel, hervorgerufen durch die Bedeutungsüberladung des Landes sowie durch Bennys biblischen Namen (vgl. Thuswaldner 196, Justice 100), bleibt Benny doch im Spiel. Der Urlaub hat keinen spirituellen Zweck, und falls doch, so verfehlt er ihn. Ägypten ist aus reinem Zufall im Reisebüro ausgewählt worden, als „anywhere but here“ („Supermodernity“ 152), wie Frey schreibt. Benny betritt zwar eine Kirche, aber nur, um dort gleich wieder gegen die Regeln zu verstoßen: Er filmt heimlich, obwohl man ihn auf das Verbot aufmerksam macht (*Benny's Video* 01:22:22).

Das auf dem Video Gesehene in die Umwelt zu tragen, das ist Bennys Realitätsprinzip. Die Welt ist ein Spiel, das man mit Videos als Abbildungsjetons vorantreibt. „Laß das Video handeln und agiere so, daß es wieder ein Video gibt“ könnte man den kategorischen Imperativ dieser Weltanschauung nennen. (Metelmann, *Zur Kritik der Kino-Gewalt* 89)

Der Imperativ seines Handelns wird von der Kamera bestimmt. Bennys Faszination mit der Technik ist auch nach seiner Rückkehr aus Ägypten ungebrochen, filmt er doch auch Evis zweite Party. Benny imitiert zwar nicht die Gewalt der Medien, die er konsumiert, aber die eklektische Zusammenstellung seiner Motive ist analog zum Fernsehprogramm zu verstehen. So, wie das Fernsehen Bosnienkrieg an Parfümwerbung reiht, reiht Benny Schweineschlachtung an Party an Mord an Familienurlaub. Darüber hinaus fügt er sein eigenes Filmmaterial ins Fernsehprogramm ein, schaltet mehrfach zwischen beidem hin und her.

Benny konsumiert nicht Fernsehen, er produziert Fernsehen. Anstatt in der Welt zu stehen, nimmt er diese auf, um die Bilder anschließend zu manipulieren und mit ihnen zu kommunizieren. Der kreative Prozess, der dahintersteht, ruft die Schiller'sche Spieldefinition ins Gedächtnis. Die Welt ist Material, das vom Künstler Benny in Form gebracht wird. Der Tod des Schweines wird durch Rückspulen und Zeitlupe ästhetisiert (vgl. Speck, *Funny Frames* 82), die Leiche des Mädchens wird zurechtgerückt, um ein besseres Bild abzugeben, und die Selbstaufnahme vorm Spiegel hat rituellen Charakter (zum Verhältnis von Ritus und Spiel vgl. Huizinga 24 sowie Kapitel 7 zu *Le Temps du loup*). Haben diese Bilder eine gewalttätige Wirkung auf die Zuschauer, so untermauern sie Brinkemas These: „Haneke's effort in the film is to make the image synonymous with violence“ (358). Doch ist die Gewalt Bennys in den Bildern selbst zu finden? Oder ist vielmehr die Tatsache, dass die Erschaffung dieser Bilder eine obszöne Geste ist und seinen empathielosen Charakter verrät, der Grund für ihre Wirkung? Die moralische Frage des Filmens wird Haneke in *Code Inconnu* noch einmal stellen, wenn der Kriegsphotograf Georges über seine Arbeit spricht (und ungestellte Fotografien als Standbilder an mehreren Stellen des Filmes eingeblendet werden), aber sie bleibt doch immer dieselbe: Ist das Filmen von Gewalt oder den Auswirkungen derselben bereits Gewalt an sich? Die Faszination am Bild verwirft Fragen nach der Produktion. Im Spielfilm ist alles Blut nur „Plastik und Ketchup“, für die Nachrichten hingegen gilt das nicht.

Der Unterschied zwischen Abbild und Original muss aber auch hier gelten. Bennys Kamera mordet nicht (was durchaus denkbar wäre, man erinnere sich nur an die Kamera in Iván Zuluetas *Arrebato* (1979)), und dass das Filmen bereits psychische Gewalt wäre, kann nicht behauptet werden: Das Schwein weiß nicht, was Video bedeutet und das Mädchen wird off-screen erschossen. Die strukturelle Gewalt des Fernsehens, sofern man die Entkontextualisierung der Bilder als solche ansieht, bleibt. Benny's Video in *Benny's Video* ist nur eine Variante des Fernseh- und Bildersystems, welches den virtuellen Kosmos ausmacht.

Benny ist kein Nachahmungstäter, Benny ist das Vorbild selbst. Er verkörpert das Medium Fernsehen in der neoliberalen Moderne. Dessen Methode der Virtualisierung, der Schaffung eines Raumes ohne moralische Verantwortung, in der Bilder nicht mehr als Bilder sind, sind von ihm verinnerlicht worden. Die Welt ist eine Spielwiese, sobald sie digitalisiert ist, und wer mit solch einer Lebensauffassung aufgewachsen ist, der ist gegen Schuldgefühle immun.

## 6. *Happy End*

### 6.1 25 Jahre später

Andreas Kilb resümiert schon 2012, dass der Fortschritt die Technik in *Benny's Video* längst überholt hat (vgl. „Fragmente“ 172). DVDs ersetzen Videokassetten, und selbst diese weichen vermehrt digitalen Angeboten. Anstatt eines Fernsehmonitors hätte „[der] Benny des frühen einundzwanzigsten Jahrhundert [sic] [...] einen PC, auf dem er die Aufnahmen von der Schweineschlachtung wie auch von seinem Mord an dem Mädchen digital nachbearbeiten könnte“ (Kilb, „Fragmente“ 172). Stimmt das? Der aktualisierte Benny im Haneke-Universum ist ein Mädchen, Eve (gespielt von Fantine Harduin) in *Happy End*, und hat ein von den sozialen Medien geprägtes Verständnis von Videoaufnahmen. Der von Kilb prognostizierte PC ist ein MacBook samt dazugehörigem iPhone; diese Marken signalisieren natürlich auch den Wohlstand der Familie Laurent. Wie Benny betrachtet Eve die Welt durch eine Kameralinse. Auch sie filmt den Tod eines Tieres, auch sie filmt ihre Mutter (gespielt von Aurélie Petit) auf der Toilette, auch sie ermordet einen Menschen, auch sie ist sich ihrer Motivation entweder nicht bewusst oder sie möchte sie verbergen: Auf das „Warum?“ ihres Großvaters (gespielt von Jean-Louis Trintignant), bezogen auf ihren Selbstmordversuch, antwortet sie wie Benny mit einem „Weiß nicht“, nur eben dieses Mal auf Französisch (*Happy End* 01:28:02). Hat sich also nichts Wesentliches verändert in den letzten 25 Jahren?

### 6.2 Benny 2.0

*Happy End* verweist auf viele frühere Werke des Regisseurs, er ist geradezu ein „Best of Haneke“ (Seibel), auch wenn Haneke dieses Urteil „nasty commentators“ zuschreibt und lieber von „a kind of summation“ (Grundmann und Naqvi 4) spricht. Die Überwachungskamera-Aufnahme auf der Baustelle ähnelt als Hidden-Object-Game der letzten Szene in *Caché* (siehe

auch Kapitel 10.3), der sadomasochistische Chat ruft *La Pianiste* (2001) in Erinnerung (und Walter Klemmer ist ein Freund auf der fiktiven Website X3Chat.com), die Schauspieler Isabelle Huppert und Jean-Louis Trintignant spielten schon in *Amour* Tochter und Vater, und in seinem Gespräch mit Eve gibt Georges zu, seine demente Frau genau wie sein Alter Ego in *Amour* erstickt zu haben. Die Flüchtlinge und die Plansequenzen auf der Straße rufen *Code Inconnu* in Erinnerung, und der Drang zum Selbstmord und zur Selbstzerstörung, der von Eve, Pierrot (gespielt von Franz Rogowski) und Georges geteilt wird, verweist schließlich auf *Der siebente Kontinent*. Mit seinem mäandernden Plot und der Vielzahl an Charakteren werden etliche Handlungsstränge allerdings nur kurz aufgegriffen und zu keiner Auflösung gebracht; *Happy End* ist eine Ansammlung mehrerer Vignetten, aber kein klassisches Narrativ. Wie die Szenen ineinandergreifen und welche relevanten Informationen ausgespart werden, erschließt sich erst nach und nach – *Happy End* ist ein Mind-Game-Film im Sinne Thomas Elsaessers (siehe auch Kapitel 8.3). Dass sich Motive aus Hanekes Oeuvre wiederholen, muss jedoch nicht zwangsläufig heißen, dass dieselben Konstellationen auf bekannte Weise durchgespielt werden. Eve ist nicht bloß eine weibliche Reinkarnation Bennys, wie im Folgenden im Detail dargelegt werden soll.

Wie ihr Vorgänger Benny zwar ist Eves Verhalten durch eine spielerische Auffassung der Welt zu erklären. Die erste Szene des Films ist ein vermeintlicher Live-Stream der abendlichen Badezimmer-Routine der Mutter (Abb. 6a), und Eve ist, wie man später erfährt, die Regisseurin. Mehr noch als Benny aber geht sie in dieser Rolle auf, denn wenn sie durch ihre eingeblendeten Kommentare die Handlungen ihrer Mutter punktgenau antizipiert, so drängt sich der Eindruck auf, als würde sie ihrer Mutter Regie-Anweisungen geben, die diese folgsam ausführt. Die immer gleiche Routine des Alltags ist für Eve vorhersehbar geworden, schließt man aus dieser Szene, denn anders lässt sich der Zaubertrick der perfekten Vorahnung nicht erklären. Formell

sind diese Handyaufnahmen eine Weiterentwicklung der analogen Videotechnik, die Benny beherrscht. Durch die Möglichkeit des schriftlichen Kommentierens in Echtzeit meint man, Eves Gedanken zu erfahren, was das filmische Medium ansonsten höchstens durch Off-Kommentare leisten könnte (sieht man von den Zwischentiteln in Stummfilmen einmal ab). Der Blick in die Innenwelt des Charakters ist aber durch das Medium gebrochen, denn es handelt sich um eine Form der Kommunikation; es ist kein authentischer innerer Monolog. Im Gegensatz zum nur schwach maskierten „X3Chat“, das eindeutig an Facebook erinnert (Abb. 6b), ist die Live-Stream-App unspezifisch – auch wenn an verschiedenen Orten darauf bestanden wird, dass es sich hierbei um eine fiktive Version von Snapchat handelt (vgl. Ruimy, Levack), muss klargestellt werden, dass diese App nur zum Teilen kurzer Videos mit einer Länge von maximal 10 Sekunden gedacht ist. Live-Streams sind auf Snapchat nicht möglich (vgl. Constine) bzw. waren es nicht beim Erscheinen von *Happy End*. Die Kommentare Eves lassen trotz dieser Unbestimmtheit aber darauf schließen, dass es sich bei der von ihr verwendeten App nicht um einen frei zugänglichen Live-Stream handelt, sondern dass die Aufnahmen nur an eine (oder zumindest wenige) Person(en) gesendet werden. Die Öffentlichkeit des Internets wird hier eingeschränkt: Eve kommuniziert nicht mit der Welt im Allgemeinen, sondern mit ihr bekannten Personen. Doch wer sind diese?

Weder verrät der Bildschirm des Handys einen Namen noch ein Pseudonym; während Benny Zeit mit Ricci verbringt und in einem Chor singt, sehen wir nichts von Eves Sozialleben. In Calais findet sie keine Freunde, aber ihr drittes Video verrät, dass sie mindestens zwei Freundinnen oder Freunde haben muss. Sie verrät einer unbekannt Person, dass sie sich am Vortag mit „Lise“ getroffen und sich über ihr schlechtes Verhältnis zu ihrer Mutter unterhalten habe. Es lässt sich vermuten, dass Eve in dieser Person jemand Gleichgesinnten erkennt – das Versenden der Aufnahmen von der Mutter würde so einen Sinn ergeben.

Allerdings kann das nicht für alle Videos gelten. Beim Vergiften des Hamsters spricht Eve, wie der von ihr später betrachtete Vlogger (gespielt von Timothé Buquen), zu einem vagen Publikum (mit „sit les gens“ – in der Untertitel-Übersetzung: „Hallo, Leute“ – leitet sie ihr Video ein (*Happy End* 00:01:56)). Snapchat wird gewöhnlich als Plattform für intimere Kommunikationen genutzt, denn das Alleinstellungsmerkmal der App ist es, dass die Videos und Bilder, die man dort an seine Freunde versendet, nur für eine kurze Zeit sichtbar sind und entweder nach einmaliger Betrachtung oder einer festgelegten Zeiteinheit (im Normalfall nach einem Tag) gelöscht werden. Es gibt im Film keine expliziten Hinweise darauf, dass Eves Videos ebenfalls befristet zugänglich sind, es ist aber zumindest naheliegend.

Die Betrachter ihrer Videos wären in jedem Fall aber in der Lage, das Rätsel um die Vergiftung der Mutter zu lösen. Wie die Zuschauer im Kinosessel könnten sie die Verknüpfung von Hamster-Vergiftung, gepaart mit vernichtender Kritik an der Mutter und deren Depressionen leicht herstellen. Die letzte Aufnahme der auf einem Sofa liegenden Mutter, gefilmt aus dem Nebenzimmer, wird von Eve folgendermaßen kommentiert: „comme c facile de faire taire qqn“ („Wie leicht es ist, jemanden ruhigzustellen“, *Happy End* 00:04:54), „là jvais appeler le samu“ („Ich ruf jetzt die Rettung“, *Happy End* 00:04:58) und „maintenant elle est plus la grosse conne qui sait tt“ („Jetzt ist sie nicht mehr länger die große Schlampe, die alles weiß“, *Happy End* 00:05:04). Die Hinweise sind unmissverständlich. Dass Eves Mord unerkant und folgenlos bleibt, lässt nun darauf schließen, dass die intradiegetischen Zuschauer/-innen, also jene Personen, die ihre Videos rezipieren, keinerlei Interesse an einer Aufklärung des Verbrechens haben. Sofern es sich hierbei um ein Rätselspiel mit ihren Freundinnen oder Freunden handelt, weigern sich diese, mitzuspielen. In diesem Sinne ist Eves Video die gescheiterte Form von Bennys Video. Wo Benny noch mithilfe seiner geheimen Aufnahme seine Eltern hintergehen kann, um das Verbrechen zur Anzeige zu bringen, hat Eve unwillentlich das perfekte Verbrechen begangen. Es ist letztlich irrelevant, ob sie den Mord aufgezeichnet hat oder nicht,

das Filmmaterial hat seine aufklärende Bedeutung verloren, die es in und als Bennys Video noch hatte. Hier galt, dass ein Videobeweis, und sei es auch nur der des Gesprächs zwischen den Eltern, zwangsläufig zur Verurteilung führen muss – die Existenz des Videos alleine verlangt eine Betrachtung mit all ihren Konsequenzen. Für die digitale Gegenwart gilt das nicht. Eve kommuniziert mit ihrem Video, aber dieses Video ist flüchtiger als das der analogen Vergangenheit, und die Betrachtenden fühlen sich offensichtlich zu keiner Handlung animiert. Es ist höchst auffällig, dass kein Dialog zustande kommt: Nur Eve kommentiert ihr Filmmaterial, niemand antwortet ihr. Sie stellt Fragen – etwa, wie die von ihr angesprochene Person es mit ihrer Mutter aushalten könne – und eventuell bricht auch der Vorspann genau in dem Moment ein, in dem eine Antwortnachricht gesendet würde. Man kann darüber aber nur spekulieren, und nachdem Eve ihr Zuhause verlässt und nach Calais zu ihrem Vater (gespielt von Mathieu Kassovitz) zieht, scheint die digitale Verbindung zu anderen Personen vollständig abgebrochen zu sein. Erst in der letzten Szene zückt sie wieder ihr iPhone, um das „Happy End“ zu filmen.

Aber nicht nur, was die Folgen ihrer Videos betrifft, auch in ihrem Filmen an sich unterscheiden sich Benny und Eve – sie sind zwei unterschiedliche Spieler. Bennys Obsession mit dem Tod, die durch das Zurückspulen der Schweineschlachtung und dem Abfilmen der Leiche zum Vorschein kommt, wird von Eve nicht geteilt. Ihr Hamster Pips wird als Versuchskaninchen für ein Experiment missbraucht. Der präzise Moment des Todes, auf den Benny in obszöner Weise fixiert ist, ist in Eves Video schwerlich festzumachen. Es ist geradezu ein fließender Übergang vom Leben in den Tod, der sich ereignet, während Eve mit Kommentieren beschäftigt ist. Während das Schwein einen spektakulären Tod stirbt, wird Pips‘ Tod erst im Nachhinein deutlich – würde Eve nicht mit dem Lineal das leblose Tier umwerfen, könnte man durchaus meinen, der Hamster wäre noch am Leben. Das „voilà“ von Eve kommt erst an dieser Stelle

(*Happy End* 00:03:30), denn der Tod wird erst hier bewiesen. Die Rezipienten ihres Videos sowie die Zuschauer werden auch hier wieder Zeuge eines Zaubertricks, den Eve inszeniert.

### 6.3 Die Handykamera

Wie wenig Eve an den visuellen Qualitäten des Todes gelegen ist, zeigt ihre Aufnahme der Mutter. Das Format der Handykamera schränkt das Bild sowieso schon ein – zwei Drittel der Kinoleinwand bleiben schwarz (kein zufälliges Format, vergleicht man den Film einmal mit Sean Bakers *Tangerine* (2015), welcher ausschließlich mit iPhones gefilmt wurde und trotzdem die Kinoleinwand füllt) – und auf diesem Bild im Bild kann man die Mutter, die auf dem Sofa liegt, nur mit Mühe erkennen (Abb. 6c). Eve filmt sie stets aus der Ferne, unbeobachtet und distanziert, ein Muster, das sich am Ende der Verlobungsfeier wiederholen wird. Das Gezeigte steht in einem prekären Verhältnis zu den Kommentaren Eves. Im ersten Video ist beides perfekt aufeinander abgestimmt; im zweiten Video, das die Mutter beim Kochen zeigt, sind die Kommentare unabhängig vom Gefilmten, weswegen man sich die Frage stellen muss: *Warum* wird dieses Video gedreht? Der Mutter fällt etwas vom Schneidebrett zu Boden, und dieses unscheinbare Missgeschick darf als erstes Zeichen für die Wirkung der Tabletten gelesen werden, die Eve ihr ins Essen getan hat. Die Tatsache, dass Eve über die abwesende Lise schreibt, verwirft das Gesehene als Hintergrundrauschen. Zwar sind die Kommentare Eves für das Verständnis der Mutter-Tochter-Beziehung nicht irrelevant, aber das begleitende Video dient nur zur Beschäftigung der Augen, es ist ein Video um des Videos willen – es *könnte* schließlich etwas passieren, das man verpassen könnte.

Es passiert nichts. Das Video zeigt kein „schönes“ Bild, es sind Aufnahmen mit niedriger Auflösung und zu dunkler Beleuchtung (Abb. 6d), gefilmt mit unruhigen Händen, die gleichzeitig die Kommentare auf den Touchscreen tippen müssen. Bennys Interesse an der Welt ist spielerisch-ästhetisch, Eve hingegen ist an dem Video als ästhetisierendem Produkt nicht

viel gelegen. Ihr Instagram-Account bleibt den Zuschauern/-innen verborgen – sofern sie überhaupt einen solchen besitzt. Dennoch gilt, dass auch sie sich, ebenso wie Benny, ihre Realität zuvorderst über die Kamera ihres Handys aneignet: Sei es ihr Hamster, ihre Mutter oder ihr Halbbruder, allen begegnet sie zuvorderst über die vermittelnde Instanz des Bildschirms.

Gewöhnlich gelten solche Aufnahmen als Indikator für eine größere Realitätsnähe; die Handkamera-Optik, die wohl nicht zuletzt von Lars von Trier und Thomas Vinterberg mit ihrem Dogma 95-Manifest (vgl. Simons 18) etabliert und mit Filmen wie Daniel Myricks und Eduardo Sánchez' *The Blair Witch Project* (1999), Jaume Balaguerós und Paco Plaza's *REC* (2007), oder Matt Reeves' *Cloverfield* (2008) auch über das Arthouse-Kino hinaus populär wurde, werden oft als Grund dafür genannt, dass diese Filme authentischer bzw. „echter“ wirken, und es ist kein Zufall, dass dies gerade für Horrorfilme eine wirkungsvolle ästhetische Wahl ist. Filme dieser Art werden auch als „Found Footage“-Filme bezeichnet (vgl. Danks) und haben gewöhnlicherweise keine Szenen, die von einer extradiegetischen Kamera aufgezeichnet werden, anders als bei den Filmen Haneke's. Eves Aufnahmen sind zunächst einmal „Unfound Footage“, verschollen in den Weiten des Internets, aber sie entlarven auch den Mythos der Realitätsnähe. Eves Aufnahmen sind durch ihre mediale Verdopplung irrealer – sie verweisen nicht auf die abgefilmte Welt, sondern auf den digitalen Raum, in den die Bilder schließlich eintreten. Damit stehen sie im direkten Widerspruch zu gängigen Vorstellungen von solchen Videotechniken. Jan Simons schreibt etwa über die Handkamera-Bildqualität: „[The] portable camera's jerky, underlit and badly-composed images function as the signifiers of a reality whose temporal and geographical continuity elude the limited means and unavoidably restricted perspective of the filmmaker“ (19). Die Welt ist in ihrer Gänze nicht einzufangen, und die Bilder-Produzenten, die sich durch Hand- oder Handykameras als in der Welt befindliche Akteure verraten, verleihen diesen Bildern nicht die Autorität einer auktorialen Perspektive, die

in der säkularen Moderne angreifbar geworden ist, sondern offenbaren sie als eine Perspektive unter vielen. Die amateurhafte Qualität steht demnach für Authentizität, denn wenn man solche Bilder selbst produzieren kann, sind sie nicht mehr der fiktiven Sphäre des Spielfilms zuzuordnen, sondern der unmodifizierten Realität. Für Bennys Video gelten diese Aussagen zweifellos, aber Eves Kommentare, die sich über die Aufnahmen legen, brechen mit dieser Tradition. Es ist überhaupt bemerkenswert, dass sie diese immer nur tippt, aber nicht als Off-Kommentar spricht. Eve ist eine stumme Beobachterin, die mit beiden Beinen in der digitalen Abbildung der Wirklichkeit steht. Ihre Stimme wäre im Raum des Abgebildeten zu verorten und würde sie als anwesenden Körper verraten. Ihre Kommentare hingegen existieren nur als Einblendung auf der Abbildung der Realität, sie sind dieser enthoben.

Es ist natürlich ein weiteres Rätselspiel des Films, dass Eve als Urheber dieser Kommentare zunächst einmal nicht erkennbar ist. Für unaufmerksame Zuschauer wird dies vielleicht erst in der letzten Szene deutlich, als Eve ihr Handy hervorzieht und den versuchten Selbstmord von Georges filmt. Erst hier etabliert ein Schnitt das Mädchen als Urheberin der finalen Einstellung: In einer Halbtotale sehen wir Eve, die ihren Großvater beobachtet, ihr Handy hervorzieht und mit einer eindeutigen Wischbewegung die Kamera aktiviert. Die nächste und letzte Einstellung schließlich *ist* das Handyvideo, das die Rettung von Georges durch Thomas und Anne (gespielt von Isabelle Huppert) zeigt. Dass es sich hier um keine Live-Stream-Aufnahme handelt, wird durch die Icons verraten, die auf dem Bild zu sehen sind (Abb. 6e). Der rote Aufnahme-Knopf markiert eine gewöhnliche Videoaufnahme, die sich im Anschluss vielfältig verwenden ließe. In den letzten Sekunden des Filmes sieht man, dass sich Anne im Rennen noch einmal umdreht, um in die Kamera und demnach auf Eve zu blicken (Abb. 6f): Ihre Ungläubigkeit gepaart mit dem sich anschließenden Vorwurf der unterlassenen Hilfeleistung sind mitzudenken. Die Kameralinse, die sich wie ein Schutzschirm zwischen Eve und ihre Umwelt stellt, soll sie von jeglicher moralischen Verantwortung entheben. Nachdem Georges mit seinem Rollstuhl ins

Meer gefahren ist, steht Eve zunächst nur stumm am Ufer und ist sichtlich verwirrt: Wie soll man sich in solch einer Situation verhalten? Offensichtlich greift Kants kategorischer Imperativ nicht und der von Metelmann für Benny proklamierte Imperativ muss einspringen: „Laß das Video handeln und agiere so, daß es wieder ein Video gibt“ (*Zur Kritik der Kino-Gewalt* 89). Da es bei Unfällen oder Selbstmordversuchen jeglicher Art durchaus keine Seltenheit ist, filmende Passanten anzutreffen, die durch ihre Schaulust zumeist auch noch Rettungskräfte behindern, verwundert Eves Verhalten nur bedingt. Ihr leerer Blick verrät zwar keine Erregtheit ob der Brisanz der Lage, und ihre Gedanken und Meinungen sind dieses Mal, da es sich eben *nicht* um einen Live-Stream handelt, vor den Zuschauern/-innen verborgen. Es scheint aber naheliegend, anzunehmen, dass es ihr nicht primär darum geht, ein spektakuläres Video zu erstellen, vielmehr scheint ihr das Filmen der einzige Lebensmodus zu sein, in dem sie sich zurechtfindet. Die Sicherheit der Digitalität, in der der Mensch in seiner Existenz zurücktritt, hilft ihr hier, eine Entscheidung zu treffen. Diese eskapistische Methode geht natürlich nicht völlig auf, da ihre Tante als moralisches Gewissen den Blick der Kamera zurückwirft. In ihrer Moralität wird die Szene aber dadurch nicht eindeutiger, denn Eves Meinung zum Suizid des Großvaters unterscheidet sich wahrscheinlich eklatant von der Annes, da Eve selbst einen Selbstmordversuch unternommen hat.

#### 6.4 Virtuelle Existenzen

Von einem „Digital Native“ wie Eve sollte man eine feste Medienaffinität erwarten. Ihre Gebundenheit an virtuelle Existenzen aber findet ihre Spiegelung auch in den Chat-Gesprächen zwischen ihrem Vater und dessen Liebhaberin Claire (gespielt von Hille Perl), die ihre Affäre ausschließlich digital ausleben. Auf „X3Chat“ schwören sie sich die höchsten Gefühle, schwelgen in Dominanzfantasien und sind zugleich völlig stumm und regungslos vor ihren Bildschirmen. Die Aufnahme eines Desktops, die diese Affäre einleitet, ist eine irritierende

Einstellung (Abb. 6g). Einerseits sieht man eine digitale Aufzeichnung von Windows und Internet Explorer, andererseits aber wird diese Aufnahme auf der Tonspur von Tippgeräuschen der Tastatur begleitet, gerade so, als wäre eine Kamera auf den Laptopbildschirm gerichtet. Die Flachheit des Raumes ist nicht zu überbieten; die digitale Welt kennt keine räumliche Tiefe, die das Kino noch (als Illusion natürlich) ermöglicht. Der beim späteren Chat erfolgende Schnitt vom Bildschirm zum Schlafzimmer, in dem Claire mit ihrem Laptop auf dem Schoß im Bett sitzt – die Tastaturgeräusche bilden die akustische Klammer – stellen die Verbindung auch visuell her. Claires Schlafzimmer ist fast völlig in Dunkelheit gehüllt (Abb. 6h). Die weiße Wand, die vom Laptop angestrahlt wird, verrät nicht die Größe des Zimmers. Auf der Bettdecke kann man mit Mühe diverse Objekte entdecken: eine leere Plastikflasche, Verpackungen, Papier. Unbekümmert davon, eingemüllt in einer Ecke gedrängt zu sitzen, existiert Claire nur körperlich in der analogen Realität. Ihr Gesicht verrät keinerlei Regung, trotz der Überschwänglichkeit ihrer Persönlichkeit im Chat. Ihr Bewusstsein hat den Sprung ins Medium bereits geschafft – sie spielt eine virtuelle Rolle, aber lässt die eigentliche, reale weit hinter sich; ihr Körper ist nicht mehr als eine Hülle, die zum Tippen des Chats benötigt wird. Die Virtualität ihrer Affäre übersteigt die Lebenswirklichkeit, und der Raum um sie herum ist so dunkel, dass er beliebig, dass seine Existenz geradezu irrelevant wird. Solange die Internetverbindung garantiert ist, kann diese digitale Existenz das „ernste“ Leben völlig überdecken.

Thomas hingegen, ihr Mitspieler in diesem sexuellen digitalen Rollenspiel, ist während des Chats nicht zu sehen. Von Körper und Materialität enthoben sind die von ihm geschilderten sexuellen Eskapaden „reine“ Fiktion. Die Affäre findet in einem abgesicherten virtuellen Raum statt, den man sich als magischen Kreis im Sinne Huizingas vorzustellen hat: Die Unverletzbarkeit beider Körper, die Abtrennung vom nichtdigitalen Leben sowie die Möglichkeit, stets unbeschadet aussteigen zu können, weisen das Spiel als solches aus. Jedoch ergeht es auch diesem magischen Kreis wie allen magischen Kreisen in Hanekes Filmen, denn

er wird durchbrochen, als Eve das Passwort ihres Vaters herausfindet und Zugriff auf den gesamten Nachrichtenverlauf hat. Die Unbeschwertheit des Spieles, die schon aufgrund dessen Geheimhaltung instabil ist, wird völlig aufgehoben. Die virtuelle Affäre unterscheidet sich in ihren Folgen nicht von einer realisierten, zumal natürlich betont werden muss, dass diese off-screen stattgefunden haben muss: Auch wenn Thomas und Claire nur einen einzigen, nichtssagenden Blick auf der Geburtstagsfeier von Georges austauschen, so erwähnen sie in ihren Chat eine vorangegangene, intime Begegnung (00:36:23). Die Spekulation um die ganzen Ausmaße der Affäre sind dabei ein weiteres Rätsel des Filmes. Nicht, was gezeigt wird, ist von Wichtigkeit, sondern was verborgen bleibt und aus den Hinweisen erschlossen werden kann. Das Schema ist dasselbe wie bei Eves Vergiftung der Mutter.

Das Verhalten von Eve ist demnach nicht absonderlich; ihre Figur repräsentiert keine Kritik an der Post-Millennial-Jugend. Sie verhält sich mit ihrer Hinwendung zur digitalen Sphäre ebenso wie die erwachsenen Charaktere – was nicht weiter überraschen sollte, wäre Benny aus *Benny's Video* im Jahr 2017 doch ungefähr im Alter von Thomas.

Auch in ihrem Umgang mit Medikamenten ist Eve mehr Imitatorin als dass sie eigenständige Entscheidungen trifft. Ihre Mutter nimmt Mittel gegen Depressionen und möchte Eve auch mit solchen ruhigstellen. Eve jedoch verweigert sich den Medikamenten und gibt diese stets weiter, sei es an ein Mädchen auf einer Ferienfreizeit, an den Hamster oder eben an die Mutter selbst. Das Scheitern an der Realität, dem mit einer Flucht in die Medikation, in die digitale Welt oder in den Selbstmord begegnet wird, eint die gesamte Familie Laurent. Die Schlusszene bietet die beiden letzteren Optionen zur gleichen Zeit: Der Selbstmordversuch im Meer (der letztlich doch scheitert, weil seine Kinder Georges zur Hilfe eilen) wird von Eve aufgenommen und dadurch digitalisiert. Hamster, Mutter, Großvater, sie alle reizen Eve zur Aufnahme vor allem dann, wenn sich ihr Leben dem Ende zuneigt. Dabei sind ihre Leben nicht nur metaphorisch durch das Handyformat begrenzt. Der Hamster lebt in einem kleinen Käfig, die Mutter in

Abhängigkeit von Medikamenten und Georges mit dem Wunsch, seinem Leben ein Ende zu setzen. Eves Beteiligung an ihren Toden ist nicht als boshafter Mordwunsch zu verstehen, sondern der Überzeugung geschuldet, nur zu helfen.

### 6.5 Gewalt im Hintergrund: Can the Subaltern play?

Die Charaktere in *Happy End* befinden sich, sofern sie sich nicht in der digitalen Sphäre verlieren, in Calais, einem Ort, der ebenfalls käfigartige Züge trägt, zumindest für einen Teil der Bevölkerung. Die Stadt ist vor allem aufgrund des Flüchtlingslagers, das in den Medien auch gerne als „Dschungel von Calais“ bezeichnet wird (vgl. Boy), bekannt. Im Film sieht man davon nur wenig, wenngleich an markanten Stellen. Haneke selbst verweist auf drei Szenen, in denen Flüchtlinge im Bild sind: am Strand mit Eve und Thomas (Abb. 6i), auf der Straße mit Georges (Abb. 6j), und schließlich auf der Verlobungsfeier (Abb. 6k) (vgl. Grundmann und Naqvi 6). Da in vielen Filmen Hanekes Unterschiede der Lebenswelten von Einwanderern bzw. Menschen mit Migrationshintergrund und von der weißen bürgerlichen Klasse (gepaart mit einer Kritik am Lebensstil der letzteren) im Mittelpunkt stehen – man denke nur an den obdachlosen Jungen in *71 Fragmente*, Maria und Amadou in *Code Inconnu* oder Majid in *Caché* (vgl. auch die Kapitel 9.6 und 10) –, bietet sich ein Blick darauf auch für *Happy End* an. Während die Oberschicht, verkörpert durch die Laurents, frei von existentiellen Sorgen ihre makabren Spiele spielt, sind die Flüchtlinge zwar nur indirekt von diesen betroffen, leiden aber an der Kategorisierung als solcher, als Fremdkörper innerhalb des Wohlstandssystems.

Da die Einzelschicksale der Flüchtlinge unerwähnt bleiben, ist es müßig, über die Gewaltformen zu diskutieren, deren Opfer sie werden. Die strukturelle Gewalt, die ihnen qua ihrer Existenz als Flüchtlinge widerfährt, lässt sich am Film nicht detailliert belegen, denn dafür spielen sie eine zu geringe Rolle. Die Flüchtlinge in Calais kommen in Hanekes eigenen Worten „nur dadurch [vor], dass sie nicht vorkommen“ (Dettke). Auch wenn sie von Georges in ein

Gespräch verwickelt werden (*Happy End* 00:59:24), bleiben ihre Stimmen im Film ungehört. Sie werden vom Verkehr übertönt, und man kann nur anhand Gestik, Mimik und Kontext erahnen, dass Georges sie in diesem Moment wohl dazu überreden will, ihm bei seinem Selbstmord zu assistieren. Die Lösung dieses Rätsels ergibt sich aus mehreren Hinweisen: Er bietet ihnen nach einem kurzen Gespräch, das offensichtlich für Verwirrung in der Gruppe sorgt, seine wertvolle Armbanduhr zu einem Tauschgeschäft an (*Happy End* 01:00:30), welches daran scheitert, dass ein weiterer Passant eingreift und ihn zurechtweist (*Happy End* 01:00:58). In der nächsten Szene, in der man Georges sieht, versucht er, seinen Friseur davon zu überzeugen, ihm eine Pistole zu besorgen, mit der er sich erschießen kann (*Happy End* 01:04:42). Georges will hier die Notlage der Flüchtlinge auszunutzen, da anscheinend nur Personen in ihrer Lage – oder eben schlecht verdienende Friseure – verzweifelt genug sein könnten, ihm bei seinem Unterfangen zu helfen. Pierre, der eine weitere Flüchtlingsgruppe auf die Verlobungsfeier mitnimmt, nutzt diese ebenfalls nur für seine eigenen Zwecke aus – in diesem Fall, um seine Mutter und Familie zu provozieren. Die Kritik an der reichen Gesellschaft, die mit der Konfrontation mit den Flüchtlingen geäußert werden könnte, scheitert an diesen Aspekten. Die Flüchtlinge erzählen nicht ihre eigene Geschichte, sondern Pierre will sie der Reihe nach vorführen und vorstellen. Auf lakonisch-entmenschlichende Weise trägt er vor, dass einer der Flüchtlinge Mohammed heißt, aus Nigeria stammt und dass seine Frau und Kinder von Boko Haram verbrannt wurden (01:34:57-01:35:04); das Leben des Mannes wird auf dieses Skandalon reduziert, um die anwesenden Damen und Herren der oberen Gesellschaftsschicht Frankreichs zu schockieren. Die rebellierende Haltung des fast schon karikaturesk versagenden Sohnes, der weder die Familienfirma leiten noch Karaoke singen kann, steht hier im Zentrum, *nicht* aber das Schicksal der Flüchtlingsgruppe. Ihrer Stimme beraubt, werden sie auf ihren Migrationsstatus reduziert, sie sind nur Staffage – oder, in

ludischer Terminologie: Sie sind Spielfiguren. Pierre, ebenso wie Georges, interessiert sich für sie nicht aus humanitären, sondern nur aus egoistischen Gründen.

Auch filmsprachlich werden sie ihres Status als gleichwertige Figuren beraubt. Weder auf der Straße mit Georges noch auf der Party im Gespräch mit Lawrence, der sie schließlich einlädt zu bleiben, sind sie auf der Tonspur wahrzunehmen. Die strukturelle Gewalt des Mediendiskurses, die der Masse an Flüchtlingen die Stimme nimmt, wirkt offensichtlich auch in den Spielfilm hinein. Gayatri Spivaks berühmte Frage, ob Subalterne sprechen können, wird hier am Exempel verneint. Sie können es nicht innerhalb dominanter westlicher Diskurse, und sie können es auch nicht mittels der Fiktion des Spielfilms. Die Männer, die Pierre als Flüchtlinge vorführt, sind enigmatisch und emblematisch, sie repräsentieren die unrepräsentierbare Menge an Flüchtlingen in Calais, deren Einzelschicksale ungehört bleiben – oder eben nur aus zweiter Hand erfahrbar sind, in der Einführung durch Pierre, dessen sozialer Status ihn von oben herab über Mohammed sprechen lässt. Hier gibt es keine Annäherung durch Verbrüderung, denn die Einladung der Flüchtlinge dient lediglich einem unmotivierten Protest. Pierre, das *Enfant Terrible*, rebelliert zwar hier zum wiederholten Male gegen seine Mutter, wird aber immer wieder unter Kontrolle gebracht: Dem Brechen des Fingers als dominante Unterwerfung gehen die Stürmung des Schlafzimmers sowie die Zurechtweisungen auf der Baustelle und der Geburtstagsfeier voraus. Anne hat ihren Sohn zwar nicht völlig unter Kontrolle, aber sie weiß dennoch, ihn immer wieder in seine Schranken zu weisen.

Die Reduzierung der Flüchtlinge auf Spielfiguren ist eine Form von Entmenschlichung, ermöglicht durch die kategorische strukturelle Gewalt, der diese Menschen von vornherein ausgesetzt sind. Die hierarchische Gesellschaftsordnung erlaubt es Pierre, immer wieder das Wort zu ergreifen und die Flüchtlinge ebenso wie seine Bediensteten als symbolische Waffen gegen seine Mutter ins Feld zu führen. Sie stehen nicht für sich selbst, sondern werden als

Vertreter einer Minderheit begriffen, auf die sich zeigen lässt, ohne in einen Diskurs zu treten. Der wird nur *über* sie geführt, aber nicht *mit* ihnen.

Während also Eves Gewalt der Digitalisierung geschuldet ist, ist die von Pierre und im weiteren Sinne der westlichen Wohlstandsgesellschaft zwar fester in der Realität verankert, entfernt sich von dieser aber durch Sprache. Die Signifikanten lassen den Signifikaten keinen Raum. Dabei drückt sich in den Spielen von Eve, ihrem Vater und Pierre eine Weltenthobenheit aus, die die Subalternen als Personen völlig ignorieren kann. Ennui und Dekadenz kennzeichnen die spielerischen Verhaltensweisen der Familienmitglieder, und ihr Reichtum und sozialer Status schützen sie wie ein Zauberkreis vor der bedrückenden Realität in Calais. Dass die Flüchtlinge hauptsächlich durch ihre Abwesenheit thematisiert werden, dass also der Kontext des Filmes, die Bedeutung Calais' im alltagspolitischen Diskurs, maßgeblich für das Verständnis der Filmhandlung ist, sollte angesichts der früheren Werke Hanekes nicht überraschen. Die Fiktion weist in einem Maße über das Medium des Filmes hinaus, das in der gegenwärtigen Filmlandschaft unüblich ist. *Happy End* vermag es so, die Flüchtlingssituation in Calais lediglich en passant zu thematisieren, ohne dass sich eine zielgerichtete Kritik festmachen ließe. Die Flüchtlinge sind nicht *das* Thema des Filmes, und die strukturelle Gewalt, die sie erfahren, bleibt in ihren Auswirkungen unsichtbar. Überhaupt ist *Happy End* erstaunlich distanziert, was die Darstellung von Gewalt betrifft. Die Vergiftung der Mutter geht der Aufnahme Eves voran, und ihr Tod wird nur in einem Dialog nach einem Zeitsprung von zwei Monaten erwähnt, Pierres Prügelei findet so weit von der Kamera entfernt statt, dass der vorangehende Dialog unhörbar bleibt, die abstürzende Toilette auf der Baustelle sieht man wohl erst beim zweiten Betrachten des Films, und selbst der Finger von Pierre wird unterhalb des Bildrahmens gebrochen – man hört den Schrei und sieht das Ergebnis, die Tat selbst aber findet off-screen statt (*Happy End* 01:35:40). Natürlich lässt sich so das allgemeine Urteil der Haneke-Forschung noch einmal bestätigen, dass sich der Regisseur einer Ästhetisierung von Gewaltdarstellungen,

die im Mainstream-Kino Usus geworden ist, verweigert. Entlarvt *Happy End* das Tun seiner Protagonisten aber als ludische Aktivität, so erklärt sich die Form des Films dementsprechend. Das Spiel des Zeigens und Nicht-Zeigens fordert die Zuschauer zur aktiven Gestaltung der Fiktion auf, da Geschehnisse abseits der Kamera erklärt werden müssen. Wenn die Geflüchteten nicht mitspielen dürfen, so sind sie doch immer noch Teil der Rätselhandlung, und die Lücke, die ihre unhörbaren Stimmen hinterlassen, will beziehungsweise *muss* sogar gefüllt werden, um zu einem Verständnis zu gelangen. Der Film nimmt den Subalternen zwar die Sprache, wirft aber zugleich Licht auf die Tatsache, *dass* sie ihnen genommen wird.

## 6.6 Egoismus

Den Spielen der Laurents ist gemein, dass sie diejenigen, mit denen gespielt wird, nicht als Mitspielende anerkennen, sondern zu Spielfiguren degradieren; sie unterscheiden sich in diesem Punkt nicht vom Benny der 90er Jahre. Die Empathielosigkeit der Charaktere ist Symptom dieses strikten Egoismus. Selbst Thomas und Claire können unter diese Kategorisierung fallen: Ihre nicht stattfindende Interaktion auf der Geburtstagsparty ergibt sich zwar aus dem Zwang der Geheimhaltung, bedeutet aber zugleich, dass die andere Person als Folie für die Chat-Fantasien viel wichtiger ist. Noch sind künstliche Intelligenzen nicht in der Lage, den Turing-Test zu bestehen; ein realer Mensch ist notwendig für derartige virtuelle Gespräche. Aber richten sich diese Fiktionen nicht einseitig auf die eigene Person? Gilt diese Affäre, soweit sie sich hauptsächlich digital abspielt, überhaupt als solche – oder handelt es sich hierbei nur um assistierte Selbstbefriedigung?

Die Ichbezogenheit verweist erneut auf die Ökonomie als treibendes Handlungsprinzip, und wie schon in *Benny's Video* zuvor zeigt sich hier die dunkle Seite des spielenden Homo Oeconomicus. Die Opfer stammen aus den Reihen der sozial schwächer Gestellten – selbst Eves Mutter scheint, wenn man von der Einrichtung ihrer Wohnung Schlussfolgerungen ziehen

darf, weniger wohlhabend zu sein als die Familie ihres Vaters (wenngleich die Tatsache, dass sie im Besitz einer solchen ist, verdeutlicht, dass auch sie über finanzielle Sicherheiten verfügt). Die Stoßrichtung der Gewalt ist immer nach unten. Wo in *Benny's Video* das Pilotenspiel aber noch außerhalb des Alltags steht, ist in *Happy End* das Spiel der Gewinnmaximierung (und der häufig damit einhergehenden Ausbeutung) integraler Bestandteil desselben. Aus dem Familienbetrieb der Laurents heraus erklärt sich der Wohlstand der Familie, und der Konflikt zwischen Anne und Pierre dreht sich ausschließlich um die Frage, wie förderlich die Entscheidungen des Sohnes für das Unternehmen sind. Die emotionale Kälte der Geschäftsführung umgreift schließlich die gesamte Familie. Natürlich gilt dabei nun etwa nicht, dass Eve ihre Mutter aus finanziellen Gründen umbringt. Aber das Umfeld des Wohlstandes, so scheint *Happy End* zu suggerieren, reicht aus, um derartige Handlungsweisen zu erklären.

An dieser Stelle drängt sich ein Blick auf Hanekes zweiten französischen Film, *Le Temps du loup*, geradezu auf. Die mediale Realitätsentfremdung wird in der Welt nach dem Untergang der als gesetzt akzeptierten sozialen Umstände unmöglich; der Wohlstand der Kleinfamilie hat keine Bedeutung mehr, und Geld hat seine Bedeutung verloren. Wie steht es nun um den Homo Oeconomicus? Heilt ihn der Zwang zur Kooperation von seinem krankhaften Egoismus?

In Teilen, besonders mit Blick auf die Figur Bennys, lässt sich dies sogar bejahen, aber nun sollte man nicht den Fehler begehen, anzunehmen, es handele es sich bei diesem Film um einen utopischen Gegenentwurf zur medienüberfluteten Gegenwart. Gewalt prägt auch das Leben nach dem Zusammenbruch der Zivilisation. Sie ist aber vermeintlich direkter geworden, und greift nun auch die vormalige Oberschicht nach dem Wegfall aller gesellschaftlichen Spielregeln an, was *Le Temps du loup* in direkten Kontrast zu *Happy End* setzt. Zwar hat die Gewalt immer noch ludische Qualität, aber dieses Mal mit anderen Vorzeichen. Es handelt sich um eine ritualisierte Gewalt; eine formgebundene Art, die eigentlich Exzesse verhindern sollte.



## 7. *Le Temps du loup*

### 7.1 Frankreich im Jahre 0

*Le Temps du loup* ist ein weiterer vermeintlicher Genre-Film Hanekes, dieses Mal allerdings kein Thriller wie *Funny Games* oder *Caché*, sondern ein „disaster film“ (Wheatley 139) beziehungsweise ein Science-Fiction-Film mit Anlehnungen an das Genre der „post-nuclear apocalypse films“ (Wheatley 139) der 1980er Jahre (vgl. auch Torner 535). Die genaue Bestimmung des Genres fällt deshalb so schwer, weil *Le Temps du loup* nur vage Andeutungen bezüglich seiner Vorgeschichte macht. Die Charaktere befinden sich in einem Ausnahmezustand ohne Strom und Funknetz, das Wasser ist vergiftet und rar, aber *was* die moderne Gesellschaft darin überführt hat, bleibt ungewiss. *Le Temps du loup* ist ein Katastrophenfilm ohne Katastrophe (vgl. auch Hanekes Aussage: „Ich wollte einen Film drehen ohne das übliche Spektakuläre eines Katastrophenfilms“ (Assheuer 60)), ein Science-Fiction-Film, in dem von keinen technologischen Errungenschaften fantasiert wird, und ein postapokalyptischer Film nur insofern, als man die Apokalypse als vorangegangen voraussetzen muss (aufgrund fehlender Marker kann er eventuell sogar als Western verstanden werden, vgl. hierzu Power). *Le Temps du loup* ist ein Film, der ein (vages) Genre auf wesentliche Grundmotive reduziert, anstatt es zu erweitern oder gängige Topoi abzuhaken. Dass sich der Rahmen der Filmhandlung also nur in Bezug auf seine Mängel beschreiben lässt, ist möglicherweise einer der Hauptgründe dafür, dass er trotz seines Staraufgebots der am wenigsten beachtete und gefeierte Film in Hanekes Oeuvre ist (vgl. Speck, *Funny Frames* 90, Meyer 41, Torner 532). Haneke selbst führt in einem Interview den mäßigen Erfolg darauf zurück, dass ihm einige Szenen misslungen seien (Assheuer schmeichelt Haneke durch seinen Einspruch, aber dieser insistiert: „Es gibt Szenen, die keine richtige Spannung haben. Von der Schreibe [sic] funktionieren sie, aber im Film hängen sie durch. Dadurch funktioniert der Film nicht richtig.“ (41)). Neben formellen lassen sich auch inhaltliche und strukturelle Schwächen

kritisieren. Wheatley etwa, die das von Haneke proklamierte ethische Erziehungsmodell, welches auf die Wandlung des Zuschauers zu einem „moral spectator“ (149) hinausläuft, in seinen Filmen bis *Caché* aufspürt, sieht dieses unvereinbar mit dem Genre des Science-Fiction-Films: „Could it be that Haneke has simply chosen the wrong genre for his project of moral spectatorship to work effectively within?“ (146, vgl. auch Aston, der wie Wheatley die „limitations of Haneke’s approach to film-making“ (121) an *Le Temps du loup* verdeutlicht sieht). Brunette ist einer gegenteiligen Meinung. Für ihn ist *Le Temps du loup* ein schlechter Film, gerade weil er dieselben Grundmotive der Haneke’schen Kritik an Medien und medialer Repräsentation zum wiederholten Male verwendet: „[It] is possible to say that *Time of the Wolf* is a good if negative example of what happens when a director’s ongoing, obsessive desire to condemn a society, especially in terms of its representation in the media, overrides all other considerations“ (Brunette 103).

Da in der Welt von *Le Temps du loup* weder Fernseher funktionieren noch Videokameras einen Platz haben – mit den letzten Batteriereserven lässt sich gerade noch das Radio anschalten oder Beethoven auf Kassette auf minimaler Lautstärke abspielen – ist es nicht verwunderlich, dass die von Brunette und Wheatley erwartete Medienkritik, welche so zentral für Hanekes Gesamtwerk ist, nun an den Rand gedrängt wird. Die Welt ohne Massenmedien ist, wie man nach den ersten sechs Haneke-Filmen beinahe überrascht feststellt, kein Paradies. Jeglicher technologischen Errungenschaften beraubt, befindet sich die im Film dargestellte Menschheit in einem kriegsähnlichen, desolaten Zustand. Die Gründe hierfür liegen, sofern man die Thematisierung der Massenmedien auch hier ernst nehmen möchte, nicht in dem Vorhandensein derselben, sondern in der tief verwurzelten Abhängigkeit der Menschheit von ihnen. Die erwachsenen Bennys (hier natürlich in Bezug auf *Benny’s Video*, Benny in *Le Temps du loup* ist eine völlig andere Gestalt) können ihrer Umwelt nicht mehr auf unproblematische Art und Weise begegnen, sondern haben sich so sehr an die technologisierte Lebenswelt

gewöhnt, dass ein Ausfall der Technik keine Rückkehr in einen idyllischen Naturzustand bedeuten kann. Die Möglichkeit einer positiven Umwertung der post-technologischen Welt wäre natürlich auch deshalb unglaubwürdig, weil die Situation, in der sich die Figuren in *Le Temps du loup* wiederfinden, keineswegs völlig der Realität enthoben ist – sie lässt sich allerdings nur außerhalb westlicher Nationen finden, in den unterprivilegierten, von Kriegen geplagten Krisengebieten, die in Hanekes Universum bisher nur in den Nachrichten im Fernsehen existierten. In *Le Temps du loup* ist der Horror eines Zerfalls des gesellschaftlichen Systems nun auch nach Europa gekommen. Auch wenn das Drehbuch des Filmes schon Ende der 1990er fertiggestellt war (vgl. Wheatley 144), so steht der Film laut Aussage des Regisseurs unter dem Einfluss der Anschläge vom 11. September 2001. Die ausgesparte Vorgeschichte, die in einem früheren Drehbuch noch ausgearbeitet war und den Film auf eine Länge von knapp drei Stunden gebracht hätte (vgl. Wheatley 145), ist, sofern man Hanekes Ausführungen hierzu folgen möchte, im Jahre 2003 nicht mehr notwendig: „After 11 September 2001 I felt it was no longer necessary to explain this build-up. It’s now easily conceivable we could be faced with a similar catastrophe“ (James 17). Ob wirklich erst mit dem Einsturz des World Trade Centers deutlich wurde, dass auch der wohlstandsstabile Westen keineswegs immun gegen menschengemachte Katastrophen ist, darf bezweifelt werden. Das Genre des postapokalyptischen Films, dessen Wurzeln wohl in Science-Fiction B-Movies der 50er Jahre zu finden sind (vgl. Aston 113), erfreute sich auch in den 1990ern noch großer Beliebtheit (man denke etwa an Kevin Reynolds‘ *Waterworld* (1995), Mick Garris‘ Stephen-King-Verfilmung *The Stand* (1994), John Carpenters *Escape from L.A.* (1996) oder Terry Gilliams *12 Monkeys* (1995)). Die Bezüge zum 11. September sind in *Le Temps du loup* dann auch weniger auf der Leinwand zu finden als in den (von Haneke beeinflussten) Diskussionen über den Film. Sicherlich könnte die ungenannte Katastrophe Folge eines islamistischen Anschlages sein, aber diese Erklärung bleibt ebenso spekulativ wie alle anderen. Die Spannungen innerhalb der am

Bahnhof wartenden Menschengruppe sind zwar rassistisch gefärbt, wenden sich aber nicht direkt gegen muslimische Bevölkerungsgruppen, sondern gründen sich in innereuropäischem Nationalismus. Es bleibt also auch hier wieder festzuhalten, dass eine Berufung auf Hanekes Selbstinterpretationen einer redlichen Auseinandersetzung mit dem Werk eher im Wege steht denn hilfreich ist.

## 7.2 Der Wegfall der Staatsgewalt: Homo Homini Ludus Est?

Wenngleich die Hauptkatastrophe im Film ungeklärt bleibt, so ereignen sich doch zahlreiche Folge-Katastrophen im kleineren Rahmen, unter welchen die Figuren zu leiden haben. Ohne Militär, Polizei und Justiz fehlt in *Le Temps du loup* die staatliche, kontrollierende Gewalt – sowohl in dem im Deutschen gängigen neutralen Sinne wie auch im Sinne des Machtmissbrauchs und der „state violence“. Wo andere postapokalyptische Szenarien oft das Militär oder paramilitärische Gruppen in den Mittelpunkt stellen (man denke etwa an Danny Boyles *28 Days Later* (2002) oder Steven Soderberghs *Contagion* (2011)), sind diese bei Haneke völlig abwesend. Auch wenn die Bahnhofsstation wie ein Flüchtlingslager (vgl. Power 102) anmutet, so muss die Referenz verschoben werden – die Zivilisationsgesellschaft ist soweit ausgehebelt, dass hier vielmehr ein Rückfall in vorhistorische Zeiten imaginiert wird – mit Vorbehalten, auf die im Folgenden noch eingegangen wird. Die sich geradezu zwangsläufig einstellende Gewalt innerhalb der sich nun neu formierenden Gesellschaft ist dabei zunächst einmal direkt und an Personen gebunden: Der Vater der Familie wird bereits in der ersten Szene von den Hausbesetzern erschossen und die Gewaltakte am Bahnhof, seien es Prügeleien, Vergewaltigungen oder Auseinandersetzungen verbaler Art, werden ebenfalls von Einzelperson an Einzelperson ausgeführt. Galtungs strukturelle Gewalt hingegen sollte aber nicht als überwunden angesehen werden: Sowohl die rassistischen Anfeindungen wie auch die sexuelle Ausbeutung der Frauen, die sich für Wasserrationen prostituieren müssen,

funktionieren nach den Schemata unserer vor-apokalyptischen Gegenwart. Machtstrukturen sind offensichtlich unausrottbar, eine Hierarchie hat sich gleich eingestellt: Eine demokratische Ordnung wird trotz hitziger Diskussion nicht etabliert, und Koslowski (gespielt von Olivier Gourmet), über den die Tauschgeschäfte mit den Dorfbewohnern arrangiert werden und der offensichtlich materiell am besten gestellt sowie als einziger im Besitz einer Schusswaffe ist, ist die mächtigste Person am Bahnhof und hat alleiniges Bestimmungsrecht – zumindest so lange, bis nach der Beerdigung des Kindes die große Flüchtlingsgruppe ankommt und alleine aufgrund ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit die Rangordnung wenn nicht gar aushebelt, so doch zumindest ins Wanken bringt. Selbst vor der Postapokalypse sind eben nicht alle Menschen gleich, denn auch ohne das Medium des Geldes stellt sich eine Marktwirtschaft ein: Wer Güter hat, ist in der Lage zu tauschen, kann sich und seine Familie ernähren und wird den nächsten Tag mit größerer Wahrscheinlichkeit erleben; wer dergleichen nicht vorzuweisen hat, kann auch sein Kind nicht vor dem Hungertod bewahren. Die Bezüge auf Europa, auf rassistische und klassenbezogene Überlegenheitsdünkel, werden in der Forschung immer wieder betont (vgl. Sharrett, „Haneke and the Discontents of European Culture“, Galt u.a.). Dieses Nichtfrankreich, das zwar laut Haneke selbst weder in Amerika noch Europa zu verorten ist (vgl. Sharett, „The World That is Known“ 590), in dem die Autos aber trotzdem französische Nummernschilder haben, die Landschaft von europäischer Flora geprägt und Französisch Alltagssprache ist, hat sich auch nach der Katastrophe nicht von seinen menschenverachtenden Vorurteilen befreien können.

Dies ist im Gegensatz zu anderen Vertretern des postapokalyptischen Genres keine verklärende Mär vom Zusammenhalt weniger Überlebenden – der Titel verrät es ja schon –, und so bricht Gewalt immer wieder aus und muss gezügelt werden. Geradezu ironisch mutet es an, dass es trotz des Fehlens einer unparteiischen Instanz, die als Vertretung von Gerichtswesen und Polizei auftreten könnte, an entscheidender Stelle eben doch zu einer Etablierung eines

Schiedsgerichtes kommt, welches aber völlig dabei versagt, für Gerechtigkeit bzw., den Umständen angemessen, für Vergeltung zu sorgen. Die Familie der Eindringlinge, deren Vater Georges (gespielt von Daniel Duval) erschossen hat, wird von den Protagonisten wie von den Zuschauern/-innen unter den Neuankömmlingen an der Bahnstation sogleich wiedererkannt, aber die herbeigerufenen Streitschlichter sind handlungsunfähig. Da Aussage gegen Aussage steht und Anne (gespielt von Isabelle Huppert) keinerlei Beweise für den Mord vorbringen kann, geschieht nichts. Der Barbarismus der Wolfzeit führt erstaunlicherweise nicht zur Blutrache, sondern die Gewalt wird hier sowohl auf filmischer wie auch auf narrativer Ebene durch ein Opferritual gezähmt, auf welches noch zurückzukommen sein wird.

### 7.3 Magische Kreise europäischen Wohlstands

Um die Ausgangsthese der Verknüpfung von Gewalt und Spielen scheint es nun auf den ersten Blick schlecht bestellt. Die Familie Laurent ist im Gegensatz zur Familie Schober in *Funny Games*, deren Tortur auch mit einem Ausflug zu ihrem Ferienhaus beginnt, nicht Zielscheibe des unbegründeten Psychoterrors anderer. Der Topos des Urlaubs als Moment der Idylle wird keine fünf Minuten lang aufrechterhalten (Georges wird bereits nach vier Minuten und 40 Sekunden Filmlaufzeit erschossen), weist aber zunächst Analogien zu Huizingas magischem Kreis auf.

Wo sich der Urlaub nämlich als Pause vom ernsten Leben generiert, als Sphäre eines sorgenfreien Raumes, in dem idealerweise weder Arbeit noch Geldsorgen – noch schlechtes Wetter, noch trostlose Landschaften – einen Platz haben, ist es nicht abwegig, ihn als spielerisches Event zu begreifen. Es verwundert auch nicht, dass gerade im Urlaub häufig Spiele gespielt werden, seien es Ballspiele und Boule am Strand, Tennis oder Squash in der Ferienanlage oder Skat und Backgammon auf der Terrasse beim Sonnenuntergang. Diese Klischees lassen sich beliebig variieren, ohne dass das ludische Element dabei verlorengeht:

der Ski-Urlaub, die Geotagging-Wanderung, die Kreuzfahrt, sie alle sind geprägt von einer Sehnsucht nach Eskapismus, die im Spielerischen ihre Befriedigung findet. Im idealen Urlaub wird die Kamera nicht gestohlen, bricht man sich kein Bein beim Rodeln, hat man keine Lebensmittelvergiftung – man verbringt seine Zeit in einer geschützten Blase, die sich häufig in der Lokalität widerspiegelt, ist man doch zumeist fernab von den Behausungen der ärmeren Bevölkerungsschichten des Urlaubslandes, in Ferienanlagen und Touristengebieten, deren logistische Organisation geradezu einem Vergnügungspark ähnelt, womit man schon gleich an Caillois' Spieltheorie anknüpfen könnte. Karen Stein spricht von einer temporären „vacation identity“ (290), die Urlauber annehmen und die prinzipiell der Mimicry nach Caillois entspricht: Wie in einem Rollenspiel schlüpft man im Urlaub in eine neue Identität, was erst durch die Enthebung vom gesellschaftlichen Umfeld, fern von zumindest einem Teil der Familie, des Freundeskreises und der Arbeitskollegen, ermöglicht wird. Stanley Cohen und Laurie Taylor beschreiben Urlaube als „excursions from the domain of paramount reality“ (119) und auch hier fühlt man sich sofort an Huizingas und Caillois' Definitionen des Spiels erinnert. Beide Konzepte, Urlaub und Spiel, werden immer als Abgrenzung vom eigentlichen Leben gedacht, wobei hier die Wertung klar neoliberal gesetzt wird: Das Arbeitsleben ist die ernste und primäre Sphäre, aus der man sich nur in wenigen Momenten, an Wochenenden oder Urlaubstagen, entfernen kann, jedoch immer nur unter der Voraussetzung, nach so einem Ausflug wieder in selbige zurückzukehren – am besten noch „erholt“ und „gestärkt“, sodass die vermeintliche Zwecklosigkeit von Spiel und Urlaub letztlich aufgelöst wird: Man fährt in Urlaub, um anschließend produktiver arbeiten zu können (vgl. Turner 30 zur Unterscheidung von „work“ und „leisure“). Mit Hinblick auf den aktuellen Trend der „Gamification“, dem „Transfer von Spielmechanismen auf nichtspielerische Umgebungen“ (Stampfl 16), lässt sich diese Verzweckmäßigung natürlich auch auf das Spiel anwenden: Man spielt nicht zur

Zerstreuung, sondern um sich fortzubilden, um mentale oder motorische Fähigkeiten zu trainieren, um eine Sprache zu lernen und so fort.

Die Reise oder der Familienurlaub als Möglichkeiten, dem Alltag zu entkommen, können ihren Zweck in *Le Temps du loup* aber offensichtlich nicht erfüllen; die alternative Lebenssphäre nimmt hier schreckliche Formen an. Sie bietet keinen eskapistischen Zufluchtsort, obwohl die Familie sich in neuen Identitäten zurechtfinden muss; diese Identitäten (etwa die Mutter als alleiniges Familienoberhaupt, Eva (gespielt von Anaïs Demoustier) als Beschützerin, Benny (gespielt von Lucas Biscombe) als angehender Erlöser) sind nicht kurzfristige Mimicry-Spiele, sondern sind auf unbestimmte Zeit die ausschließlichen, neuen Identitäten innerhalb einer neuen Weltordnung – mit Caillois könnte man hier von „Entfremdung“ sprechen (vgl. 58). Aus diesem Urlaub kehrt die Familie nicht zurück. Weder die anfängliche Fußwanderung, die Anne und ihre beiden Kinder zunächst unternehmen, noch der sich anschließende stationäre Aufenthalt an der Bahnstation haben einen transformativen oder meditativen Charakter, aufgrund dessen man gestärkt ins Alltagsleben zurückkehren könnte, denn dieses existiert schlicht nicht mehr – man vergleiche etwa kontrastiv die Logik von Filmen wie Jean-Marc Vallées *Wild* (2014) oder Danny Boyles *127 Hours* (2010) mit *Le Temps du loup*: Bei den ersteren ist die Dynamik des Abenteuerurlaubs recht offensichtlich gezeichnet; was die Protagonisten auf ihren Ausflügen erleben, verändert ihre Einstellung zum „normalen“ Leben, und sie kehren geläutert bzw. mit einer veränderten Lebenseinstellung wieder in dieses zurück, sie sind aufgrund ihrer Erlebnisse weiser und reifer geworden.

„Escape manifests itself metaphysically as family vacation“ (Justice 95) bei Haneke. Urlaub ist eine gescheiterte Flucht und als Motiv nicht nur in *Le Temps du loup* zu finden, sondern auch in *Der siebente Kontinent*, *Benny's Video* und *Funny Games*. Nun ist aber die Geschichte von *Le Temps du loup* keine Urlaubserzählung. Sie zeigt einen Kampf ums Überleben, in dem man vorwarnungslos erschossen werden kann oder verhungern muss. Der schützende Zauberkreis,

der um das Spiel und auch zu einem gewissen Grad um den Urlaub gelegt gedacht wird, existiert hier nicht. Ebenso existiert keine Form der Uneigentlichkeit mehr, die die Massenmedien ebenfalls wie einen Schutzschirm über die Welt legen. Man kennt nur noch die direkte, physisch erfahrbare Umwelt, und hat keinen Kontakt zu Orten, die über die Sichtweite hinaus liegen. Man kann sich nicht einmal sicher sein, ob der Zugverkehr noch funktioniert – und selbst wenn das der Fall sein sollte, so macht der Film deutlich, ist auch die Hoffnung der Menschen am Bahnhof auf das Ankommen des Zugs ein Warten auf Godot: Was, wenn er kommt? Welchen Unterschied würde es machen? Die Hoffnung ist reiner Selbstzweck, ein Festklammern an einer Vision von einem besseren Leben, die nicht einmal durch das Ende, die zweiminütige Einstellung aus dem Fenster eines fahrenden Zuges (*Le Temps du loup* 01:44:18-01:46:30), bestätigt wird. Die politische Implikation, wie sie etwa von Rosalind Galt herausgearbeitet wird, ist unzweideutig und fünfzehn Jahre nach Erscheinen des Filmes wohl umso eindringlicher: Diese Europäer sind auf der Flucht, aber nicht als Urlauber, sondern als tatsächliche Flüchtlinge. Der Krieg ist nach Hause gekommen, und infolgedessen der Wunsch nach einem besseren (wenn auch temporären) Leben in der Entfremdung im Anderswo.

Wird der Film als moralisches Lehrstück verstanden (wie ihn Wheatley u.a. sieht), so gilt, dass das angesprochene Zielpublikum als aus derselben sozio-ökonomischen Schicht wie die Protagonistenfamilie kommend gedacht wird; den Arthouse-Zuschauern/-innen westlicher Nationen wird hier eine Horrorvision geboten, aus der sie geläutert zurückkehren sollen. Was die Lektion des Filmes in diesem Falle nun sein sollte, bleibt vage, aber wenn man in Übereinstimmung mit Brunette, Wheatley u. a. den Fokus primär auf die Medienkritik legt, so kann vielleicht recht nachvollziehbar argumentiert werden, dass die Gewalt, die die Familie Schober in *Funny Games* für die Unterhaltung der Zuschauer/-innen zu ertragen hat, nun von der Familie Laurent *stellvertretend* für die europäischen Zuschauer/-innen ertragen werden muss. Innerfiktional ist diese Gewalt nicht medial gebrochen, wie es dem Normalzustand für

den Großteil unserer Gewalterfahrung entsprechen würde. In der westlichen Welt sieht man Gewalt nicht im Alltag, sondern auf Bildschirmen, oder man hört bzw. liest davon. In *Le Temps du loup* kehrt diese abgesonderte, sanitäre Gewalt zurück in den Alltag des Notstands. Die Fiktion, immun gegen direkte Gewalt zu sein, entpuppt sich als solche gleich zu Beginn des Films:

The brief scene of the family arriving at the cabin is not hurried nor is panic evident. The family, who consist of Georges the father, Anne the Mother and their two children Benny and Eva, act as if they are on holiday rather than attempting to survive a recent disaster. They seem secure in their position, their actions and behaviour and insulated from the realities of this post-apocalyptic world. Immediately their actions set up the notion of privilege and complacency in that they have nothing really to fear and that they will survive the predicament because of their advantageous position in society, which reinforces the idea that it cannot happen to them. (Aston 114)

Aidan Power geht über James Aston sogar noch hinaus, indem er den Laurents nicht nur eine Blindheit gegenüber Gewalt attestiert, die sich aus ihrer sozialen Position ergibt, sondern ihnen auch noch vorwirft, an der gegenwärtigen Lage Schuld zu tragen. Für ihn ist „[the] Laurent’s complicity in the downfall of their own society, a subtle malaise born of passivity and the soothing panacea of class distinction“ (Power 98) offensichtlich – denn wie Evan Torner etwa setzt er voraus, dass *Le Temps du loup* vorrangig eine Geschichte vom Scheitern Europas ist. Torner selbst sieht in dieser Idee die Inspiration für den Film:

[The] inability of the European Community to prevent the humanitarian crisis [in the Balkans, M. H.] before it would escalate and assume genocidal features may have caused Haneke to consider how thoroughly unsafe for Europeans the present version of European civilization turned out to be. (539)

Dieses Scheitern ist nun schwer anhand der minimalistischen Filmhandlung zu begründen: Wir sehen nur die Auswirkungen der Katastrophe, aber nicht, was ihr letztlcher Auslöser war, beziehungsweise worin sie überhaupt bestand. Der Verweis auf eine Zwangsläufigkeit, welche sich in einer vermeintlichen Dekadenz des alten Kontinents zeige, wird an dieser Stelle gerne

lakonisch-larmoyant geäußert. Da die Offenheit der Handlung keine konkreten Rückschlüsse auf Missstände der Gegenwart erlaubt, bleibt eine solche kulturpessimistische Interpretation jedoch diffus. Erst eine eindeutige Auflösung der Frage nach den Umständen der Katastrophe würde der Kritik ein Fundament bieten. Die Gewalt als Teil der Handlung metaphorisch zu deuten und den Bezug zur politischen Lage Europas herzustellen, mag zwar hier und da überzeugen, reduziert aber den Film letztlich auf eine reine Allegorie losen Inhalts, die wahllos diverse Probleme der europäischen Gesellschaft anzusprechen versucht, sich aber letztlich in Beliebigkeit auflöst: Keiner der Charaktere steht stellvertretend etwa für ein Land oder eine Kultur, keine Handlung verweist auf politische Ereignisse der jüngeren Gegenwart, und der rudimentäre Plot taugt nicht als Parabel über ein konfliktgeprägtes Europa. Folgt man dennoch solch einer Lesart, so werden die direkten Gewaltakte der Charaktere nicht in der ausgeübten Form verstanden, sondern nur als Verweis auf andere, indirektere Gewaltformen oder als Verweis auf die überpersonale, direkte Gewaltform des Krieges. Diese Interpretation interessiert sich nicht für die spezifischen Formen der Gewalt und ihre Implikationen – der Unterschied von struktureller und personaler Gewalt wird einfach negiert und unter einem grundsätzlich offenen Gewaltbegriff erdrückt. Wenn Power etwa mit Rückgriff auf Torner schreibt: „Georges’ death demonstrates his obsolescence within this new world order and expounds ‚the ineffectiveness of Enlightenment-style social negotiation‘ (Torner 535) in a land that no longer recognizes the legitimacy of reason above violence“ (100), so muss man festhalten, dass hier die strukturelle Gewalt des staatlichen Systems, die man gewissermaßen als „violence of reason“ bezeichnen könnte, also als rational begründete, von einer impulsiv-persönlichen Gewalt zu unterscheidende, nicht mehr als solche gesehen wird. Zwar bietet sich mit Blick auf diese erste Szene mit ihrem eindringlichen Schockmoment des plötzlichen Schusses auf Georges solch eine Deutung durchaus an, allerdings ist es keineswegs so, dass ein Diskurs mit Rückbezug auf Rationalität nun völlig unmöglich geworden ist. Ohne

grundsätzlichen Verweis auf das Rationale (das ja auch immer für die eigene Position beansprucht wird) ließe sich erst gar keine Argumentation führen. Die Dispute an der Bahnstation könnte es in diesem Fall nicht geben. Es ist wahr, dass direkte Gewalt nun attraktiver geworden sein mag, wo die Konsequenzen für solches Handeln weit weniger drastisch sind als in unserer Gegenwart – der Mord an Georges bleibt letzten Endes folgenlos –, aber die Menschen diskutieren immer noch; ihre Welt ist kein Neuanfang, sondern schließt an die Diskursformen der vor-apokalyptischen Zeit an. Ein radikalerer Schnitt wäre durchaus denkbar, wenn man etwa an Claude Faraldos *Themroc* (1973) denkt, dessen Protagonist eine Umwälzung der gesellschaftlichen Zustände in Abkehr von Sprache durchführt und sich als grunzender Haushöhlenbewohner jeglicher staatlichen Autorität verweigert. Hanekes *Wolfzeit* ist der unseren weitaus näher. Auch wenn der magische Kreis des Urlaubs versagt, bleibt Hoffnung.

#### 7.4 Rituale und Spiele

Die Gebundenheit der Filmhandlung an das Post-Präfix erschöpft sich nicht in der Rückbezogenheit auf unsere technologisierte Gegenwart. Genre-bedingt ähnelt die Gesellschaft der Post-Apokalypse der vormodernen Gesellschaft, definiert sie sich doch vor allem durch ein Weniger an Technologien, Medien und sozialen Institutionen. Der Hegel'sche Weltgeist wird um Jahrhunderte zurückgeworfen, die Fantasie des unbändigen wissenschaftlichen Fortschritts in Zweifel gezogen. Das Verhalten der Figuren misst sich an diesen Umständen: Anne hofft anscheinend auf eine Rückkehr ins bessere Leben, denn sie erwähnt mit einer Spur Optimismus, dass man im Radio nur von temporären Lieferengpässen gesprochen hat. Das Ausharren am Bahnhof macht nur unter dieser Voraussetzung Sinn, denn eine permanente Lösung ist dieser Zustand keineswegs: Die letzten Ressourcen sind mit Ausnahme eines Fahrrads von den Ferienhausbesitzern abgenommen worden, ein paar wenige Almosen, die beim Betteln im

Nachbardorf ergattert wurden, sind rasch verzehrt, und ohne sonstigen Besitz oder eine Arbeit, die zwar ohne das Medium Geld, aber doch zumindest durch basalere Tauschgeschäfte zur Beschaffung von Nahrung, Kleidung usw. dienen könnte, kann auf lange Sicht keine Existenz erhalten werden. Annes Sohn scheint die Hoffnungen auf ein besseres Leben im Diesseits nicht zu teilen, er zeigt stattdessen Interesse an metaphysischen Lösungen. Seine Hinwendung zu Ritualen und sein Vertrauen in mystische Erzählungen positionieren ihn im Gegensatz zu seiner pragmatischen Mutter in der Nähe von vormodernen Welterklärungsmustern und Lebenseinstellungen. Benny vertraut auf die Macht sakraler Rituale, welche in der säkularisierten Gegenwart höchst argwöhnisch betrachtet werden. Der Ritus, die kulturelle Handlung ist eines der Hauptmotive des Filmes – nicht zuletzt ist Bennys in letzter Minute vereiteter ritueller Selbstmord der Höhepunkt der Filmhandlung – und gerade für die vorliegenden Untersuchungen von großem Interesse insofern, als er in unmittelbarer Nähe zum Phänomen des Spieles steht.

Huizinga schon stellt diese Verbindung in *Homo Ludens* her, wenn er vom „heiligen Ernst im Spiel“ (27) spricht. Die rituelle Handlung stellt hier zunächst immer etwas *dar*, in Analogie zum theatralischen Spiel (vgl. Huizinga 26), und ist demnach durchaus als Spiel zu begreifen. „Der Kult pflöpft sich auf das Spiel auf, das Spielen an sich aber war das Primäre“ (27), schreibt Huizinga und legt damit nahe, dass sich die Kulthandlungen aus einem Spielen heraus erklären lassen, das zunächst einmal ziellos und nicht sakral zu denken ist. Der „heilige Ernst“ des Spieles ergibt sich erst im Nachhinein. Die ständige Wiederholung der Kulthandlung, das stete Durchspielen der wie auch immer zu denkenden ursprünglichen Handlung, die das Ritual begründet, wird auch von René Girard diskutiert, der schließlich in jedem Ritus einen Opferritus sieht (vgl. 182) und davon ausgeht, dass das Gewaltpotential einer Gesellschaft mittels Ritualen gebändigt wird, indem Gewalt in eine Sphäre des Heiligen versetzt wird (vgl. Girard 415). Diese Sphäre ist Kritik gewöhnlich nicht zugänglich, sie wird unhinterfragt

akzeptiert. Victor Turner schließlich verwendet den in der Spielforschung beliebten Begriff des „Flows“, der auf Mihály Csíkszentmihályi zurückgeht, um den Geisteszustand der Ritualausübenden zu beschreiben. Hierin liegt die wohl offensichtlichste Verbindung von Ritual und Spiel, nicht im Untersuchungsgegenstand der Handlung an sich, sondern in der psychischen Verfassung der Beteiligten. Den Zustand des „Flow“ definiert Csíkszentmihályi folgendermaßen:

A sense of that one's skills are adequate to cope with the challenges at hand in a goal directed, rule bound action system that provides clear clues as to how one is performing. Concentration is so intense that there is no attention left over to think about anything irrelevant or to worry about problems. Self-consciousness disappears, and the sense of time becomes distorted. An activity that produces such experiences is so gratifying that people are willing to do it for its own sake, with little concern for what they will get out of it, even when it is difficult or dangerous. (71)

Dieser Zustand des völligen Aufgehens in einer Tätigkeit ist ihm zufolge eine Grunderfahrung menschlicher Existenz. Turner wiederum sieht den Übergang von Ritual zu Spiel in einer Verlagerung der Sphäre, innerhalb derer Flow-Erlebnisse kulturell gebunden werden:

[Ritual] [...] in archaic, theocratico-charismatic, patriarchal, and feudal societies (even a little in city-states becoming empires) and certain ancillary institutions such as religious drama provided the main cultural flow-mechanisms and patterns. But those ages in which the sphere of religious ritual has contracted (as Durkheim puts it), a multiplicity of (theoretically) non-serious, non-earnest genres, such as art and sport (though these may be more serious than the Protestant ethic has defined them to be), have largely taken over the flow-function in culture. (59)

Dabei lässt sich das Ritual nicht einfach durch das Spiel ersetzen, ohne die Frage nach dem Ernst, und zwar nicht nur dem heiligen, aufzuwerfen. Das Spiel wird von den Spielenden als Spiel begriffen, innerhalb dessen Entscheidungen getroffen werden, die ohne Konsequenzen für das Leben außerhalb des Spieles sind. Schachfiguren repräsentieren zwar zwei sich gegenüberstehende Armeen, aber ihr Schicksal auf dem Spielbrett hat keine Auswirkungen über dieses hinaus (sieht man von Ingmar Bergmans *Det sjunde inseglet* (1957) einmal ab). Auch

weniger abstrakte Spiele als Schach, die den Rollenspiel-Aspekt in den Vordergrund stellen und somit viel stärker der Kategorie der Mimicry zugehörig sind, haben niemals den Anspruch, über den Zauberkreis des Spieles hinaus zu gelten – in davon abweichenden Fällen spricht Caillois von einer „Perversion des Spiels“ (54). Diese Geisteshaltung kann aber nun nicht mit derselben Gewissheit für das Ritual gelten. Huizinga wirft eine entscheidende Frage auf: „Der Spielcharakter kann den erhabensten Handlungen eigen bleiben. Kann man nun [...] behaupten, daß auch der Opferpriester, indem er sein Ritual vollzieht, ein Spielender bleibt? Wer dies von einer einzigen Religion zugibt, gibt es von allen zu“ (27). Das „So-tun-als-ob“ der Mimicry ist, sofern es sich um ein Spiel handelt, immer nur dann möglich, wenn die Spielenden wissen, dass sie eine Fiktion ausagieren. Da der Ritus aber immer den Anspruch hat, übernatürliche Mächte zu beeinflussen, wird dieser Aspekt in Zweifel gezogen, und Huizingas Frage nach der Rolle des Priesters ist nicht leicht zu beantworten. Die Bedeutung des Ernstes steht hier zur Diskussion, denn der Spieler eines Spiels weiß immer um die Tatsache, dass es sich nur um ein solches handelt, aber von einem „Spieler“ bzw. Ausführenden eines Rituals lässt sich dasselbe nicht so eindeutig behaupten. Kann ein Ritus überhaupt authentisch vollzogen werden, wenn die Vollziehenden der Überzeugung sind, es handle sich nur um eine Fiktion, welche nicht über die „Welt des Spiels“ (Caillois 52) hinausweist? Oder ist er dann nur „gespielt“, nur eine Imitation eines Rituals, welches ausschließlich von Gläubigen vollzogen werden kann? Der heilige Ernst, den Huizinga vom Spielenden verlangt, ist eine Haltung, der entweder eine feste Überzeugung als Fundament dient oder das wenn auch verdrängte, aber nie völlig überwundene Bewusstsein, eine Fiktion auszuagieren. Als Außenstehender lässt sich aber nicht beurteilen, welches dieser zwei Fälle vorherrscht. Im Falle des Rituals aber ist es zumindest naheliegend, von einem festen und nicht vorgetäuschten Glauben an die übernatürliche Macht desselben auszugehen, wenn das Wohlbefinden der Personen, die an einem Ritual beteiligt sind, durch dieses in Gefahr gebracht werden, genau wie es eben bei Bennys geplantem Feuertod der Fall

ist. Undenkbar wäre diese Situation, würde Benny *nicht* der Überzeugung sein, höhere Mächte mit seinem Opfer beeinflussen zu können, denn ein sozialer Druck, der eventuell als Erklärung bemüht werden könnte, würde eine *öffentliche* Selbstopferung verlangen. Bennys Opfer hingegen ist ein *privates*.

In *Die Spiele und die Menschen* übernimmt Caillois die Parallelisierung von Spiel und Ritual von Huizinga und weitet die kulturtheoretischen Überlegungen dazu aus. Bei ihm wird das Spiel insbesondere in Verbindung mit rauschhaften Ritualen zum entscheidenden Faktor, der die „primitiven“ Gesellschaften von „denjenigen, die sich unter dem Aspekt der komplexen und entwickelten Staaten darstellen“ (96), trennt. Während die „*Gesellschaften des Tohuwabohu*“ (sic!, Caillois 96, kursiv im Original) sich der Mimicry und der Ilinx hingeben, sind in „*Gesellschaften mit Buchführung*“ (Caillois 96, kursiv im Original) vor allem die Prinzipien des Agôn und der Alea relevant. Erstere sind niedriger gestellt, wie allein die Wortwahl Caillois‘ verrät. Er sieht vor allem in der Befreiung von einer Kultur des Maskentragens „nichts anderes als die Geburt der Zivilisation selbst“ (112). Die beiden Gesellschaftstypen haben auch eine voneinander abweichende Götterpräferenz:

Auf der einen Seite steht der Gesetzesvertreter, souveräner Gott, der die Ehrfurcht vor dem Verträge vertritt, genau, abgewogen, skrupulös, konservativ, strenger und mechanischer Garant der Norm, des Rechtes, der Regelmäßigkeit, dessen Wirkung notwendigerweise an die loyalen und konventionellen Formen des *agôn* gebunden ist, sei es im Spielfeld, im Einzelkampf mit gleichen Waffen, sei es im Prätorium durch unparteiische Anwendung des Gesetzes; auf der anderen Seite der Frenetiker, auch er ein souveräner Gott, aber inspiriert und furchtbar, unberechenbar und lähmend, ekstatisch, ein mächtiger Zauberer, Beherrscher des Scheins und der Metamorphosen, häufig Patron und Chorführer einer Schar entfesselter Masken. (114)

Man merkt dem Text sein Alter an; Caillois‘ Ausführungen über die Minderwertigkeit primitiver Kulturen zeugt von eurozentrischem Rassismus und kolonialistischem Denken. Nimmt man von dieser Wertung Abstand, so lässt die Abgrenzung der beiden Götter in ihrer

säkularen Gestalt der Staatsform einen jedoch gleich an *Le Temps du loup* denken – fällt nicht der erste, zivilisierte Gott weg, nachdem die Gesellschaft in die Wolfszeit eingetreten ist? Und wird er nicht durch die Unberechenbarkeit des zweiten ersetzt?

Ganz so einfach stehen die Dinge nun allerdings nicht. Begriffe wie „ekstatisch“ und „entfesselt“ möchte man schon deshalb abwehren, weil die Formsprache des Filmes diesen Begriffen nicht gerecht wird. Eine ruhige Kameraführung mit wenigen Schwenks und langsamen Kamerafahrten baut eine gemäßigte Atmosphäre auf. Die Charaktere und auch die Kamera bewegen sich höchstens im Schrittempo, was nicht zuletzt dem Wegfall von Autos und anderen motorisierten Verkehrsmitteln geschuldet ist. Geschwindigkeit nimmt die Kamera erst in der letzten Einstellung auf, in einer wortwörtlichen Kamerafahrt mit dem Zug (*Le Temps du loup* 01:44:20-01:46:30), aber auch hier bleibt sie starr aufs Fenster gerichtet und vermittelt keinen Eindruck der Hektik, sondern hat vielmehr einen meditativen Charakter – nicht umsonst strahlen Dritte Programme nachts ähnliche Aufnahmen von Zugfahrten als Einschlafhilfe aus. Die Zugfahrt bietet daher zwar die schnellsten Bildwechsel – ohne Schnitte natürlich – aber sie weist über sich hinaus: Die Zuschauer sind nicht interessiert an dem, was sich vor den Zugfenstern abspielt, sondern nur der Zug selbst, der sich auf der Tonspur verrät, ist von Interesse. Die Kamera zeigt das Unwesentliche, indem sie den Zuschauern/-innen das Wissen darüber vorenthält, wer sich im Zug befindet. In ihrer mechanischen Starr- bzw. Sturheit unterstützt auch sie die formelle, immer wieder heraufbeschworene Haneke-typische „Kälte“ des Filmes, die sich auf Verhaltensweisen der Charaktere bezieht, welche nach der Ankunft an der Bahnstation oft einfach nur sitzend oder schlafend darauf warten, dass sich etwas verändert. Keine Spektakel und nur wenig Hektik oder Aufruhr in Konfliktmomenten, die höchstens zu kurz währenden Handgreiflichkeiten führen, lassen trotz der Abwesenheit des Staatsgottes das Pendel nicht in die entgegengesetzte Richtung schlagen – von manischen (Gruppen-) Verhaltensweisen spürt man wenig. Nun muss man sich an dieser Stelle aber fragen, wie es

denn um die Regelmäßigkeit dieser Verhaltensweisen insgesamt bestellt ist: Wie oben bereits erwähnt wurde, sind die allgemeinen Regeln der Moderne im Flutlicht der Aufklärung offensichtlich aufgehoben, was durch Georges' Tod gleich zu Beginn des Filmes etabliert wird. Das Chaos der Postapokalypse ist allerdings eben sehr zurückhaltend, denn mit einigen zwar wichtigen Ausnahmen beschränkt sich die Interaktion der Überlebenden auf Diskussionen und Handel, was ohne einen grundsätzlichen Willen zur Kooperation nicht denkbar wäre. Der Anarchie und dem Amoralismus wird gerade durch das Zusammenleben notwendigerweise Einhalt geboten – man fühlt sich sogleich an Karl-Otto Apels Argument erinnert, dass, wer in einen Diskurs eintritt, schon a priori moralische Prinzipien unterschreibt, und eine Argumentation *gegen* moralisches Verhalten, die besonders in einem Szenario, wie es in *Le Temps du loup* entworfen wird, nachvollziehbar sein könnte, an dem ethischen Fundament, welches jedem Diskurs zugrunde liegt, scheitern muss (vgl. Apel 142). Wer in einer Gruppe lebt und an deren Fortbestand Interesse hat, hält sich im Normalfall an deren Regeln. Der Disput, der ausbricht, nachdem der namenlose Junge (gespielt von Hakim Teleb), mit dem sich Eva anfreundet, von Koslowski bezichtigt wird, etwas gestohlen zu haben (*Le Temps du loup* 00:39:22-00:40:30), dreht sich daher auch um genau diesen konstitutiven Aspekt der Miniaturgesellschaft.

Nachdem die „Buchführung“ in der Wolfzeit obsolet geworden ist, lässt sich mit Caillois nicht bestimmen, welche Gottes- und, daran anschließend, welche der beiden Gesellschaftsvorstellungen nun vorherrscht. Die Rituale der Schlachtung von Tier und Mensch sind in ihrem Barbarismus wohl eher an einen frenetischen Gott gerichtet, aber die Vielzahl der christlichen Motive verweist auf das Gegenteil, oder, mit Vorbehalten, auf die frenetischen Grundzüge eben dieses als „Gesetzesvertreter“ gedachten Gottes. Die binäre Aufteilung, die Caillois vornimmt, wird dem Film ebenso wenig wie der Realität gerecht. Als zwei Pole einer Skala aber sind die beiden Götter eventuell doch brauchbar, um die Rituale des Filmes näher

zu charakterisieren und die Art des gesellschaftlichen Umschwungs zu beschreiben, die Haneke zeichnet. Gerade die Opferrituale, auf die in der Moderne der Gegenwart höchstens symbolisch referiert wird – die Eucharistie bleibt trotz jahrhundertewährender Transsubstantiationsdebatten eben doch nur *angedeuteter* Kannibalismus bzw. *symbolische* Theophagie – sind von Bedeutung, aber nicht auf diegetischer Ebene. Wie zu zeigen sein wird, werden diese Rituale primär filmsprachlich vollzogen.

Vorher sei aber auf Girards Ausführungen verwiesen, um das Wesen des Rituals genauer zu ergründen. Wo Huizinga sich darauf beschränkt, die Parallelität von Kulthandlung und Spiel herauszuarbeiten und Caillois verschiedene Spieltypen in Ritualen unterschiedlicher Kulturen beschreibt, geht es Girard um die grundsätzliche Frage nach dem Sinn des Rituals. Als Spiel sollte es von solch einem, sofern es sich nicht um Zerstreuung oder „Spaß“ im weitesten Sinne handelt, befreit sein. Untersucht man jedoch die Ursprünge ritueller Handlungen, so verweisen diese laut Girard immer auf eine Zügelung und symbolische Einbettung von Gewalt. Damit sich Gewalt und Gegengewalt nicht in einer Rachespirale immer weiter ausbreiten, wird ein versöhnendes Opfer stellvertretend Ziel dieser Gewalt. Es gibt

gute Gründe zur Annahme, es könnte sich bei der Gewalt gegen das versöhnende Opfer um eine radikale Gründungsgewalt handeln, und zwar in dem Sinne, daß sie den Teufelskreis der Gewalt beendet und gleichzeitig einen neuen einleitet, nämlich den Kreis des Opferritus, der sehr wohl der Ritus der ganzen Kultur sein könnte. (Girard 140)

Die Gewalt gegen den Sündenbock, wortwörtlich oder übertragen in Form eines Menschen oder anderen Tieres, oder aber auch eines Objekts, besänftigt alle Parteien und kanalisiert die unkontrollierte Ausübung von Gewalt. „[Ein] Spiel, das immer noch Gewalt ist“ (Girard 58), steht hinter diesen blutvergießenden Ritualen, und die „Funktion des Rituals ist es, die Gewalt zu ‚reinigen‘, d. h. sie zu ‚täuschen‘ und an Opfern auszulassen, die mit Sicherheit nicht gerächt werden“ (Girard 58); es hat eine „kathartische Wirkung“ (Girard 148). Vor der Erstausbung

des Rituals muss es laut Girard einen „[Gründungsmord]“ (145) gegeben haben, auf den sich das Ritual dann mimetisch bezieht, und auch, wenn das Ritual in einem Tieropfer besteht, so muss dieser „Gründungslynchmord“ (141) immer an einem Menschen vollzogen worden sein (vgl. 145). Damit bezieht sich Girard aber nicht nur auf Opferrituale, sondern auf alle Feste (vgl. 182): Prinzipiell stehe die Gewalt in Form eines Mordes am Anfang eines jeden Rituals. In Form des Ritus werde sie transzendiert und stehe somit im Gegensatz zur „[dialogischen] Gewalt [...], also [...] jene Gewalt, die ernst gemeint ist, die trennt und zerstört“ (Girard 185). Die Wortwahl hier ist auffällig; „Ernst“ ist das Adjektiv, das die Gewalt außerhalb des Ritus definiert. Der Kreis schließt sich wieder: Im Ritual findet man letztlich ein „[Spiel] der Gewalt“ (Girard 179), und auch, wenn man Girards These vom generellen Bezug festlicher und ritueller Aktivitäten auf einen zumeist weit zurückliegenden Lynchmord für zu spekulativ hält, kann das Argument, das Gewalt im Ritus gezügelt wird, immer noch überzeugen. Hanekes rituelle Opferungen, die in *Le Temps du loup* durchgeführt werden, ließen sich mit einem Augenzwinkern auch metafikcional als Beispiele bemühen – wenn die Zuschauer durch die Gewaltdarstellungen zu einem angemesseneren Umgang mit Gewalt erzogen werden sollen, dann sind die Tieropferungen *echte* Rituale im Sinne Girards.

## 7.5 Hanekes Rituale

Dass Rituale nicht nur in der Form von Opferritualen auftreten, versteht sich von selbst. Thomas Hauschild definiert Rituale in seiner Studie *Ritual und Gewalt* daher recht weit, stellt aber auch fest, dass der Gewaltbezug zwar nicht konstitutiv, aber doch sehr eng an das Ritual geknüpft ist:

Rituale sind sequenzierte, als bedeutsam markierte und nachträglich als geordnet betrachtete und/oder im Vorhinein geordnete Formen menschlichen Handelns [...] Rituale sind Verkörperungen von Traditionen und bilden damit stets aufs Neue Memoria, Erinnerungsbestände, Wissen, „Kultur“ im

Sinne der Kultur- und Symboltheorie von Warburg und Cassirer über Lévi-Strauss bis hin zu Jan und Aleida Assmann. Aus dieser Sicht scheint Gewalt dem Ritual entgegengesetzt zu sein. Probehandeln, und damit ein Moment des Artifizialen, Symbolischen, Stellvertreterischen, das heißt ein Moment der Fiktion durchzieht, absichtlich oder unabsichtlich, das nur scheinbar spontane oder deutlich vom Spontanen abgesetzte Handeln, wie die Performanztheoretiker zu Recht betonen. Doch in einer Art Umkehrfunktion wurden Gewaltanwendungen [...] zum Bestandteil vieler Rituale gemacht, und auch bei friedlicheren Formen sind Ernst und Spiel oft nicht auseinanderzuhalten [...]. (23-24)

Im Gegensatz zu Girard wird hier die Gewalt als etwas Nachträgliches gesehen, es bedarf keines Gründungsmords. Die „Umkehrfunktion“ stellt die chronologische Logik Girards auf den Kopf, aber dies interessiert hier nur am Rande. Das „Probehandeln“ lässt sich unter dem Aspekt der Gewaltanwendung nicht von der eigentlichen Gewalt unterscheiden, orientiert man sich an der Perspektive des Opfers. Der Kontext der Gewalt nämlich ist für die Auswirkungen nicht entscheidend – ein Opfertod ist immer noch ein Mord, herbeigeführt durch die Hand eines anderen, und ein Selbstmord als Ritual führt schließlich zum gleichen Resultat wie ein „regulärer“ Selbstmord, nämlich der Auslöschung des Selbst. Dass Rituale einerseits eine Antwort auf Gewalt und andererseits eine Ausübung derselben sein können, wird sowohl von Girard als auch von Hausschild erkannt, dessen Studie als Antwort auf den kulturellen Markierpunkt des 11. September 2001 verstanden werden kann – wie es auch von Hanekes *Le Temps du loup* behauptet wird. Doch wie sehen nun die Haneke'schen Rituale in der Wolfzeit aus? Und welche Bedeutung haben sie für den Film im Allgemeinen?

Die Figur Benny ist von Ritualen beeindruckt. Man kann seine Geschichte geradezu als Lehrstück der Ritual- und Glaubensaneignung lesen. Zwar sieht man die Beerdigung des Vaters nicht, darf aber davon ausgehen, dass sie im Beisein Bennys stattgefunden hat – Haneke selbst berichtet davon, eine solche Szene zwar geschrieben, dann aber aufgrund ihres „[verlogenen] Pathos“ gestrichen zu haben (vgl. Assheuer 64). Die zeremonielle Verabschiedung von seinem

von ihm erstickten Vogel (ein Moment, auf den in *Das weiße Band* mit dem Aufspießen bzw. der symbolischen Kreuzigung von „Piepsie“, dem Vogel des Pfarrers, noch einmal zurückverwiesen wird) auf einem Altar aus Stroh, der von einem Kreis aus Steinen umrahmt wird, zieht sich über zwei Minuten hin (*Le Temps du loup* 00:17:20-00:19:24): Anne starrt ihn zunächst ungläubig an und wendet sich ab, Eva hingegen hilft ihm bei seinem Vorhaben. Am Bahnhof schließlich hört Benny die Geschichte der „Gerechten“, die sich angeblich im ganzen Land für ein besseres Leben opfern würden, und fasst infolgedessen den Entschluss, eben auch ein solcher zu werden.

Bennys Motivation lässt sich Haneke-typisch nur aus diesen Handlungsschritten ableiten, denn für eine Psychologisierung fehlt es an Informationen. Benny ist einer der wortkargsten Charaktere des Filmes und was schließlich der Auslöser für seinen versuchten rituellen Selbstmord ist, bleibt auf der Handlungsebene ungelöst: Eine 45 Sekunden währende Großaufnahme von Bennys Gesicht, in der er starr vor sich hinblickt und seine blutende Nase beiläufig abwischt (Abb. 7a), geht der Tat voraus und ist gewohnt vieldeutig – oder eben nichtssagend. Bennys Entschluss findet hier statt, ist aber aufgrund der audiovisuellen Gebundenheit des Filmnarrativs unsichtbar; die Gedanken bleiben der Kameralinse verborgen. Die schwache Beleuchtung verstärkt diesen Eindruck noch, denn in der Dunkelheit der Nacht lässt sich Bennys Gesicht kaum wahrnehmen – der Rest seines Körpers bleibt unsichtbar. Schon in der Nacht, in der Benny plötzlich verschwindet, spielt diese Dunkelheit eine große Rolle und signalisiert nicht nur einen ungemein starken Tag-Nacht-Kontrast, den man so in der lichtverschmutzten nichtfilmischen Realität mit der ständigen Verfügbarkeit von elektrischem Licht nicht finden könnte, sondern auch die Undurchdringlichkeit von Bennys Charakter. Das Bild ist über längere Zeit komplett verdunkelt (Abb. 7b), man kann nur auf der Tonspur wahrnehmen, was geschieht. Im Gegensatz zum Schwarzfilm aus *71 Fragmente* oder *Der siebente Kontinent* ist diese Dunkelheit intradiegetisch, sie trennt keine Szenen, sondern zeigt

fast schon plakativ, in welche dunkle Zeit Europa gestürzt wurde. Dass erst mit dem Feuer wieder Figuren und ihre Umgebung in Ansätzen sichtbar werden, verweist zeichenhaft auf das Ende (Abb. 7c und Abb. 7d). Erst das Ritual der Feueropferung kann wieder Licht in diese Dunkelheit bringen.

Die Tatsache, dass Benny bereit ist, sein Leben zu opfern, zeugt von einem Glauben an die Wirksamkeit des Rituals: Benny spielt nicht nur einen Gläubigen, sondern muss eine feste Überzeugung haben, denn es gibt keinerlei intradiegetisches Publikum, das der Opferung beiwohnen würde. Der Mann, der ihn rettet, ist nur zufällig in der Nähe und Benny lässt sich in seinem heiligen Ernst von ihm auch nur dadurch beschwichtigen, dass dieser ihm erklärt, die bloße Zurschaustellung der Bereitschaft, sich zu opfern, sei genug für Gott: Der Ritus wird nicht entwertet, er wird nur umgedeutet und auch in seinem abgebrochenen Zustand für bedeutsam erklärt. Die Parallele zur alttestamentarischen Beinahe-Opferung Isaaks durch Abraham ist nicht zu übersehen und wird auch filmsprachlich unterstützt. In der Kamera, die sich langsam entfernt und aufsteigt, nachdem das Ritual vereitelt wurde, sieht Naqvi „das Auge eines christlichen Gottes, der mitleidig auf die leidende Kreatur herunerblickt“ (20). Der abrupte Schnitt, der sich an die Opferungsszene anschließt, leitet schließlich direkt zur Einstellung aus dem Zug über. Wie oben schon nahegelegt, bleibt diese Einstellung rätselhaft, aber die direkte Reihenfolge der Szenen bestätigt doch, ob ironisch oder nicht, die Wirksamkeit des Rituals. Erst nach Bennys Opferung kommt der erhoffte Zug. Das Wunder findet aber auf der Ebene der Montage statt, ist also nur bedingt Teil der diegetischen Realität. Die Kamera verweigert dabei den Blick auf das Wesentliche, das Innere des Zuges – die Zuschauer/-innen erfahren so nicht, wie sie diese Szene zu deuten haben: Sind die Laurents bereits an Bord? Oder fährt der Zug in ihre Richtung? Und vor allem: Wer führt den Zug? Die Kamera zeigt dabei nicht den Zug selbst (das Wunder also), sondern zwingt den Blick in die entgegengesetzte Richtung. Ihre Positionierung in der Welt läuft dem Interesse der Zuschauer zuwider und macht

dadurch auf sich selbst als formgebendes Medium aufmerksam. Interessanterweise verstößt Haneke damit gegen selbst gesetzte ästhetische Grundsätze, denn in einem seiner zahlreichen Interviews deklariert er: „A camera drawing attention to itself is a bad thing“ (Grundmann und Naqvi 8). Die Präsenz der filmischen Apparatur mache das Bild unglaubwürdig, den Zuschauern/-innen werde bewusst, dass es ihnen aufgezwungen wird (vgl. Grundmann und Naqvi 8). Dieses aufgezwungene Wegschauen aber macht das Wunder an dieser Stelle erst möglich. Ohne den Modus des „realistischen“ Films zu verlassen, bleibt die Bewertung der Kausalitätskette den Zuschauern/-innen überlassen. Die säkulare Grundhaltung der Moderne wird strukturell widerlegt, aber nicht durch das Bild an sich. Dieses bleibt mehrdeutig.

Ganz ähnlich verhält es sich mit dem zweiten großen Ritual des Filmes, der Schlachtung des Pferdes. Dass es sich hierbei um keinen Spezialeffekt handelt, verändert den Blickwinkel auf den Film, welcher nun über seine Fiktionalität hinausweist: „[The] killing of an animal – the horse is shot, then its jugular vein cut – is clearly not a trick. Here, Haneke seems to employ a metonymic and metaphoric displacement by which the viewer’s thirst for fictional blood is answered by real blood“ (Speck, *Funny Frames* 92). Der Durst nach Blut ist vielen Ritualen schon eingeschrieben, um einerseits dem fortwährenden Blutvergießen Einhalt zu gebieten und andererseits aber auch „unreines“ Blut rituell zu reinigen, wie Girard erläutert (vgl. 58). Gerade dieser letzte Aspekt erklärt die häufige Präsenz von Blut in Kulthandlungen und es ist kein Zufall, dass Benny unter Nasenbluten leidet, bevor er seinen Scheiterhaufen errichtet. Dabei ist das Auftreten des Blutes kein direkter Verweis auf die Reinigung von Unreinem, wie das bei Girards Beispielen der Fall ist, sondern das Blut wird zum Signal für den Ritus im Allgemeinen und verweist auf dessen transzendente Effekte. In vielen Filmen ist das Nasenbluten ein Topos, der übernatürliche mentale Anstrengung oder Beanspruchung signalisiert (man denke etwa an David Cronenbergs *Scanners* (1981), Mark L. Lesters *Firestarter* (1984) oder Jonathan Grubers und Eric Bress‘ *The Butterfly Effect* (2004)), und auch wenn Benny über keinerlei

übersinnliche Kräfte wie Telepathie oder dergleichen verfügt, so bleibt sein Nasenbluten eine Anspielung auf eben solche modernen Narrative. *Le Temps du loup* ist kein Film, der die Regeln der physischen Welt offensichtlich bricht, aber die Tatsache, dass die in ihm vorkommenden Rituale immer einen Effekt zeigen, rücken ihn doch in die Nähe des Magic Realism. Während *Funny Games* oder *71 Fragmente* noch die Ineffektivität und Sinnlosigkeit des Betens (siehe auch Kapitel 8.1 und 9.5) vorführen, sieht es so aus, als wäre der Gott der Wolfzeit kein „Deus Otiosus“, sondern einer, der in das Schicksal der Welt aktiv eingreift – sofern man ihm ein Opfer darbringt.

Der Tod des Pferdes scheint als Opfer Gott zu gefallen, sodass er den unter Wassermangel leidenden Menschen den lang ersehnten Regen bringt – ein weiteres biblisches Motiv des Filmes. Es wird nicht ausgesprochen, sondern auch hier ist es die Montage, die solch eine Deutung nahelegt. In einer Großaufnahme sieht man das hyperventilierende und zuckende Pferd am Boden liegen (Abb. 7e); ein Mann, von dem nur Arme und Füße sichtbar sind (wieder ein Bresson'sches Bild), kommt und sticht dem Pferd in den Hals, sodass das Blut in einem Schwall aus der Wunde strömt. Der Mann schneidet die Stichwunde größer, um den Blutschwall zu vergrößern. In der nächsten Einstellung (Abb. 7f) sieht man einen erdigen Boden, nicht ungleich dem, auf dem das Pferd lag, und Tropfen, die die Erde verdunkeln. Diese Einstellungsfolge suggeriert zunächst, dass es das Pferdeblut aus der vorangegangenen Einstellung ist, welches auf diesen Boden spritzt. Der Donner auf der Tonspur und die Intensität der Tropfen machen aber schließlich deutlich, dass es sich hier um Regen handelt. Die visuelle Analogisierung von Blut und Regen bestätigt die Effektivität der Opferung und schließlich sieht man nach ein paar kurzen Einstellungen Anne und Eva an derselben Stelle stehen, an der der Disput durch die Pferdeschlachtung unterbrochen wurde. Offensichtlich gibt es keinen Zeitsprung zwischen den Einstellungen und auf die Schlachtung folgt nicht nur im Sujet der Regen, sondern auch in der Fabula. Der Regen folgt direkt auf das Ritual, weswegen es sich

geradezu aufzwingt, dieses als ursächlich zu begreifen. Lediglich die relative Unscheinbarkeit der ausgeübten Handlung, die sich als hastiges Abstechen ohne zeremonielle Markierung vom gängigen Verständnis eines Rituals als „bedeutsam markierte“ (Hauschild 22) Handlung unterscheidet, steht in leichtem Widerspruch zu dieser Deutung.

Die Bedeutung der Pferdeschlachtung erschöpft sich nicht im magischen Ritual des Regenmachens. Sie unterbricht die Handlung in einem wichtigen Augenblick: Anne und Eva versuchen zum wiederholten Male, einen durch eine Waffe autorisierten Mann davon zu überzeugen, dass die Familie der Hausbesetzer Georges ermordet hat. Sie stellen keine Forderungen nach einer adäquaten Strafe – ohne Justizsystem muss völlig offen bleiben, wie mit solch einer Situation umgegangen werden könnte: Sollte der Mörder Kompensation leisten? Doch welche? Seine Familie scheint mittlerweile mittellos zu sein, denn wenn die Lebensmittelvorräte nicht aufgebraucht wären, hätten sie auch nicht das Ferienhaus von Georges und Anne verlassen müssen. Die Todesstrafe ist prinzipiell der postapokalyptischen Welt angemessen, die Vermittler in beiden Disputen haben nicht umsonst Gewehre. Erwartbar ist diese Lösung durchaus, denn gewalttätige Vergeltung für unschuldige Opfer ist ein beliebtes Motiv unzähliger Filme, und nicht nur im Mainstream-Kino ist diese Form von Gewalt diejenige, die nicht nur als unproblematisch angesehen, sondern in den meisten Fällen sogar gewollt und genossen wird. Jürgen Grimm spricht vom „Robespierre-Affekt“, den er definiert „als Versuch, eine als ‚offen‘ perzipierte Gewaltkette durch die Usurpation von Strafgewalt eigenmächtig zu schließen. Pointiert gesprochen ist der Robespierre-Affekt Rache in moralischem Gewand“ (24). Genau wie der historische Maximilien de Robespierre Terror für moralisch gerechtfertigt befand, finden sich die Zuschauer in ihrem moralischen Bewusstsein bestätigt und empfinden ein Gefühl der Genugtuung, wenn ein Antagonist für seine Gewalttaten mit (zum Teil exzessiver) Gegengewalt büßen muss. Die „Rachegelüste“ (Grimm 29, Hervorhebung im Original) der Zuschauer sind ein nicht zu unterschätzender Faktor in der

Rezeption von fiktionaler Gewalt. Der Erfolg von Quentin Tarantinos Filmen, von *Pulp Fiction* (1994), *Kill Bill: Volume 1* (2003) und *Kill Bill: Volume 2* (2004) über *Death Proof* (2007) bis hin zu seinen ahistorischen Wunschfantasien *Inglourious Basterds* (2009) und *Django Unchained* (2012) lässt sich hiermit in großen Teilen erklären, aber seine Filme sind nur die naheliegendsten Beispiele für den Robespierre-Affekt. Eine Liste mit Filmen, denen dieses Prinzip zugrunde liegt, wäre schier endlos: Brian De Palmas *Carrie* (1976) fällt einem sofort ein, David Slades *Hard Candy* (2005), Kim Jee-woons *Akmareul Boatda* (2010) natürlich und Park Chan-Woks populäre „Rache-Trilogie“ *Boksuneun Nawi Geot* (2002), *Oldboy* (2003), und *Chinjeolhan Geumjassi* (2005), in der ein etwas differenzierterer Blick auf die Rachemotivation geworfen wird, indem die moralische Rechtfertigung der Rache durch das Leid der Protagonisten in Frage gestellt wird – wobei man diese Subversion nicht überbewerten sollte, denn auch hier bleibt die Befriedigung der Rachegelüste treibender Motor der Handlung.

*Le Temps du loup* enttäuscht solch eine Zuschauererwartung. Anstelle einer gewalttätigen, gerechten Rache an den Mördern von Georges durchbricht ein Schuss auf der Tonspur die Diskussion (*Le Temps du loup* 01:21:01), es folgt ein Schnitt und wir sehen in einer Totalen, dass nur wenige Meter von den am Streit beteiligten Parteien ein Pferd niedergeschossen wird – ein weiteres liegt schon am Boden. Der Mann mit dem Gewehr beschwichtigt Anne, und es wird deutlich, dass es zu keiner Lösung des Disputs kommen wird. Die nächste Einstellung zeigt die Pferdeschlachtung.

Wie Speck kommentiert, wird hier der Blutdurst der Zuschauer mit echtem Blut gestillt (vgl. *Funny Frames* 92). Auch wenn in der Filmhandlung die Schlachtung natürlich *nicht* im Girard'schen Sinne der rituellen Gewaltverschiebung durchgeführt wird – die Pferdeschlächter haben mit der Situation Annes nichts zu tun, sie sind nur zufällig am selben Ort –, wird rein durch die Montage, durch die konsequente Abfolge der Einstellungen von Streitgespräch zu Pferdeschlachtung zu Regen die Tötung des Tieres als Opferritual aufgeladen. Dass es dabei

den Zweck des Stillens des Verlangens nach weiterer Gewalt *nicht* erfüllt, steht außer Frage. Die Zuschauer werden enttäuscht, und die Pferdeopferung als „Ersatzbefriedigung“ kann dem nicht abhelfen – der den Zuschauern/-innen unterstellte Blutdurst beschränkt sich ja auf die Fiktion, und die wird mit der ungestellten Schlachtung eines Pferdes gebrochen. Der Film „macht Ernst“, er führt den Zuschauern/-innen, sofern sie unmittelbar nach dem Schockmoment überhaupt zu einer reflektierten Bewertung des Gesehenen in der Lage sind, ihr Verlangen nach einer gewalttätigen Lösung des Konflikts vor. Das Ritual als Mittel zur Gewaltbefriedigung wird vom Film zwar angeboten, aber es bleibt fraglich, wie glaubhaft diese Inszenierung ist. Der Glaube, der nach Huizinga das Ritual als Spiel erst möglich macht, unterscheidet beide Ritualbedeutungen: Da der Regen nach dem Tod des Pferdes einsetzt, wird das Ritual als regenmachendes Wunder verifiziert. Dass aber die Zuschauer sowie Anne und Eva von ihren Rachebedürfnissen durch das Ritual befreit werden, ist höchst unwahrscheinlich. So steht trotz der filmischen Dopplung der heilige Ernst dieses Rituals infrage.

Des Weiteren ließe sich auch fragen, ob nicht eine tiefere Verbindung zwischen diesen beiden doch weit auseinanderliegenden Ritualbedeutungen hergestellt werden könnte, denn die Diskrepanz ist auffällig. Sollte die Abkehr vom Verlangen nach Rache mittels Gewaltverschiebung etwa durch den Regen belohnt werden? Solch eine Deutung ist problematisch, weil sie prinzipiell nicht zwischen Rache und Gerechtigkeit unterscheidet. Eine (christliche) Vergebung des Mordes kann man Anne nicht unterstellen, und der Film führt diesen Konflikt nicht weiter aus.

## 7.6 Ein ernstes Spiel?

Der Ernst der Lage in der Wolfzeit lässt keinen Raum für traditionelle Spiele. Der Urlaub wird zum Überlebenskampf, und die gefühlte Sicherheit eines von einem magischen Kreis eingerahmten Spielfeldes ist verlorengegangen. Auf basale Verhaltensregeln, die zum

Grundkonsens der modernen Gesellschaft gehören, wie etwa das Tötungsverbot und die Achtung fremden Eigentums, ist kein Verlass mehr. Ohne Vorwarnung werden Mensch und Tier getötet, immer wieder werden Charaktere bezichtigt, etwas gestohlen zu haben. Die beiden Kinderprotagonisten, Eva und Benny, verkörpern zwei unterschiedliche Typen von Rollen, die in diesem Umfeld angenommen werden können. Während Eva sich mit den Tatsachen der Postapokalypse arrangiert und in Grundzügen die Vaterrolle besetzt, ist die Figur Bennys von Weltabgewandtheit geprägt. Die messianischen Züge sind unverkennbar: Benny verschwindet plötzlich in der Nacht und kehrt zwar nicht erst nach drei Tagen, aber zumindest nach einigen Stunden erst wieder zurück zu den Lebenden, er führt eine rituelle Beerdigung an seinem Vogel durch und er hegt den Wunsch, die Welt mittels Selbstopferung von ihren Leiden zu erlösen. Stehen Medien üblicherweise im Zentrum der Filme Hanekes, so ist es hier ein Medium im ursprünglichen Sinne, d. h. ein menschliches Medium, und die Kommunikation mit Gott oder sonstigen transzendenten Mächten, die in der Postmoderne in den Bereich der Fantasie verdrängt wurde, funktioniert nun offenbar. Das Ritual ist für dieses Wiederaufleben der Religion entscheidend. Nur mittels blutiger Opfer kann die neue Gesellschaft gerettet werden. Die Bändigung der Gewalt in diesem Spiel ist ernst zu nehmen, denn nicht nur stirbt ein nichtfiktives Pferd im Film (der Tod ist nicht „gespielt“, ist keine Mimicry) und verweist auf die humorlose Realität des Todes, auch verifiziert die Montage die Rituale als wirkungs- und demnach sinnvolle Handlungen. Die Idee vom Kunstwerk als Ritual ist eine uralte, denn schon die griechische Tragödie wurde als Ritualhandlung verstanden, oder besser: als Fortführungen von bzw. als erweiterte Ritualhandlungen (vgl. Hardin 846); und die Verzahnung der beiden Konzepte Ritual und Spiel, die von Huizinga, Caillois und Girard wahrgenommen wird, erschwert eine kategorische Trennung nur noch. *Le Temps du loup* schlägt nun mittels des Konzepts des Rituals die Brücke, die die vorliegende Arbeit an den Tag zu bringen versucht: Gewalt und Spiel werden miteinander produktiv verknüpft, und das Ritual bietet den Kontext,

innerhalb dessen diese Verknüpfung sinnhaft wird. Gewalt wird gebändigt und eingeschränkt, und erst dadurch wird das Leben innerhalb einer Gesellschaft möglich: In der Diegese von *Le Temps du loup* geschieht dies durch die Tier- und Menschenopfer, und metafikcional gebärdet sich der Film als Ort, an dem der Blutdurst der Zuschauer gestillt, das Verlangen nach Menschenopfern zum Erhalt von Gerechtigkeit befriedigt wird. Der Film ironisiert den Umstand, dass im Kino häufig Gewalthandlungen gezeigt werden, die dann zumeist in einer Gruppe betrachtet werden: Er parallelisiert dies mit einem Opferritual. *Le Temps du loup* verweist nicht auf die Gestaltung von Gewalt im Allgemeinen, sondern auf die narrative Struktur der Rache, die das Filmritual der Gewalt als Gegengewalt, als gerechte Vergeltung unschuldiger Opfer (hier im Sinne von „victim“, nicht von „sacrifice“) legitimiert. Die Logik von Gewalt und Gegengewalt, die immer den Hang hat, zu einem „Teufelskreis der Gewalt“ (Girard 140) zu eskalieren, kann durch das Ritual, das zuvorderst gespielte Gewalt im Sinne der Mimicry ist, eingedämmt werden. Die dadurch vorgebrachte These, dass die audiovisuellen Massenmedien diese Eindämmung vornehmen, würde sie auf die Stufe des Rituals heben. Damit würde nun wiederum nicht die Katharsis-Theorie bedient werden, denn die ästhetisch-rituelle Einbettung steht bei dieser Opferung im Vordergrund. Trotzdem bleibt diese Gleichsetzung von Kinobesuch und symbolischer Opferung eine Farce. Schwerlich ließe sich behaupten, ein wie auch immer zu beschreibender menschlicher Hang zur Gewalt würde in der Moderne dadurch kanalisiert, dass man im Kino oder vor dem heimischen Fernsehbildschirm der Opferung eines Sündenbocks beiwohne. Die Diskrepanz zwischen Gezeigtem und Gemeintem wird hieran offensichtlich. Die Rituale des Filmes sind nur gespielt.

Dass der „Blutdurst“ der Zuschauer mit der Pferdeschlachtung etwa tatsächlich gestillt werden soll, ist in hohem Maße unglaubwürdig und vielmehr eine Zurschaustellung eines solchen Bedürfnisses denn dessen Befriedigung. „How do I show the viewer his own position vis-à-vis violence and its portrayal?“ (579, Hervorhebungen im Original), fragt sich Haneke in „Violence

and the Media“, und auch wenn die Selbstaussagen Hanekes an anderen Orten höchst problematisch sind, so gilt doch hier, dass die strukturelle Ordnung der Pferdeschlachtung als Ritual durchaus diesem Grundsatz entspricht. Des Weiteren gilt für das Wundersame der Rituale, dass es erst durch die Form des Filmes evoziert wird, nicht aber auf der Ebene der Diegese. Die Menschen am Bahnhof sind *nicht* der Überzeugung, die Pferdeschlachtung habe den Regen herbeigerufen, ebenso wie sie mit Sicherheit nicht der Überzeugung wären, Bennys versuchte Selbstopferung als Ursache für den ankommenden Zug zu sehen. Die durch die Rituale herbeigeführten Wunder sind als Zufälle auch in einer materialistischen Welt erklärbar, und da Korrelation keine Kausalität bedingt, wird die säkulare Weltsicht durch sie nicht angegriffen – die Wunder in *Le Temps du loup* sind mehr wie das Wunder in Jacques Audiards *Un prophète* (2009) und weniger wie die Wunder in Pier Paolo Pasolinis *Teorema* (1968) oder Lars von Triers *Breaking the Waves* (1996), da sie die Regeln der Physik nicht brechen. Die Schnittfolge ist daher ironisch zu verstehen, das Wunder des Regens und der Zugankunft eine Fantasie der Filmform, die das Rituelle in den Opferhandlungen der Figuren betont, um sie dann der Lächerlichkeit preiszugeben. Kann man ernsthaft der Überzeugung sein, dass das Abschlachten eines Pferdes das Wetter verändern kann? Zeugt die Geschichte von den „Gerechten“ nach den jahrtausendlang ausgeübten traditionellen Religionen plötzlich von einer „wahren“ Religion, die nicht nur auf bedingungslosem Glauben an eine sich den Sinnen sowie der wissenschaftlichen Methode entziehenden diffusen Gottheit (oder auch deren Plural) fußt, sondern tatsächlich durch sicht- und erfahrbare Wunder bestätigt wird? Anstatt dies zu beglaubigen, zeigt der Film doch vielmehr, wie sehr diese Rituale nach ihrem Wegfall in der Moderne wieder glaubhaft werden *könnten*, als weiteren Beleg dafür, wie dünn der Schutzfilm der säkularen Gegenwart ist.

Huizingas Fragen nach dem heiligen Ernst im Ritual und den Überlegungen zu gespielten oder vorgetäuschten Ritualhandlungen lassen sich also leicht auf die Rituale in *Le Temps du loup*

übertragen. Die Gewalt des Filmes wird zu einem Teil in Ritualen kanalisiert – auch die indirekte Gewalt der ungerechten Nahrungsverteilung, der ein Kind zum Opfer fällt, wird durch das Ritual einer bescheidenen christlichen Beerdigung mit Bedeutung aufgeladen (und wirkt die direkt darauf folgende Ankunft der Menschenmasse nicht auch wie eine strafende Antwort in Form einer alttestamentarischen Plage?) – aber das gilt keineswegs für alle gewalttätigen Handlungen. Georges‘ Tod, die Vergewaltigung von Herrn Azoulays Tochter (gespielt von Florence Loiret Caille), das Erwürgen der Ziege oder die Prügelei in der Nacht sind allesamt Gewaltformen, die nicht in den Kontext einer rituellen Handlung gebracht werden können. Es wäre also falsch, zu sagen, dass der Film Gewalt ausschließlich mit Ritualen bändigt. Vielmehr sind es diese immer wieder auftretenden ungebändigten Gewaltformen, die die Wolfzeit als eine wahrhaft post-apokalyptischen Zeit zeichnen, und als Antwort auf diese Gewaltformen die Bändigung durch Rituale erfordern.

Die ungezügelte Gewalt des Filmes lässt sich dabei nicht wie die gängige Gewalt des gegenwärtigen Action- und Horrorkinos kategorisieren. Ist *Le Temps du loup* aufgrund der Missachtung des Robespierre-Affekts nicht in gewisser Weise ein misslungenes Ritual, weil es die Zuschauererwartungen enttäuscht? Eine solche Lesart setzt die oben widerlegte Annahme voraus, dass gängige Gewaltdarstellungen im Mainstream-Kino grundsätzlich etwas Positives seien, ein Mittel zur Reduzierung von tatsächlichen Gewalttaten aufgrund einer Verschiebung des offenbar zutiefst menschlichen Bedürfnisses nach Gewalt in eine Sphäre der Fiktion. Ein empirischer Beleg einer solchen Vermutung ist bisher ausgeblieben, und die Katharsis-Theorie gilt für Videospiel-Konsum ebenso wie für Filmkonsum als unhaltbar (vgl. Kunczik, „Aggression“ 2). Der Film als gewalteindämmendes Ritual ist aber eine Vorstellung, die sich zumindest in der Rezeption von Hanekes *Funny Games* erhalten hat. So verstanden büßt dieses Ritual seinen kommunalen Charakter ein, denn der Filmkonsum ist nicht mehr an den sozialen

Raum des Kinos gebunden, sondern kann auch im Privaten und vor allem alleine vollzogen werden, nicht unähnlich der geplanten Selbstopferung Bennys.

In *Funny Games* findet man das Ritual dabei nicht mehr prinzipiell auf der diegetischen Ebene, sondern Form und Inhalt des Filmes sollen kritisch zu betrachtenden Aussagen des Regisseurs nach Gewaltdarstellungen problematisieren. Der Ernst der in diesem Film gespielten Spiele geht aber nicht einher mit einem Wiederaufleben archaischer Ritualbräuche, sondern soll auf kognitiver Ebene einen Wandel hervorrufen. In einer spielbaren Lehrstunde soll die Unangemessenheit von gängigen Gewaltdarstellungen erkannt und hinterfragt werden. Dass dabei die Zuschauer selbst Opfer einer Gewalt werden, und diese Verknüpfung von Gewalt und Didaktik selbst höchst problematisch ist, wird verschleiert. Kann *Funny Games* dabei mehr als ein Ritual sein, das keiner Stellvertreter-Figur Schaden zufügt, sondern den Zuschauern/-innen selbst? Oder erschöpft sich seine Bedeutung in einer Traumatisierung des Publikums, in einem Revival schwarzer Pädagogik?

## 8. *Funny Games*

### 8.1 Rematch

*Funny Games* (1997) ist aus mehreren Gründen ein Sonderfall unter Hanekes Filmen, was der Regisseur auch selbst gerne betont (vgl. Assheuer 73). Der offensichtlichste darunter ist wohl die Tatsache, dass Haneke das Drehbuch knapp zehn Jahre nach dem österreichischen Original noch einmal verfilmt hat und nun unter dem Titel *Funny Games U.S.* (2007) eine amerikanisierte Version der Geschichte existiert. Die beiden Filme unterscheiden sich einerseits nur marginal – alle Einstellungen sind übernommen worden und die Schauplätze sehen sich verblüffend ähnlich –, aber andererseits sind die kleinen und größeren Abweichungen gerade dadurch auffällig und stellen sich der Annahme, dass die beiden Filme als *ein* Film angesehen werden können, in den Weg. Neben sprachlich bedingten Unterschieden (etwa dem Wegfall des Wechsels zwischen formeller und informeller Anrede, der im Englischen nicht so leicht wie im Deutschen geleistet werden kann) ist die Besetzung von Bedeutung: Naomi Watts und Tim Roth sind im Gegensatz zu Susanne Lothar und Ulrich Mühe – zumindest 1997, lange vor Mühes Rolle in Florian Henckel von Donnersmarcks *Das Leben der Anderen* – international bekannt und stehen somit einem „realistischen“ Setting im Weg, da sie das Filmhafte aufgrund ihres Status als Stars in den Vordergrund rücken (vgl. hierzu auch Monk 430f.). Aber auch kleinere Details sollten nicht unterschätzt werden, wie etwa die Wahl des Hundes. Der Schäferhund der österreichischen Fassung und der Golden Retriever der amerikanischen sind nicht prinzipiell austauschbar, sondern repräsentieren eine andere Art Familienhund (vgl. Monk 421, zur Rolle Rolfis vgl. auch Gerbaz 166). Und schließlich lassen sich Bedeutungsunterschiede auch dort finden, wo die Filme sich vordergründig entsprechen: das Rauchen der Mutter in der Küche ist im Österreich der 90er Jahre völlig unverfänglich, in den USA zehn Jahre später hingegen „dishonest and closeted“ (185), wenn man Landon Palmer

folgt, und auch das Ratespiel zu Beginn des Filmes wäre nach Oliver Speck nicht besonders auffällig im europäischen Kontext, aber könnte in den USA als „a sign of elitism“ (*Funny Frames* 32) interpretiert werden.

Wie soll man sich den beiden Filmen nun nähern? Wohl ebenso, wie man es bei einem Theaterstück tun würde, das von zwei verschiedenen Ensembles zu verschiedener Zeit aufgeführt würde; und wenn man das Konzept des „Spiels“ zum Filmverständnis verwendet, dann löst sich das Problem von alleine: Spiele zeichnen sich eben dadurch aus, dass sie mehrfach gespielt werden können. Durch die Wiederholung entsteht immer auch eine Bedeutungsveränderung. Dies ist nicht problematisch, sondern produktiv, und wenn man sich die Zirkelstruktur von *Funny Games* vor Augen führt, auch kein interpretatorisches Hindernis. Das Ende des Films ist ein neuer Anfang; die Musik von John Zorn, die über den Abspann läuft, verweist auf die Eröffnungssequenz, und die erneute Frage nach den Eiern macht deutlich, dass es dieser neuen Familie nun ebenso ergehen wird wie den Schobers und zuvor deren Nachbarn. *Funny Games U.S.* ist kein Sequel und auch kein typisches Hollywood-Remake, sondern eine Iteration des österreichischen Spiels.

Der Spielleiter dieses Spiels ist Haneke selbst. Zu keinem anderen Werk hat er sich so oft geäußert und so stark die Interpretation vorgegeben; und nicht selten wird er in Kommentaren und Kritiken auf diesen Film reduziert. Metelmann etwa bezeichnet ihn als „Crash-Kurs in Sachen ‚Haneke und Medien-Gewalt‘“ (*Zur Kritik der Kino-Gewalt* 139). So wird Hanekes gesamtes Schaffen häufig unter den Gesichtspunkten gesehen, die er mit diesem Film in den Vordergrund gerückt hat, nämlich der Problematisierung von Gewaltdarstellungen im Mainstream-Kino. Diese vollziehe sich in *Funny Games* anhand einer Art Publikumsbeleidigung, indem den Kinogängern/-innen ihre vermeintliche Lust an Gewaltszenen vorgeworfen werde. Die „Ohrfeige“, die den Zuschauern/-innen beim Betrachten erteilt werde, sei zielgerichtet:

*Funny Games* ist ein Spezialfall in meinem Werk. Es ist der einzige Film, der wirklich provozieren will und als Ohrfeige für sein Publikum gedacht war. *Funny Games* war für ein spezielles Publikum bestimmt, und zwar für Gewaltkonsumenten – und damit natürlich für den großen internationalen englischsprachigen Markt. (Assheuer 73)

In einem früheren Interview äußerte sich Haneke noch konkreter zum intendierten Publikum:

Der Film ist auch nicht für Leute gemacht, die ohnehin schon sensibel auf Gewalt im Kino reagieren. Er ist als Schock für diejenigen gedacht, die eben nicht sensibilisiert sind, die sich das täglich immer wieder reinziehen als Konsumgut. Ich fände es ganz schlecht, wenn der Film nur in Kunstkinos lief, weil er dann an den Leuten vorbeigeht, die er eigentlich erreichen will. Ich mach' ihn ja nicht für die, die es schon wissen, sondern für die anderen, die's nicht wissen. (Metelmann, *Zur Kritik der Kino-Gewalt* 143)

Die, die es nicht wussten, sahen den Film aber letztendlich doch nicht, denn gerade in den USA lief der Untertitelte Film nur in den Programmkinos. Dies war einer der Gründe für das Remake, welches jedoch ebenfalls hinter den Erwartungen des Regisseurs zurückblieb und ein finanzieller Misserfolg war (vgl. Leland).

Interessanterweise erwähnt Ulrich Mühe in einem Interview, dass der österreichische Film in Berlin unter Horrorfilm-Kennern bereits zum Kultfilm avanciert sei und in Mitternachtskinos gezeigt werde (vgl. te Wildt 124). Das harte, offene Ende würde hier als Gegenentwurf zu den genretypischen Happy Ends geschätzt, in denen zumeist ein „Final Girl“ (vgl. hierzu auch Messier 68 und Clover 35) den oder die Antagonisten besiegt und der Status Quo wiederhergestellt wird. Der Pessimismus, der sich in dem Obsiegen der „Bösen“ über die „Guten“ äußert, sei ein Gütesiegel. Auch Matthias Frey stellt fest, dass *Funny Games* nicht zwangsläufig als Anti-Genre-Film rezipiert werden muss:

*Salò* [...] or *Funny Games* [...], which are usually considered by critics as ‚works‘ by the ‚artists‘ (or at least ‚great directors‘) Pier Paolo Pasolini and Michael Haneke, might be received in practice also by individuals who watch [...] any ‚popular‘ or cult horror film. In other words, these spectators do not discern between the categories of ‚high-culture‘ cinema and (lowbrow) trash/cult flicks. (Frey, *Ethics* 146)

So wäre der Film zu genau dem geworden, was er laut Haneke doch eigentlich kritisieren wollte. Wie verbreitet eine Wertschätzung von *Funny Games* unter Fans von Horrorfilmen ist, mag an dieser Stelle nicht geklärt werden; die bloße Möglichkeit einer solchen Lesart sollte aber nicht einfach übergangen werden. Die Einbindung der Zuschauer/-innen und demnach die Vorhersehbarkeit der Erfahrungen derselben stehen nämlich im Mittelpunkt des Interesses des Regisseurs. So behauptet Haneke etwa: „Die Leute fühlen sich in dem Film ertappt. Ich mache sie zu Komplizen der Täter – und werfe Ihnen das auch noch vor. Das gefällt ihnen gar nicht. Sie wollen nicht einsehen, daß Konsumieren von Gewalt auch Mittäterschaft ist“ (Assheuer 77). Diese Verallgemeinerung darf durchaus hinterfragt werden, nicht nur mit Verweis auf Mühes und Freys Beobachtungen. Gibt es beim Betrachten von *Funny Games* etwa nur eine richtige Filmerfahrung? Oder halten sich alternative Lesarten auch an die vom Film gesetzten Spielregeln? Haneke selbst gibt immer wieder vor, dass der Film prinzipiell nur zwei Reaktionen erlaube: Entweder man „ertrage“ den Film, oder man verlasse den Kinosaal. Damit soll jegliche kritische Meinung entwertet werden: „Ich akzeptiere nicht, daß sich jemand über den Film erbot und dennoch bis zum Ende drin geblieben ist“ (Assheuer 80). Sollte man sich dazu entschließen zu bleiben, würde einem vorgeführt, dass Konsum fiktionaler Gewalt ähnlich oder genauso problematisch wie der Konsum realer Gewalt sei, und dass man sich als Zuschauer/-in in der Position eines Mittäters bzw. einer Mittäterin befinde:

Ich wollte zeigen, daß fiktionale Gewalt in ihrer Fiktionalität genauso wirklich ist wie reale Gewalt. Weil sie im Kopf derer stattfindet, die die fiktive Gewalt genauso anschauen wie die sogenannte wirkliche Gewalt. Unfreundlicher gesagt: *Funny Games* spielt zynisch mit dem Zuschauer, weil der Film ihm sagt: Du bekommst die Ohrfeige zu Recht, weil du drin bleibst. (Assheuer 80)

Und weiter: „*Funny Games* [führt] durch die dauernden Illusionsbrüche, durch seinen selbstreflexiven Duktus dem Zuschauer seine Manipulierbarkeit und seine potentielle

Mittäterschaft vor Augen [...]“ (Assheuer 83). Der Duktus ist hierbei nicht nur selbstreflexiv, sondern vor allem didaktisch. Solch eine belehrende Haltung rückt Haneke in die Nähe von Schiller und Brecht (vgl. auch Hart bzw. Metelmann, *Zur Kritik der Kino-Gewalt* 173), und es überrascht nicht, dass er in Folge von Gerhard Larcher als „Moralist des Kinos“ (51) bezeichnet wird. Dabei fällt nicht nur auf, dass Haneke selbst leugnet zu moralisieren, sondern auch, dass die Schlüssigkeit seiner Methode, d. h. Gewaltfetischisierung durch alternative Gewaltdarstellungen zu problematisieren, durchaus infrage gestellt werden kann. Das ist insofern auffällig, als Haneke Oliver Stone etwa vorwirft, an diesem Problem zu scheitern:

*Natural Born Killers* gibt vor, die Gewalt in den Medien zu kritisieren, und beschreibt ebendiese Gewalt gleichzeitig so attraktiv, daß der Zuschauer dieser Attraktivität erliegt und keine Möglichkeit hat, seine eigene Position in dem Spiel wahrzunehmen und zu reflektieren. Man kann keinen antifaschistischen Film mit einer faschistoiden Ästhetik machen. (Assheuer 82)

Diese Argumentation jedoch kann ganz leicht umgekehrt und gegen Haneke selbst ins Feld geführt werden. Joachim Schmitt urteilt wie viele Rezensenten vor allem der US-amerikanischen Medienlandschaft ganz ähnlich über *Funny Games*:

*Funny Games* scheitert an sich selbst in jeder Hinsicht, argumentativ, filmisch und moralisch [...] Einem militanten Tierschützer vergleichbar, der seine Propaganda auf Rindsleder drucken läßt, versagt *Funny Games* in seiner Aussage schon alleine durch seine Ausführung. Der Satz „Alle Kreter lügen“ kann nur dann gelten, wenn die Aussage nicht von einem Kreter getroffen wird. (26)

Subversion wird hier zur Unmöglichkeit erklärt. Doch wie sollte eine Kritik der Gewalt sonst funktionieren? Durch eine Tabuisierung von Gewaltdarstellungen überhaupt? Das kann nicht im Sinne von Schmitt sein. Auch kann die Legitimität von Gewaltdarstellungen, wie in der Einleitung bereits dargelegt, nicht durch ein Imitationsrisiko bzw. das Fehlen desselben in Frage gestellt werden. Elsaesser nennt das von Schmitt angesprochene Problem mit Verweis auf Karl-Otto Apel „a performative self-contradiction, a version of the conundrum better known as the

liar's paradox“ („Performative Self-Contradictions“ 56), sieht aber darin eine Pattsituation: „Once formulated, the paradox becomes interesting, because it ties not only Haneke in knots, but also Haneke's critics, who risk putting themselves into a double bind, contradicting Haneke contradicting them.“ („Performative Self-Contradictions“ 56). Das Kernproblem bleibt jedoch auch hier unbeantwortet: *Warum* sollen Gewaltdarstellungen problematisch sein? Haneke sieht es als gegeben an, dass der Gewalt im Mainstream-Kino entgegengewirkt werden müsse – einerseits weil diese sich einer faschistoiden Ästhetik bediene (was nun wiederum näher erläutert werden müsste; Leni Riefenstahl ist schließlich nicht gerade bekannt für ihre Gewaltdarstellungen), und andererseits, weil ihnen aus moralischen Gründen entgegengetreten werden müsse. Dieser zweite Punkt deckt sich in Teilen mit dem ersten, rückt Haneke aber zunächst in die Nähe derjenigen konservativen Medienkritiker, die in Gewaltdarstellungen den Grund für eine Abstumpfung oder Aggressivitätssteigerung der Zuschauer/-innen sehen. Die Tatsache, dass Haneke sich mit *Funny Games* an ein erwachsenes Publikum richtet, sollte solch einer Haltung jedoch widersprechen.

Die Selbstaussagen Hanekes, so muss zum wiederholten Male gesagt werden, sind problematisch. Stefan Höltgen hält hierzu fest:

Die Strategie, mit der Haneke seine Thesen förmlich in den Diskurs *zwingt*, mutet zeitweise wie virales Marketing an. Selbst die in Deutschland erschienenen filmwissenschaftlichen Sammelbände über seine Filme [...] enthalten Interviews und berufen sich zur Autorisation der eigenen Thesen vielfach auf Interviewaussagen des Regisseurs. Insgesamt ist die Diskussion von *Funny Games* kaum von dessen Autor und dessen eigenen Thesen emanzipiert. (318)

Zwar ist diese Emanzipation gesetztes Ziel der vorliegenden Arbeit. Dennoch (oder gerade *aufgrund* ihrer Aufdringlichkeit) lohnt es sich, die Aussagen Hanekes als begleitenden Kommentar zu begreifen, dessen Status der Fiktion des Filmes gleichrangig ist. Die Ausführungen des Regisseurs werden dabei nicht als auktorialer Gradmesser zu

Wahrheitsaussagen über die Fiktion verstanden, sondern als Paratext. So betrachtet löst sich auch das problematische Verhältnis von Gewalt und ihrer medialen Darstellung in *Funny Games* auf zwei Ebenen auf; einerseits als Spiel in der Diegese und andererseits als Spiel, das die Zuschauer/-innen direkt involviert. Das diegetische Spiel ist eine Auseinandersetzung mit der Systemlogik von psychischer und physischer Gewalt und veranschaulicht die strukturellen Gewaltmechanismen, die es Imbusch etwa erlauben, psychische Gewalt unter kultureller Gewalt einzuordnen. Das metadiegetische Spiel hingegen gibt vor, die von Haneke angeprangerte Lust der Zuschauer/-innen auf Gewaltdarstellungen zu demaskieren, verdeutlicht aber aufgrund seiner Form die Auswirkung von didaktischer Gewalt, von eigentlich positiv gedachter Erziehung und Bildung im Sinne Schillers, deren Schattenseiten in den Hintergrund gedrängt werden.

In einem Interview von 1997 sagte Haneke über *Funny Games*: „[Der] Gewalt wird das zurückgegeben, was sie im normalen Actionfilm verliert: ihre Realität. Sie wirkt brutal, weil sie plötzlich sie selbst wird. Im Mainstreamkino ist die Gewalt ein Spiel. In Wirklichkeit ist sie etwas Entsetzliches“ (Kilb, „Täter“ 26). Hier soll das Gegenteil gezeigt werden. In *Funny Games* ist die Gewalt ein Spiel. Und gerade das macht sie entsetzlich.

## 8.2 Komische Spiele

Im Film werden je nach Zählweise bis zu neun Spiele gespielt, wobei diese die verschiedenen Spieldefinitionen durchaus zu strapazieren wissen. Das „komische Spiel“ etwa, das in der österreichischen Fassung den Titel vorgibt (und in der US-Version schlicht „a strange way to play“ (*Funny Games U.S.* 00:20:57) genannt wird), wird vom Familienhund gespielt, der an Peter (gespielt von Frank Giering bzw. Brady Corbet) hochspringt. „Der will höchstens spielen“, sagt Anna (gespielt von Susanne Lothar bzw. Naomi Watts), um das Verhalten Rolfis bzw. Luckys zu entschuldigen (*Funny Games* 00:17:38). Brunette weist auf das Hollywood-

Klischee, auf das hier angespielt wird, hin: Hunden bzw. Haustieren im Allgemeinen wird unterstellt, einen sechsten Sinn dafür zu haben, ob eine Person gut oder böse sei (63). Die aggressive Haltung des Hundes gegenüber den beiden Eindringlingen erweist sich als Vorahnung, auf die Anna wohl besser hören sollte. Um ein Spiel im eigentlichen Sinne handelt es sich hier aber auch dann nicht, wenn man akzeptiert, dass auch Tiere spielen können; die Attribution erfolgt schließlich von Anna aus, um darüber hinwegzutäuschen, dass es eigentlich ein Akt der Aggression ist. Ein Hund, der spielen will, ist harmlos; Rolfis Warnung hingegen ist es nicht. Das komische Spiel ist komisch, weil es nicht nach einem Spiel aussieht. Paul (gespielt von Arno Frisch bzw. Michael Pitt) durchschaut Rolfi ebenso wie Anna. Die Semantik wird hier in der österreichischen Version mehr noch als in der amerikanischen in den Vordergrund gerückt. Genauso wie das englische „funny“ kann „komisch“ sowohl für „lustig“ als auch für „seltsam“ stehen, allerdings sind die Erstassoziationen in beiden Sprachen verschieden: Bei einem „komischen Spiel“ denkt man zunächst nicht an ein lustiges, sondern an ein merkwürdiges Spiel, bei einem „funny game“ hingegen ist das Gegenteil der Fall. Das Bedeutungsspektrum wird im Verlauf des Filmes weiter strapaziert, wie Elsie Walker feststellt:

The word ‚game‘, for instance, comes to mean something like ‚an intensely controlled scenario during which killers determine nastily playful and changeable rules.‘ The word is first spoken by Anna to reassure Peter and Paul that Rolfi jumps on them because ‚he just wants to have a game.‘ ‚Funny Game‘, Peter flatly responds [...] At this point, the word ‚game‘ has its familiar meaning, even if it is sarcastically used by Peter, and Anna does not yet recognize that she is in danger. Within a few minutes, however, the word means something else: ‚Listen young man‘, Anna says to Paul after he has loitered with Peter too long for more eggs, ‚I don’t know what game you’re playing but I’m not going to join in [...]‘. Paul responds by simply asking, ‚what game?‘ and proceeds to ask why she’s ‚suddenly so unfriendly.‘ Because he maintains a relatively soft, polite tone, we begin to suspect Paul is playing a new kind of game, one that frightens Anna while it puts him at ease. Over the course of subsequent scenes, Paul initiates and leads a series of other, increasingly frightening games [...] By the end of the film, the word ‚game‘ is connected with a string of horrendously life-changing experiences: discovering death, anticipating death, losing a child, being nakedly humiliated, living in grief, and dying alone. (52)

Diese Bedeutung des Spiels kennt man aus diversen Psychothrillern wie David Finchers *Seven* (1995) oder James Wans *Saw* (2004), in denen Serienmördern mit ihren Opfern oder der Polizei um Menschenleben „spielen“. Der Unterschied liegt bei *Funny Games* darin, dass die Spiele hier oberflächlich höchst banal und geradezu kindisch sind. Zwar gilt wie bei *Saw*, dass das Leben der Opfer auf dem Spiel steht, aber im Gegensatz zum kryptisch-philosophierenden Mörder Jigsaw, der seine Spiele als herausfordernde Lehrstücke versteht, nach dessen Überleben man das eigene Leben viel mehr zu schätzen wüsste, gibt es für Peter und Paul weder eine Motivation noch einen auf den ersten Blick erkennbaren Zweck der Spiele. Der Grund für ihr Spielen weist, wie im Folgenden gezeigt werden soll, über das Medium des Films hinaus, wengleich es strukturelle Muster auf der diegetischen Ebene gibt, denen die Spiele folgen. Neben der Frage nach der Bedeutung des von Paul hochgehaltenen Golfballs ist das erste Spiel, das die Familie bzw. Anna als Vertreterin derselben mit den Eindringlingen spielen muss, die geleitete Suche nach dem mit einem Golfschläger getöteten Rolfi. Mit „kalt/warm“-Rufen führt Paul Anna zum Ziel, dem Kofferraum ihres Autos. Dieses Spiel ist insofern das harmloseste der beiden Eindringlinge, als es mehr oder minder freiwillig gespielt wird – Anna will schließlich wissen, was mit Rolfi geschehen ist und wo er sich befindet – und in seiner Ausführung nicht gewalttätig ist. Das Erschlagen des Hundes war zwar ein Akt der Gewalt, aber dieser ging dem eigentlichen Spiel voran. Das Spiel *ist* das geleitete Suchen und als solches höchstens beunruhigend, mit Sicherheit nicht spaßig, aber auch nicht verletzend. Psychische Gewalt wird lediglich in dem Moment ausgeübt, in dem Anna das Spiel gewinnt und Rolfis leblosen Körper findet (*Funny Games* 00:28:44); das Spiel ist an dieser Stelle aber auch zu Ende – und im Englischen wird schon hier auf die Ausweglosigkeit der Lage angespielt; mit dem Tode Luckys ist die Familie eben auch „out of luck“.

Das zweite Spiel, dem die Familie als Ganzes ausgesetzt ist, ist die Wette auf dem Sofa. Paul wiederholt sie auf das ungläubige Nachfragen von Anna: „Sie wetten mit uns, dass Sie morgen um neun noch leben, wir mit Ihnen, dass Sie tot sind, okay?“ (*Funny Games* 00:40:18). Einschränkende Regeln scheint es keine zu geben, und der direkt anschließende Durchstoß der vierten Wand, um die Zuschauer anzusprechen und nach ihrem Standpunkt zu fragen, suggeriert bereits eine metafiktionale Überlegenheit der beiden Eindringlinge, die der in der Fiktion gefangenen Familie keine Chancen lässt. Das Resümee von Paul ist über jeden Zweifel erhaben: „Sie verlieren in jedem Fall, das sag ich ja“ (*Funny Games* 00:40:52). Die Wette wird in der österreichischen Fassung mit dem aus der Spielshow „Wetten, daß...?“ bekannten Spruch „Top, die Wette gilt!“ (*Funny Games* 00:41:25) der Familie aufgezwungen, im Englischen heißt es hier „Let’s make a deal!“ mit Verweis auf eine andere TV-Sendung, die Österreich und Deutschland unter dem Titel „Geh aufs Ganze!“ lief. Dieses Framing verweist auf die Situation der Zuschauer im Kinosaal, die das Geschehen auf der Leinwand zur eigenen Unterhaltung betrachten. Gleichzeitig deutet auch die Situierung der Figuren im Wohnzimmer darauf hin, dass Peter und Paul die mediale Welt des Fernsehens repräsentieren. Die beiden sitzen auf einem Sofa der Familie gegenüber, die wiederum auf einem eigenen Sofa Platz nimmt (Abbildung 8a). Die Position der Eindringlinge ist gewöhnlich dem Fernseher vorbehalten, der in diesem Wohnzimmer aber in einer Ecke steht. Peter und Paul stehen dabei aber nicht für die jeweils genannte Unterhaltungssendung, denn bei „Wetten, daß...?“ und „Let’s Make a Deal“ steht nicht das Leben der Teilnehmer auf dem Spiel, sondern es werden entweder skurrile, aber harmlose Tricks vorgeführt oder Tauschgeschäfte durchgeführt.

Die Wette, die Peter und Paul mit der Familie eingehen, ist einerseits völlig trivial, suggeriert aber zugleich, dass das simple Überleben für einen Tag nun eine schwierige, womöglich unmögliche Aufgabe sein wird. Das Spiel an sich ist bis auf die Definition der notwendigen Siegbedingung, das Überleben zumindest eines Familienmitgliedes bis um neun Uhr des

Folgetages, regellos. Es wird nicht festgelegt, dass irgendwelche weiteren Aufgaben oder Hindernisse zu bewältigen sind; die Wette ist primär als Drohung zu verstehen. Sie ist eine Herausforderung und zugleich eine Machtdemonstration, wie Peter erkennt: Für die beiden Täter steht nichts auf dem Spiel, für die Familie hingegen alles. Das Ungleichgewicht wird dadurch noch verstärkt, dass die Familie sich zu diesem Zeitpunkt in der Gewalt von Peter und Paul befindet, sie *müssen* spielen. Die Wette ist Teil der Folter, die sie im Dienste der Unterhaltung der Zuschauer über sich ergehen lassen müssen, sie bietet aber keinen sinnstiftenden Rahmen für die weiteren Spiele. Diese werden nicht unter der Voraussetzung gespielt, dass sie die Chancen auf ein Überleben erhöhen würden, sondern aus einer nicht zu hinterfragenden Willkür.

Das dritte Spiel, das Paul als „Kätzchen im Sack“ bezeichnet, ist eine weitere Machtdemonstration, und als solche zunächst eine Form psychischer Gewalt an den beiden Eltern, während Schorschi/Georgie (gespielt von Stefan Clapczynski bzw. Devon Gearheart) auch Opfer direkter Gewalt wird. Die Betitelung bezieht sich auf die Tatsache, dass Schorschi einen Kopfkissenbezug über den Kopf gestülpt bekommt (Abb. 8b), um nicht mitanzusehen zu müssen, wie seine Mutter dazu gezwungen wird, sich auszuziehen. Trotz der Selbstbeschreibung ist das kein Rollenspiel; lediglich das Insistieren darauf, dass Georg seine Frau doch bitten soll, sich auszuziehen, dass er also eine Rolle gegen seinen Willen spielen soll, hat theatralische Züge. Wie auch beim Aufsagen des Gedichts legt Paul hier großen Wert auf die exakte Wiederholung seiner Worte. Dabei verändert er die Regeln nach eigenem Gutdünken: „Sie brauchen nur zu sagen: ‚Zieh dich aus‘“, sagt er zunächst, um nach einer Pause den Satz zu verlängern: „Zieh dich aus, mein Schatz“ (*Funny Games* 00:45:43-00:45:48). Als Georg schließlich nachgibt und den Befehl ohne Kosewort an Anna richtet, insistiert Paul auf der vollständigen Wiederholung. Dabei wird die Machtposition von Peter und Paul gefestigt: beide haben die Situation so weit unter Kontrolle, dass sie selbst die Worte ihrer Opfer

dirigieren können. Die Erniedrigung von Anna wird mit dem Zusatz „mein Schatz“ noch verstärkt, suggeriert er doch, dass der Satz von Georg selbst und nicht von Paul durch Georg hindurch geäußert wird.

Der Versuch, mittels Spiel den Familienzusammenhalt zu erhöhen – indem darauf beharrt wird, das Kosewort zu benutzen – findet seine Wiederholung in dem letzten Spiel, das Paul „die liebende Gattin“ (*Funny Games* 01:29:59) bzw. „the loving wife“ (*Funny Games U.S.* 01:29:02) nennt, oder, in einem holprigen Reim, „ob Messerchen, ob Schießgewehr, das Sterben fällt nicht immer schwer“ (*Funny Games* 01:30:01) bzw. „whether by knife or whether by gun, losing your life can sometimes be fun“ (*Funny Games U.S.* 01:29:07). Anna wird hier aufgefordert, ein Gebet aufzusagen, und im Gegensatz zu den vorangegangenen Spielen wird ihr eine Belohnung in Aussicht gestellt, sollte es ihr fehlerfrei gelingen: Sie dürfe wählen, ob sie selbst oder ihr Mann als nächstes umgebracht würde, sowie auf welche Art und Weise. Die Voraussetzung wird nach der erfolgreichen Durchführung erweitert, und Anna soll das Gebet auch noch einmal rückwärts aufsagen, um zu gewinnen – Paul ändert hier die Siegbedingung von einem Moment zum nächsten, sodass man sich fragen muss, inwiefern man diese Situation überhaupt noch als Spiel bezeichnen kann. Da es einer Partei erlaubt ist, jederzeit die gesetzten Regeln zu brechen oder neu zu definieren, ist die Kategorisierung als solche schwer haltbar. Wenn Paul Peter auffordert, Anna zu zeigen, wie das „Spiel“ denn nun gespielt wird, sticht dieser auf Georg ein (*Funny Games* 01:32:04). Die direkte physische Gewalt, die hier stattfindet, ist so weit vom Spielbegriff entfernt, dass dieser nur ironisch verstanden werden kann. Das ist kein komisches Spiel, sondern es ist komisch, es überhaupt noch als Spiel zu bezeichnen.

In der Ausübung von Pauls Befehl lässt sich aber dennoch zumindest ein spielerisches Moment aufspüren: Die geforderte Inbrunst, mit der Anna beten soll, versetzt das Rezitieren in die Sphäre der Mimicry. Anna spielt eine betende Frau. Als religiöses Ritual wirkt dieser Akt

dieselbe Frage auf, die im Kapitel zu *Le Temps du loup* schon gestellt wurde: Wie ernst ist er gemeint? Ist das Gebet nur Theater? Oder betet Anna hier wirklich; ist sie der Überzeugung, mit Gott zu kommunizieren? David Zordan meint hierzu:

[Just] when her prayer appears so intense and sorrowful, both Paul and the audience suspect that there is something else at play: this is not just a performance, but a real prayer; it is not just her bowing to her persecutor's request, but she herself is moved to ask for help from above and to believe that such a help could be possible, and that there still is a chance for salvation. („Just Like a Prayer“ 136)

Diese Möglichkeit erinnert ebenso an das finale Ritual in *Le Temps du loup* wie auch an eine Szene in *Code Inconnu*, in der Anne Laurent als Schauspielerin von einem fiktiven Entführer (oder Regisseur?) dazu aufgefordert wird, ihr „wahres Gesicht“ (*Code Inconnu* 00:19:14) zu zeigen und eventuell daran scheitert. Diesem Verlangen nach „Wahrheit“ kann im Film nicht nachgekommen werden. Juliette Binoche spielt Anne Laurent, die eine namenlose Maklerin spielt und in diesem Film nun entweder das „wahre“ Gesicht dieser Protagonistin zeigen soll oder das von Anne. Das Spiel der Mimicry erlaubt keine Trennung in ein „gespieltes“ und „echtes“ Ich. Die Zuschauer/-innen könnten vermuten, dass Anne wirklich in Panik verfällt, anstatt nur Panik zu spielen, woran sich die Frage anschließt, ob diese Panik nicht auch von der von Anne gespielten Protagonistin gespielt sein könnte, um ein „wahres Gesicht“ vorzutäuschen. Die hypodiegetische Situation ist hierbei also nicht alleiniger Grund für die Unmöglichkeit, zu entscheiden, was denn nun wahr ist.

Obwohl in *Funny Games* das Gebet Annas ein „Kindergebet“ ist, ein einfacher zweizeiliger Reim, unterscheidet sich der Inhalt der amerikanischen Fassung von dem der österreichischen deutlich: „Lieber Gott, mach mich fromm, dass ich in den Himmel komm“ (01:33:49), ist eine unspezifische Bitte und verweist auf die Sterblichkeit der Betenden. Die Jenseitsgewandtheit lässt sich als Vorausdeutung auf den baldigen Tod von Anna lesen. „I love you, God, with all my might / keep me safe all through the night“ (*Funny Games U.S.* 01:32:50) hingegen ist eine

Bitte, dafür zu sorgen, dass die Nacht unbeschadet überstanden wird. Die Betende wendet sich dem Diesseits zu und hofft auf einen Erhalt des Lebens. Wenn Zordan also von „help from above“ („Just Like a Prayer“ 136) spricht, dann bezieht sich das viel mehr auf *Funny Games U.S.* als auf den österreichischen Film. Diese Hilfe von oben, die in *Le Temps du loup* Wirklichkeit wurde, scheint auch hier angeboten zu werden (und eventuell ist die Änderung, die das Remake an dieser Stelle vornimmt, auch als Verweis auf diesen Film zu sehen). Anne kann in einem Moment der Unachtsamkeit Pauls das Gewehr ergreifen und Peter erschießen; die Splatter-Szene (Abb. 8c) ist der einzige Moment des Filmes, in dem eine Gewalttat nicht im Off stattfindet, sondern explizit gezeigt wird, wenn auch nur für ungefähr eine Sekunde. Gott scheint das Gebet Annes erhört zu haben und hilft ihr nun aus; man ist also geneigt, sich Zordans Interpretation anzuschließen und das Ritual nicht mehr nur als Spiel der Mimicry zu begreifen, sondern als authentischen Akt einer Glaubenden. Ebenso wie in der französischen Postapokalypse wird das Wunder des göttlichen Eingreifens jedoch ironisiert, denn offensichtlich ist selbst Gott nicht mächtig genug, Peter und Paul (die sich obendrein noch nach den Apostelfürsten Petrus und Paulus benennen) Einhalt zu gebieten – oder, der nach Lactantius epikurischen Argumentation gegen Gott zufolge (vgl. Penwill): Gott ist nicht *willens* genug. Die metaphysische Katastrophe wird von Bradley Herling folgendermaßen umschrieben: „[If] God exists then perhaps he is a playing God, and, as a result, we have to share the world with – and perhaps encounter – victimizers who partake in malevolent games that God condones“ (231). Dabei hält sich Gott, sofern man ihn als Verursacher oder Ermöglicher der Befreiungstat ansehen will, zumindest an die Regeln der Physik. Annes Ergreifen des Gewehres steht dem Zurückspulen mit der Fernbedienung gegenüber, welches die Möglichkeiten realistischer Fiktion überschreitet. Erneut bricht Paul Regeln, dieses Mal die des Mediums selbst. Dabei scheint er zwar an die Magie der Fernbedienung gebunden zu sein, denn er sucht sie in einer für seinen Charakter geradezu ungewöhnlichen Verzweiflung, und er kann nur mithilfe der

Rückspulfunktion das Geschehene ungeschehen machen. Der Logik eines Filmes folgend könnte die Abwehr der Tat allerdings nicht funktionieren: Das Zurückspulen einer Videokassette, das hier simuliert wird, führt nicht zu einer Veränderung des Bildmaterials. Bennys Schwein wird wieder und wieder sterben, egal, wie oft er die Kassette zurückspult. Die Möglichkeit, gewonnenes Wissen bei einem erneuten Durchlauf einzusetzen, kann ein Film nicht bieten; das Medium Spiel hingegen erlaubt sie (Tom Tykwers *Lola rennt* (1998) zum Vergleich ist hier auch mehr Spiel als Spielfilm, mit einer Hauptfigur, die drei Leben hat und beim dritten Anlauf das Spiel gewinnt). Nicht nur deshalb bezeichnet Metelmann Paul als „Video-Spiel-Helden, der einen Auftrag zu vollstrecken hat: *Exekutor der Virtualität*“ (*Zur Kritik der Kino-Gewalt* 141, Hervorhebung im Original). Nach einigen Störmomenten, in denen die vierte Wand durchstoßen wird, ist die Fernbedienungsszene der Höhepunkt, der die Virtualität des Geschehens vollständig etabliert. Zugleich wird die Macht der beiden Eindringlinge als absolut gesetzt und so gut wie jede Hoffnung, dass Anna sich noch retten könnte, für nichtig erklärt. Den Regeln des Genres entsprechend könnte man erwarten, dass Anna etwa die Fernbedienung entwenden und die gesamte Filmhandlung rückgängig machen oder vielleicht auch bloß das wohlplatzierte Messer im Boot zur Befreiung nutzen könnte, aber nachdem etabliert wird, dass diese außer Kraft gesetzt sind, darf der tödliche Ausgang als gesetzt gelten. Um kurz nach acht Uhr morgens verliert die Familie schließlich die Wette, knapp eine Stunde früher als geplant, wodurch die Zuschauer/-innen um den letzten filmischen Höhepunkt betrogen werden. Kurz vor ihrem Tod sitzt Anna zwischen Peter und Paul, geknebelt zwar, aber auf Augenhöhe und gleich gekleidet (Abb. 8d). Im Gegensatz zu den vorangegangenen Szenen, in denen sich Peter und Paul immer der Familie räumlich gegenüber positionieren (Abb. 8a) und sich auch aufgrund ihrer weißen Kleidung und Handschuhe von den Schobers abheben, findet auf dem Boot eine visuelle Gleichsetzung statt. Diese darf man als letzte Farce des Filmes

verstehen, denn die Regeln stehen immer noch zuungunsten Annas – sie hat letztlich keine Chance, zu verhindern, über Bord geworfen zu werden.

Nach dem Mord verharrt die Kamera auf Peter und Paul (Abb. 8e). Annas Tod findet außerhalb des Bildes statt, ihr Ertrinken wird nicht gezeigt. Peter und Paul wird damit das Vorrecht des Bildes eingeräumt, sie sind nun die Protagonisten des Filmes. Der Zwischenschritt der visuellen Gleichsetzung lässt die Vermutung aufkommen, dass es sich hierbei um eine Hegelianische Synthese handeln könnte, aber das Ende des Filmes macht deutlich, dass keine solche Entwicklung stattgefunden hat. Peter und Paul beginnen das Spiel von vorne, und auch wenn dieses Mal Paul und nicht Peter nach den Eiern fragt, so macht sein Blick in die Kamera deutlich, dass sie immer noch die Oberhand über die Fiktion haben.

### 8.3 Spielverderber

Auch wenn Paul seine Foltermethoden als „Spiele“ bezeichnet, zeichnet sie das noch keinesfalls als solche aus. Die erwähnten Handlungen sind aus mehrfachen Gründen keine Spiele im Sinne Huizingas, Caillois<sup>4</sup> oder auch Juuls. Die Brücke zum Spielbegriff lässt sich aber über den Begriff der „Regel“ schlagen. Spiele funktionieren als komplexe Regelsysteme; Regeln gibt es aber auch außerhalb dieses Begriffsfeldes. Soziale, unausgesprochene Regeln, Gesetze und Gesellschaftsverträge werden befolgt, ohne dass sich das Leben als Spiel geriert (sieht man von der Weltinterpretation des „Theatrum mundi“ einmal ab). Paul und Peter üben sich nach Metelmann in „Höflichkeitssprachspiele[n]“ (*Zur Kritik der Kino-Gewalt* 134), geben sich überaus freundlich, siezen die Familie über weite Strecken (in der österreichischen Fassung), entschuldigen sich für Unannehmlichkeiten und werden nur bei Ungehorsam der Familienmitglieder grob oder ausfallend. Mirjam Schaub behauptet aufgrund dessen:

Die Familie in ihrem Sommerhaus hat keine Chance, *weil es ihr an Vorstellungsvermögen mangelt*. Weil sie sich zulange *nicht* als Opfer sehen

kann und will. Und weil sie in den höflichen Nachbarjungen bis zuletzt kein Täterprofil erkennen kann, zumal diese sich durch einen Exzess an Erklärungen eben darüber lustig machen. („Überschreitungslogiken“ 249, Hervorhebungen im Original)

In dieser Schärfe mag man ihr vielleicht nicht zustimmen; die prinzipielle Tarnung durch Höflichkeitsfloskeln, die sich die beiden Täter aneignen, ist aber konstitutiv für den Schrecken, der von ihnen ausgeht. Man fühlt sich an Freuds Abhandlung über das Unheimliche erinnert (vgl. Höltgen, „Schnittstellen“ 313); die alltäglichen Umgangsfloskeln werden durch ihre Verwendung in dieser Ausnahmesituation unheimlich. Wie oben dargelegt, liegt die Wirkung der psychischen Gewalt, die die beiden Täter auf die Familie ausüben, in ihrem Habitus. Die Unvereinbarkeit der Rollen „freundlicher Nachbar“ und „gnadenloser Peiniger“ drückt sich schließlich auch in der Art der Spiele aus, die mit der Familie gespielt werden. Sie sind den Regeln zufolge gewaltfrei, unverdächtig, naiv; bei Spielverweigerung aber droht stets Gewaltanwendung gegen ein anderes Familienmitglied. Diese direkte Gewalt, die konsequent im Off stattfindet, ist nie Teil des Spiels, sondern unabhängige Bestrafung. Die Spiele an sich sind oberflächlich unverfänglich, aufgrund des Spielzwanges aber Psychoterror. Da Paul die Spielregeln nach Lust und Laune verändern und brechen kann, könnte man vermuten, dass auch hierin eine Form von Gewalt liegt, und zwar nicht nur gegen das System des Spiels an sich, sondern als eine Variation struktureller Gewalt. Die Regeln, die der Familie aufgezwungen werden, sind ungeschrieben und willkürlich. Eine Wette ist nur dann eine Wette (und nach Huizinga ein Spiel nur dann ein Spiel), wenn man sie freiwillig eingeht. Neben dem Zwang ist es die Tatsache, dass Spielentscheidungen vermeintlich zufällig getroffen werden, ein weiterer Indikator dafür, dass die Spiele metaphorisch zu verstehen sind. Die Schuld wird von den zwei Tätern so auf das Schicksal abgewälzt. Peter und Paul benutzen zweimal Abzählreime, um die Wahl ihres nächsten Opfers dem Zufall zu überlassen, allerdings sind diese „Spiele“ nicht ergebnisoffen. Die Reihenfolge der Ermordungen ist eine triviale, und

selbst hier sind die Regeln so biegsam, dass die Zufälligkeit des Ergebnisses angezweifelt werden kann. Ausgangspunkt des Abzählens ist das Alter von Anna, welches aber nur geschätzt wird, da sie es den beiden Eindringlingen nicht verrät. Die Entscheidung für die Zahl 35 legt das Ergebnis bereits von vornherein fest – die mathematische Unausweichlichkeit widerspricht dem Prinzip der Zufälligkeit. Als Peter trotzdem zuerst den Jungen erschießt, wird er von Paul zurechtgewiesen und als „Idiot“ bezeichnet, denn man solle die Person erschießen, die übrig bleibe, und nicht diejenige, die ausgezählt würde (*Funny Games* 01:02:14). Abgesehen von der Tatsache, dass dies bei drei Personen zu einem erneuten Auszählen führen und man sich entweder auf eine neue oder dieselbe Startzahl einigen müsste, ist die entrüstete Reaktion von Paul schon allein deshalb nicht nachvollziehbar, weil der Ausgang der Wette von der Reihenfolge der Ermordungen völlig unberührt bleibt. Nicht der Tod des Jungen war ein Versehen, sondern der Zeitpunkt. Die Ergebnisoffenheit, die grundsätzlicher Bestandteil so gut wie jeder Spieldefinition ist, wird hier also außer Kraft gesetzt. Wenn Haneke in Interviews mehr oder minder schelmisch behauptet, der Ausgang des Filmes sei den Zuschauern/-innen bewusst und ihre Weigerung, den Kinosaal zu verlassen, nun ihre eigene Schuld, so bezieht er sich auf diesen Umstand (vgl. Koch 94). Allerdings lässt sich dies immer nur im Nachhinein behaupten, denn zu Beginn wissen weder die Zuschauer noch die Familie, welche Spiele die Eindringlinge spielen werden und welche Macht diese eigentlich haben. Genre-Markierungen erschaffen eine Erwartungshaltung, und wenn man unvoreingenommen im Kino sitzt, dürfte man aufgrund von ihnen durchaus mutmaßen, dass sich die Familie im Verlauf des Filmes an den beiden Tätern rächen wird – das „Kätzchen im Sack“-Spiel als sexuelle Gewalt erinnert etwa an das Setup von Rape-Revenge-Filmen (vgl. Clover 5 und vor allem 114f.) und die gespielte Höflichkeit von Peter und Paul muss nicht, wie Haneke suggeriert, so gelesen werden, dass sie in einem „anderen“ Film spielen, in einer Komödie anstatt in der Tragödie, in der die Familie spielt (vgl. Schaub, „Kontrakt der Unversehrtheit“ 179). Schaub schreibt zwar, dass

„die höfliche, ölig-weiche, verharmlosende, ja ekelhaft intime Rede der beiden Eindringlinge ins Sommerhaus der Familie Schober [...] im Kontrast zur unerwarteten Härte ihres (nie gesehenen) Tuns steht“ („Kontrakt der Unversehrtheit“ 178), dabei darf aber nicht übersehen werden, dass genau diese Redeweise die beiden Eindringlinge, die von Schaub konsequent als „Clowns ohne Psyche“ („Kontrakt der Unversehrtheit“ 176) bezeichnet werden, auch als typische Horrorfilm-Antagonisten auszeichnet. Der empathielose „Killer“, der höflich und zuvorkommend agiert, ist ein Stereotyp, der sich in zahlreichen Filmen wiederfindet, von Norman Bates (gespielt von Anthony Perkins) in Alfred Hitchcocks *Psycho* (1960) über Hannibal Lecter (gespielt von Anthony Hopkins) in Jonathan Demmes *Silence of the Lambs* (1991) bis hin zu Antagonisten in aktuelleren Horrorfilmen, wie etwa dem „Polite Leader“ (gespielt von Rhys Wakefield) in James DeMonacos *The Purge* (2013). Peter und Pauls Höflichkeit ist daher kein Bruch schauspielerischer Konventionen, kein weiterer Verfremdungseffekt, sondern durchaus mit der Fiktion in Einklang zu bringen, innerhalb welcher sich die Familie bewegt. Jürgen Grimms Robespierre-Affekt lässt eine Rache an den beiden Eindringlingen umso wahrscheinlicher erscheinen, je perfider ihre Spiele werden, und auch unabhängig davon werden immer wieder typische „crumbs of hope“ („Games with the Audience“ 56), wie Tarja Laine sie nennt, gestreut, die der Vorhersehbarkeit des Endes im Wege stehen: Schorschi kann kurzzeitig entkommen und ins Nachbarhaus flüchten, wo er ein Gewehr findet (*Funny Games* 00:56:07), Peter und Paul verlassen für einige Zeit das Haus und geben Georg und Anna die Chance, mittels Handy einen Notruf abzusenden (*Funny Games* 01:15:59), und so fort. Diese Momente, in denen die Möglichkeit besteht, das Schicksal der Familie abzuwenden, finden einerseits außerhalb der von Paul festgelegten Spiele statt, andererseits sind sie aber immer noch Teil des Meta-Spiels der Wette, und sie können auch als eigenständige Spiele begriffen werden. Die Flucht Schorschis vor Paul ist ein Versteckspiel, und die Wahl Annas zwischen zwei Autos ein Glücksspiel. Dass sie sich für das falsche Auto

entscheidet, ist bittere Ironie, wobei natürlich nicht ausgeschlossen werden kann, dass Peter und Paul in zwei verschiedenen Autos an ihr vorbeifahren und die Wahlmöglichkeit nur vorgetäuscht wurde; darüber lässt sich jedoch nur spekulieren. Wenn Thomas Elsaesser schreibt, dass Spiele „parables of the intertwining of free will and determinism“ („Self-Contradictions“ 70) sind, so verschiebt sich das Gleichgewicht in *Funny Games* zunächst zugunsten des Determinismus. Die beiden Pole sind mit Caillois gesprochen die Spiele des Agôn und die Spiele des Alea, wobei ersteres aufgrund des doppelt kompetitiven Verhältnisses von Paul und Peter gegenüber der Familie und den Zuschauern/-innen unproblematisch ist, letzteres aber in einem metaphysischen Dilemma mündet. Sowohl Agôn wie auch Alea sind frei in dem Sinne, dass das Spielergebnis nicht bereits zu Beginn feststeht. *Funny Games* ist aber insofern determiniert, als der Versuch eines Ausbruchs aus der vorgeschriebenen Spielhandlung durch das Zurückspulen Pauls unmöglich gemacht wird. Die Spiele der beiden Eindringlinge sind, wie gezeigt, nicht ergebnisoffen. Paul schilt Peter nach dem Auszählen (*Funny Games* 01:02:12), aber dies ist nur eine Farce: Der Auszählreim stellt erstens keine zuverlässige Methode der Randomisierung dar, und zweitens deuten auch die Umstände der Nachbarsfamilie auf ein Muster hin: Da man Fred und Eva zu Beginn des Filmes mit Peter und Paul sieht, ihre Tochter Sissi hingegen fehlt und später von Schorschi tot aufgefunden wird (*Funny Games* 00:55:36), kann man schlussfolgern, dass auch in diesem Fall das Kind vor den Eltern ermordet wurde. Dass *Funny Games U.S.* zehn Jahre nach der Urversion dieselben Spiele noch einmal spielt, unterstreicht diesen Aspekt: Die diegetischen Spiele sind unfrei. Die Spiele mit den Zuschauern/-innen jedoch sind es nicht, und hier greift die Kategorie des Agôn schließlich. Die Freiheit, wegzusehen und damit aufzugeben, gesteht den Zuschauern/-innen zunächst eine Partizipationsfreiheit zu, die nach Huizinga konstitutiv für Spiele ist. Für sich allein genommen wäre aber dieses Spiel eine sehr triviale Sache, und würde den Film auf eine Mutprobe reduzieren (William Castles *Homicidal* (1961) etwa liegt ein solches Konzept

zugrunde). Erst die interaktionsprovozierenden Momente heben *Funny Games* darüber hinaus, die langen Einstellungen, die Genre-Zitate (vgl. hierzu Hölzgen 312) und schließlich auch die metafikcionalen Kommentare von Peter und Paul, vom ersten A-part-Sprechen bis hin zum Abschlussdialog auf dem Schiff, in dem anhand einer Diskussion von Stanislaw Lems *Solyaris* (oder, wahrscheinlicher noch, Andrei Tarkowskis Verfilmung dieses Romans (1972)) die Verschmelzung von Fiktion und Wirklichkeit ad absurdum geführt wird. Mit dieser postmodernen Auffassung einer grenzenlosen Medialität löst *Funny Games* nun nicht die Problematik der Determination, sondern festigt noch ihre Widersprüchlichkeit. Das Prinzip der Fairness, welches unausgesprochene Spielvoraussetzung ist, greift bei den „komischen“ Spielen nicht mehr.

Es fällt auf, dass Paul immer das strikte Einhalten von Regeln propagiert, als Persiflage auf die unterstellte Spießbermentalität der kleinbürgerlichen Familie vielleicht, aber zumindest auch als Festigung seiner Rolle als Spielleiter, als „Game-Master“. „Gewettet muss werden“ (*Funny Games* 00:40:39), sagt Paul, und gespielt eben auch. Zwar sind die Regeln fluide, aber sie sind nicht verhandelbar. Unter diesen Voraussetzungen ist das schlimmste Vergehen nicht das Verlieren eines Spieles, sondern das Verweigern des Mitspielens. Die Peiniger sind immer auf eine Kooperation der Opfer angewiesen, um ihre Spiele spielen zu können. Nunner-Winklers Bemerkung zur psychischen Gewalt, dass sie immer ein interaktives Geschehen, für welches ein „(wie auch immer eingeeengtes) Mitspielen des Opfers [...] unerlässlich“ (41) sei, findet hier ihre direkte Bestätigung. Das Spiel setzt den Rahmen für unterschiedliche Formen psychologischer Folter.

Die dezidierte Abgrenzung von psychischer und physischer Gewalt in ein Inner- und ein Außerhalb des Spieles lässt nun einerseits die trügerische Beschwichtigung zu, dass den Opfern, solange sie mitspielen, keinerlei Schaden zugefügt wird; dies bezieht sich natürlich nur auf

äußerliche Verletzungen. Der Huizingasche Zauberkreis scheint hier aufrecht erhalten zu werden, wenn man sich auf die Sichtbarkeit der Gewaltauswirkungen bezieht. Da die Folgen der Spiele jedoch zuweilen tödlich sind, wird dieses Prinzip Haneke-typisch außer Kraft gesetzt. Die Gewalt der Eindringlinge erklärt sich zwar nicht aus dem Spiel an sich, sondern aus dem Spielen *für* bzw. *um* etwas, *für* Entscheidungsfreiheiten minimaler Art, *um* das eigene Fortleben, wenn auch nur für ein paar Stunden. Die „komischen“ Spiele sind Regelsysteme, die die Gewalt einschränken und kanalisieren; hier wird man unweigerlich an Girards Definition des Rituals erinnert, das der ungebändigten Gewalt Einhalt gebieten soll. Die archaische Gewalt ist allerdings immer eine körperliche, und die reglementierte Einbettung in einen Ritus verschleiert die Tatsache, dass es sich nun um eine Form psychischer Gewaltanwendung handelt. Der Terror, dem die Familie ausgesetzt wird, beschränkt sich nicht auf die Tortur mit Messer und Gewehr; die Gewalt des ritualisierten Spiels erweitert ihn und bettet die direkte Gewalt in ein Sinnsystem ein.

#### 8.4 Mind-Games: Folter des Publikums

Die Frage nach dem Grund für die Gewalt wird nicht nur von Georg gestellt (*Funny Games* 00:35:58). Den Tätern scheint eine psychologische Motivlosigkeit zugrunde zu liegen, die nach Bert te Wildt eine Steigerung der Gewaltintensität begründet:

In der Skizzierung der Täter verdichtet sich eine neuartige Dimension von Gewalt, wie sie sich seit Jahren in Fiktion und Realität häufiger finden lässt, eine Art von Gewalt, deren Charakteristikum Affekt- und Motivlosigkeit ist. Dies macht sie umso bedrohlicher. Jegliches die Täter und den Zuschauer entlastende Psychologisieren wird umgangen. Am ehesten noch lässt sich der Spaß am Spiel mit den Opfern als eine Erklärung für die Taten bemühen. (9)

Um mit Jan Philipp Reemtsma (siehe auch Kapitel 2.2) zu sprechen: die autotelische Gewalt wäre die bedrohlichste Art, da sowohl lozierende als auch raptive Formen immer nur aus sekundären Gründen verletzen. Auch wenn te Wildt mit einer Abschwächung das Gegenteil

behauptet: Die Gewalt scheint den beiden Tätern *keinen* Spaß zu machen. Sie spielen, sind aber augenscheinlich keine Sadisten, haben keine Freude an ihren Quälereien. Anna wird fast eine Stunde zu früh ermordet, weil sie lästig geworden ist und Paul plötzlich Hunger hat. Völlig unspektakulär wird sie über Bord geworfen, und Peter und Paul segeln zurück ans Ufer. Die direkte Gewalt, die sie ausüben, ist lozierend, aber sie folgt nicht eigenpsychologischen Erklärungsmustern, sondern ist narrativ-formell begründet. Das Filmgenre selbst scheint mit aller Deutlichkeit durch sie hindurchzusprechen. „Sie dürfen den Unterhaltungswert nicht vergessen. Wir würden doch alle um unseren Spaß gebracht“ (*Funny Games* 00:50:42), antwortet Peter plakativ auf Annas Frage, warum die beiden sie denn nicht sofort umbringen würden. Nicht nur bezieht das „Wir“ perfiderweise auch die Opfer mit ein, sondern es verweist über die vierte Wand hinweg auf die Zuschauer/-innen. In der US-Version fehlt der zweite Satz, und Peter sagt nur: „You shouldn’t forget the importance of entertainment“ (*Funny Games U.S.* 00:56:15). Der Durchstoß der vierten Wand ist hier deutlich abgeschwächt, wodurch die Aussage an Mehrdeutigkeit gewinnt, und zumindest die Lesart ermöglicht wird, dass es hier um die Unterhaltung der beiden Eindringlinge geht, und nicht um die des Publikums.

Im österreichischen Original ist die Aussage um einiges potenter. Als würde Macbeth sich dadurch rechtfertigen, dass das Publikum ohne Königsmord um den Genuss einer Tragödie gebracht würde, verortet Peter hier das *Movens* für sein Handeln im Genre des Slasherfilms. „Paul does not merely acknowledge the audience as spectators, but he also accuses them of being his very *raison d’être*: the cinematic violence in *Funny Games* exists only because the audience expects it“ (96, Hervorhebungen im Original), schreibt Wheatley. Dabei muss man sich fragen, wieso Paul dann in seiner Hinwendung zum Publikum diesem unterstellt, auf der Seite der Familie zu sein. Es ist paradox, dass er vorgibt, den Wünschen der Zuschauer/-innen zu folgen, aber diese stets unterläuft: Die Familie überlebt *nicht*, und obwohl Paul ein „richtiges Ende mit plausibler Entwicklung“ (*Funny Games* 01:31:11) verspricht, endet der Film ohne

Katharsis oder Klimax. Mit diesen Verweigerungen wenden sich die beiden Eindringe gegen die Zuschauer/-innen. Die vielgepriesene Verortung der Gewalt ins Off ließe sich als weiteres Beispiel anführen: Zwar wird den Zuschauern/-innen unterstellt, Gewaltszenen sehen zu wollen, aber sie werden visuell enttäuscht. Das Fraternisieren von Paul mit dem Publikum ist eine Farce, und den Zuschauern/-innen wird eine Haltung aufgedrängt, die Genre-Konventionen zuwiderläuft. „[Paul’s] question about whether or not we are ‚on their side‘ is a curious one, because it seems as if we have no choice, in fact, but to be on *his* side“ (167), hält Alex Gerbaz fest. Die Bildsprache widerspricht dabei einer solchen Positionierung. Während der Spiele auf dem Sofa dominieren Nahe-Einstellungen der Familienmitglieder, die unter den Anweisungen der Eindringlinge leiden. Die Zentralstellung der Gesichter, auch die der beiden Eindringlinge, ist auffällig, besonders während den beiden Spielen „Kätzchen im Sack“ und „Die liebende Gattin“. Der Terror, der Anna (Abb. 8f), Georg (Abb. 8g) und Schorschi (Abb. 8h) ins Gesicht geschrieben steht, wird kontrastiert mit dem gefassten, aber doch amüsierten Gesichtsausdruck von Paul (Abb. 8i) sowie dem infantil-naiven Blick von Peter (Abb. 8j). Das sichtbare Leiden ist Mittelpunkt des Geschehens, und die stete Konfrontation mit diesem Leiden ist für Tarja Laine ein weiterer Moment der Zuschauerfolter: „[We] are forced to experience the effects of violence [...], particularly as they are reflected in the close-ups of Georg’s and Anna’s faces“ („Games with the Audience“ 52) Das „Erleben“ der Gewalt durch bloßes Betrachten transzendiert hier das Medium – die gespielte Gewalt sollte sich hier auf Grundlage von Empathie und Identifikation auf die Zuschauer/-innen übertragen, wohl in Form einer „emotional contagion“ (153), die von Elaine Hatfield, John Cacioppo und Richard Rapson definiert wird als „the tendency to automatically mimic and synchronize expressions, vocalizations, postures, and movements with those of another person and, consequently, to converge emotionally“ (153). Nach Carl Plantinga wird dieser Effekt zumeist über eine Nahaufnahme des Gesichts erreicht; er spricht hier von einer „Szene der Empathie“ („Szene der

Empathie“ 7, Hervorhebung im Original), die typischerweise für Protagonisten reserviert ist. Der Grund für das Unwohlsein der Zuschauer/-innen, dessen Ausmaß bis zum Vorwurf der Folter reicht, liegt daher wohl zumindest in Teilen in der kontinuierlichen Zerstörung von Annas Gesicht, dem Ort des sichtbaren Horrors (Abb. 8k). „In *Funny Games*, it is Anna’s ravaged face especially that we must stare at again and again: a face that gradually loses [...] all traces of human dignity, destroyed by escalating acts of humiliation forced upon her by her tormentors“, schreiben Marcus Stiglegger und Jürgen Felix und stellen ebenfalls diese Verbindung her. Zwar findet man auch im Mainstream-Horrorfilm durchaus Nahaufnahmen dieser Art; in den amerikanischen Slasher-Filmen der 1980er Jahre dominieren aber zumeist andere Reaktionen der Opfer. Sie sind nicht immobilisiert, sondern häufig auf der Flucht, und ihr Leiden äußert sich zumeist in exzessivem Schreien – die Bezeichnung „Scream Queen“, mit der bekanntere Horrorfilm-Schauspielerinnen wie etwa Jamie Lee Curtis „geadelt“ werden, erklärt sich aus diesem Umstand. Der archetypische Horror der Verfolgung, der mit Schorschis Ausbruch kurzzeitig anzitiert wird, weicht in *Funny Games* dem der völligen Machtlosigkeit. Die Action wird zurückgespult und ungeschehen gemacht, und die sowieso schon für einen Genre-Film untypisch langen Einstellungen finden schließlich ihren Höhepunkt in der Szene nach Schorschis Erschießung, die Stiglegger und Felix in Anlehnung an Francis Ford Coppolas *Apocalypse Now* (1979) (und natürlich dessen Vorlage, Joseph Conrads Roman *Heart of Darkness*) schlicht als eine Veranschaulichung von „the horror“ bezeichnen; es sei „a situation that is both terrible and absurd, one that exists beyond the pale of all reasonable behavior, psychological motivation, or logical explanation“. Knapp zehn Minuten lang friert das Geschehen ein (*Funny Games* 01:02:46-01:12:59), es gibt keinen Schnitt und nur zwei minimale Kameraschwenks, die Anna dabei verfolgen, wie sie sich mühsam trotz Fesselung an den Fernseher und schließlich in die Küche (außerhalb des Blickfeldes der Kamera) vorkämpft, um sich dort vom Klebeband zu befreien. Der Stillstand der Narration ist einerseits

„realistisch“, die quälende Langsamkeit nach dem Schock ist in hohem Maße nachvollziehbar und trotzdem ein seltener Moment des Kinos, wo normalerweise die Gewalt selbst und nicht die Nachwirkungen derselben gezeigt werden. Stephen Prince hält etwa fest:

The movies [...] don't get the aftermath of violence very well. The lingering pall that the loss of a loved one creates has never been as interesting for filmmakers as it is to stage and to stylize scenes of violent action. The aftermath is more inward, less visual. Filmmakers, especially in the action genres of popular cinema, are drawn to the mechanics of violence, less often to what violence leaves behind in the world after it is over. (287)

*Funny Games* setzt hier bewusst einen Gegenakzent, aber gerade durch die intensive Länge der Szene wirft der Film die Zuschauer/-innen aus der Fiktion, da hier die *Form* des Filmes aufdringlich spürbar wird. Die Zuschauer/-innen erwarten, typischen Sehgewohnheiten folgend, einen Schnitt, ein Wiedereinsetzen der Montage, aber werden für eine kleine Ewigkeit aufgehalten. Die Empathie lenkung führt zu einer stärkeren Identifikation mit den leidenden Eltern: Der unerträgliche Schmerz des Verlustes ihres einzigen Kindes steht im Mittelpunkt dieser Szene. Da es sich um eine Totale handelt, Georg lange regungslos am Boden liegt und Anna sich nur langsam durchs Bild bewegen kann, wird der Tonspur eine größere Bedeutung zugemessen. Wheatley geht sogar so weit, zu behaupten, die visuelle Qualität der Szene sei im Grunde vernachlässigbar: „The spectator might, if they were so inclined, shut their eyes, but the scene is perfectly harmonized on the level of image and sound, such that the effects of viewing and hearing the scene would not differ“ (106). Durch ein Schließen der Augen würde man sich jedoch um einen wichtigen, ludischen Aspekt dieser Szene berauben. Da das Wohnzimmer nur schwach beleuchtet ist (Abb. 81), lassen sich bedingt durch die lange Einstellung Details erkennen, die bei einem schnelleren Schnittrhythmus des Filmes eventuell nicht erkannt werden würden. So ist die Leiche Schorschis teilweise sichtbar (ähnlich der Leiche Sissis im Nachbarhaus, von der nur die Füße zu sehen sind), nach dem ersten Schwenk wird das Ausmaß der Blutspritzer deutlich, die das hinter dem Fernseher aufgehängte Bild

völlig bedecken, und nach dem zweiten Schwenk schließlich kann man schemenhaft erahnen, wo sich Georg befindet. Die Länge der Einstellung animiert die Zuschauer/-innen zu einer exzessiven Beschäftigung mit dem Frame, mit der Mise en Scène, und wird damit gleichermaßen zu einem Suchspiel, zu einer Aufforderung, bedeutsame Details zu finden, die wiederum die Länge der Einstellung rechtfertigen. Wie in dem beliebten Videospiel-Genre des „Hidden-Object-Games“ (vgl. hierzu Chess) gilt es, ein Bild abzusuchen, und weder Montage noch Kamerabewegung stehen dieser Aufgabe im Weg. Die visuelle Stille der Szene diktiert das Suchspiel. Ähnlich wie in der Tischtennis-Szene in *71 Fragmente* oder anderen langen, minimalistischen Plansequenzen wie etwa das Ende von Andrei Tarkowskis *Nostalghia* (1983) referiert das Bild hier aufgrund der unüblichen Länge auf sich selbst und nicht mehr auf den dargestellten Raum. Das Spiel dieser Suche hingegen bedeutet eine Ablenkung vom eigentlichen Geschehen und muss letztlich enttäuschen, denn es braucht keine zehn Minuten, um den Raum komplett zu erfassen und die wenigen neuen Informationen zu verarbeiten. Das Spiel weicht einer kontemplativen oder meditativen Haltung und eventuell überträgt sich mit ihm, durch die aktive Involvierung der vormals passiven Beobachter, eine Form von Gewalt über die Leinwand hinweg.

Das Konzept des Films als Spiel mit den Zuschauern/-innen ist dabei keineswegs beispiellos im Gegenwartskino. Thomas Elsaesser identifiziert eine Gruppe von aktuellen Filmen, die zwar nicht unter dem Schirm eines Genres zusammengefasst werden können, dafür zumindest aber als „a phenomenon, or maybe – in deference to François Truffaut – a ‚certain tendency‘ in contemporary cinema“ („Mind-Game Film“ 14) anzusehen sind, als „Mind-Game Filme“. Er definiert sie wie folgt:

It comprises movies that are „playing games,“ and this at two levels: there are films in which a character is being played games with, without knowing it or without knowing who it is that is playing these (often very cruel and even deadly) games with him (or her). Then, there are films where it is the

audience that is played games with, because certain crucial information is withheld or ambiguously presented. („Mind-Game Film“ 14)

*Funny Games* erfüllt, wie hoffentlich zur Genüge dargelegt wurde, beide Kriterien und ist nach dieser ersten Definition ein „Mind-Game Film“ par excellence (vgl. zu dieser Einschätzung auch Elsaesser, „Self-Contradictions“ 58). Dabei sieht Elsaesser das Spiel mit dem Publikum in einem positiven Licht: „[Spectators] on the whole do not mind being ‚played with‘: on the contrary, they rise to the challenge“ („Mind-Game Film“ 15). Hier ist das Prinzip des Spiels noch unter den Vorzeichen Huizingas zu verstehen, und es ist nicht durch die Verknüpfung mit Gewalt in sein Gegenteil verkehrt. Filme wie David Finchers *The Game* (1997) oder Christopher Nolans *Memento* (2000) führen die Zuschauer/-innen mittels diverser filmtechnischer sowie narrativer Kniffe zwar oftmals auf eine falsche Fährte, sind ihnen aber als unterhaltsame Thriller durchaus wohlgesinnt, denn sie bleiben fair. Zwar müssen auch sie etablierte Regeln biegen, um den Plot-Twist effektiv in Szene setzen zu können. Als solche gilt auch für sie, was Elsaesser proklamiert:

[Mind-game films] set out to train, elaborate, and, yes, „test“ the textual forms, narrative tropes, and story motifs that can serve such a renegotiation of the rules of the game. Mind-game films, we could say, break one set of rules (realism, transparency, linearity) in order to make room for a new set, and their formal features [...] represent a compromise formation, which is itself flexible, adaptable, differential, and versatile. (Mind-Game Film, 28)

Sie vergessen dabei aber nicht den „Unterhaltungswert“ (*Funny Games* 00:50:42), auf den sich Peter bezieht, sie sind spannende Thriller, mit (meist) plausibler Entwicklung und richtigem Ende; sie sind trotz des Spiels mit den Zuschauern/-innen bei diesen sehr beliebt und genießen oftmals Kultstatus. *Funny Games* jedoch ist ein Mind-Game Film, der sich offensichtlich gegen die Zuschauer/-innen zu wenden scheint. Bert te Wildt ist nicht allein, wenn er in *Funny Games* „eine fast unerträgliche Tortur für den Zuschauer“ (9) sieht und davon ausgeht, dass „der Film

[...] einen erschlagenen, gelähmten Zuschauer [zurücklasse], der sich erst einmal um sich selbst kümmern muss, bevor der Film im vollen Ausmaß seiner Bedeutung gesehen werden kann“ (10). „*Funny Games* unsettles and dislocates the audience to the point of devastation“ (Games with the Audience 56), meint Tarja Laine, Jonathan Romney sieht in dem Film einen „terrorist attack on the audience“ (6), und Alexander Ornella spricht sogar von einem Angriff auf sein Leben: „I cannot remember anymore what it took to survive the film“ (Cat and Mouse 145). Die emotionale Wirkung scheint über das erträgliche Maß gewöhnlicher Spielfilme hinauszugehen. „The film [...] employs spectatorial ‚unpleasure‘ as a device for mobilising a tension between reason and emotion, creating a moment of ‚impact‘ for the viewer“ (79), schreibt Wheatley. Wie genau *Funny Games* diese ungewöhnlich verheerende Wirkung auf das Publikum erzeugt, wird zumeist jedoch offen gelassen. Vartan Messier sieht die Verschiebung der Gewaltakte ins Off sowie den Verzicht auf einen kathartischen Moment verwiesen:

Contrary to other contemporary horror movies [...], watching *Funny Games U.S.* is a gut-wrenching experience not because the film dwells extensively on such spectacles, but rather, because it makes a point of not showing any of the bloodshed on-screen, and therefore not providing the traditional structures of visual pleasure or catharsis. (59)

Der Verweis auf das Ausbleiben einer Katharsis ist einerseits deshalb interessant, weil er der Idee zuwiderläuft, man solle den Film doch vorzeitig verlassen, wenn man genug hätte: In diesem Fall würde man sich ja um die Katharsis bringen, die einen anscheinend psychisch entlasten würde. Dass der Verzicht auf das Zeigen von Gewalt die verheerende Wirkung auf die Zuschauer/-innen verstärkt, darf auch bezweifelt werden. Pier Paolo Pasolinis von Haneke gerne als geschätztes Vorbild erwähnter Film *Salò o le 120 giornate di Sodoma* (1975) ist schließlich auch nicht weniger erdrückend, weil Gewaltakte verschiedener Art in aller Explizitheit gezeigt werden. Es ist nicht relevant, was *nicht* gezeigt wird, sondern was *statt* der Gewalt gezeigt wird, im Gegensatz zur Genre-Norm: die Gesichter der Familie und das Leid,

das sich in diesen widerspiegelt. Aber genügt das bereits, um als Folter der Zuschauer/-innen zu gelten? Messier schlägt des Weiteren vor, dass es der Realismus der dargestellten Gewalt sei, der die Betrachter das Gezeigte auf beinahe schon übernatürliche Art miterleben lasse:

The aesthetic of *Funny Games U.S.* is brutally realistic to the point where representation becomes ‚realer than the real‘. The film minutely orchestrates every possible detail to enhance the experience, wherein the fiction of others becomes the audience’s reality. As we’ve seen, not only do we *feel* the (fictitious) suffering of the Farbers, we also *live* it through time as duration. (70, Hervorhebungen im Original)

Dem muss in Teilen widersprochen werden: Man kann einem Film, der mehrfach die vierte Wand durchbricht und sich an seine Zuschauer/-innen wendet, nicht attestieren, „brutally realistic“ oder gar realer als real zu sein. Messiers Urteil bezieht sich aber vielmehr auf die realistischen Schauspielleistungen der Familienmitglieder, die sich in diesem durch und durch unrealistischen Setting befinden. Während der Beginn des Filmes noch verhältnismäßig genre-unabhängig ist – die Eier-Szene könnte durchaus aus dem echten Leben stammen – werden die Verweise auf das Genre des (Home-Invasion-)Thrillers als formalistischer Rahmen bald auffallend zahlreich (vgl. Höltgen 312). Auch stehen Naomi Watts und Tim Roth als Stars in der US-Version einem realistischen Portrait im Weg und schließlich betonen die Brüche der vierten Wand und die Fernbedienungsszene sowie die Einstellungen, die die Gewalt immer außerhalb des Bildbereichs positionieren, stets das Artifizielle des Mediums. In Bezug auf letzteres sind Daniel Dayans Bemerkung zum Moment der Erkenntnis des Frames (mit Bezug auf Jean-Pierre Oudart) hilfreich:

When the viewer discovers the frame – the first step in reading the film – the triumph of his former possession of the image fades out. The viewer discovers that the camera is hiding things, and therefore distrusts it and the frame itself which he now understands to be arbitrary. He wonders why the frame is what it is. This radically transforms his mode of participation – the unreal space between characters and/or objects is no longer perceived as pleasurable. (29)

Das Konzept der „Suture“ (vgl. Silverman 195) greift diesen Aspekt auf: Dieses als „Vernähen“ des/der Zuschauers/-in in den fiktiven Raum zu verstehende Prinzip findet sich in *Funny Games* verletzt. Die Zuschauer/-innen erwarten üblicherweise, dass die Kamera das zeigt, was sie sehen wollen – etwa das, was plotrelevant ist – und das in angemessener Länge. Man fühlt sich hier an Paul Grice‘ „Cooperative Principle“ und seinen Konversationsmaximen erinnert, die eine Kommunikation ermöglichen (vgl. 22) – zum Verständnis des *Filmtextes* greifen diese eben auch hier, wo Sprache durch Montage ersetzt wird. Nach Kaja Silverman ist es im besonderen Maße die Montage, die die „Suture“, die Verortung des Subjekts innerhalb des Rahmens der Fiktion garantiert (vgl. 195), und zwar nicht nur, wie dies üblicherweise verstanden wird, in dem Schuss-Gegenschuss-Prinzip (vgl. 201), sondern darüber hinaus in verschiedenen anderen Montage-Anordnungen. Eine Verletzung der „Suture“, d. h. ein Aufreißen der Naht, mit der die Zuschauer/-innen metaphorisch in die Filmhandlung eingebunden werden, führt zu einem Gefühl des „unpleasure“ (Silverman 203) – die Gemachtheit der Bilder wird offensichtlich. *Funny Games* evoziert dieses Gefühl, wie auch Wheatley (vgl. 30) bezeugt; es wird geradezu zum Grundprinzip seiner Filmsprache: Selten versteckt eine Kamera so oft kritische Momente wie bei *Funny Games*, und verweist damit die Zuschauer/-innen entgegen den Prinzipien der „Suture“ zurück in den Raum des Kinos, abseits der Fiktion und der ihr eingeschriebenen Illusion der skopophilen Kontrolle, der Möglichkeit des freien Betrachtens. Der Höhepunkt dieser visuellen Verweigerung ist wohl die Szene, die der Erschießung Schorschis vorausgeht (*Funny Games* 01:01:16-01:02:09). Anstatt der Auszählung und der Ermordung durch Peter nach einem Handgemenge verfolgt die Kamera Paul und zeigt den Zuschauern/-innen, wie er sich in der Küche ein Sandwich zubereitet. Dabei ist es aber nicht so, dass sich lediglich die affektive Reaktion der Zuschauer/-innen wandelt, sich bloß der Filmgenuss ins Gegenteil verkehrt. Der Verweis auf die Gemachtheit des Filmes erfordert eine kognitive Reaktion, eine aktive Positionierung der Zuschauer/-innen zum

Geschehen(en). Der Logik eines Brecht'schen Verfremdungseffekts nach soll er die Zuschauer/-innen dazu animieren, das Gezeigte nicht nur als Fiktion hinzunehmen, sondern sich mit der Form des Gezeigten auseinanderzusetzen.

Die außergewöhnlich aufdringliche Formsprache des Filmes führt zwangsläufig zu einer Verschiebung der Frage nach dem Grund der Gewalt. Sie muss nun heißen: „Why is the director doing this to *me*, the spectator?“ (Wheatley 189, Hervorhebung im Original). Der als Verursacher dieser Gewalt identifizierte Regisseur schweigt dazu keineswegs. „Wenn ich jemanden schon vergewaltige – was ich als Filmemacher automatisch tue – dann möchte ich ihn wenigstens zur Selbständigkeit vergewaltigen, so dass er vielleicht beginnt, ein wenig über seine Rolle in dem Spiel nachzudenken“ (Sterneborg). Haneke benutzt den problematischen Begriff der „Vergewaltigung“, um seine Methode zu erläutern. Die Wortwahl ist insofern missverständlich, als „Vergewaltigung“ im Allgemeinen zunächst einmal als sexueller Missbrauch verstanden wird und auch juristisch als solcher definiert ist. Die Zweitbedeutung, ein Unterwerfen einer Person unter die eigene Gewalt (hier im Sinne von Macht), die hier gemeint ist, führt zu einem inneren Widerspruch: Wie kann man jemanden sich untertan machen, um ihn dadurch zur Selbständigkeit zu verhelfen? Die Ironie dieser Aussage geht in der immer wieder zu findenden Übersetzung als „rape“ verloren, etwa wenn Brunette sich implizit auf Hanekes Eigenaussagen bezieht, um die Wirkung des Films auf das Publikum zu beschreiben: „It is as though this innocent bourgeois family – and we innocents in the audience – have suddenly been taken over, dominated, and even raped by a violence that lurks just outside [...] the comfortable world we think we inhabit“ (52). Als hyperbolischer Begriff ist „rape“ besonders ungünstig gewählt und führt aufgrund seiner sexuellen Konnotation mehr noch als „vergewaltigen“ zu einem Missverständnis des „Erziehungsprojekts“ Hanekes. Dabei ist dieses auch ohne semantische Fehlritte schon fragwürdig, erinnert es doch an die schwarze Pädagogik vergangener Zeiten (vgl. Elsaesser, *Self-Contradictions* 55 und vor allem Rutschky): Durch

Gewaltanwendung soll ein Lerneffekt eintreten. Die körperliche Bestrafung, die *Funny Games* zu sein scheint, solle diejenigen treffen, die an Slasher-Filmen Gefallen finden (und durch irreführendes Marketing in eine Vorstellung von *Funny Games* gelockt wurden). Dass Haneke selbst die Folgen solch didaktischer Gewaltanwendung in *Das weiße Band* schließlich problematisiert, lässt an der Praktikabilität dieses Konzepts zweifeln. Wenn er behauptet, den Zuschauern/-innen deren „Rolle [im] Spiel“ (Sterneborg) offenbaren zu wollen, darf nicht vergessen werden, dass er selbst sowohl als Regisseur wie auch als nachträglicher Kommentator eine eigene Rolle spielt – und in diesem Spiel keineswegs zu Aufrichtigkeit verpflichtet ist. In einem anderen Interview etwa kritisiert er das Mainstream-Kino folgendermaßen:

Das Mainstream-Kino nimmt dem Zuschauer nicht nur die Bilder und Töne, sondern auch die Gedanken weg, es vergewaltigt seine Zuschauer ... Meine Filme reagieren auf eine Medienlandschaft, in der Gewalt auf tausend verschiedene Arten zum Konsum hergerichtet wird. (Kürten)

Hier plötzlich verwendet Haneke den Begriff des „Vergewaltigens“ eindeutig negativ und stellt sich und sein Schaffen einer solchen Methode entgegen. Was soll man nun glauben? Auf Hanekes Selbstaussagen ist kein Verlass, und wer sich auf sie bezieht, kann das Spiel der Deutungshoheit nur verlieren.

Als Angriff auf die Zuschauer/-innen, aber zugleich als produktive Folter wäre *Funny Games* wohl am ehesten als die Filmwerdung der „Ludovico-Technique“ genannten Aversionstherapie aus Anthony Burgess' *A Clockwork Orange* zu beschreiben (vgl. auch Elsaesser, *Self-Contradictions* 55). Die klassische Verfilmung von Stanley Kubrick setzt dieses Verfahren eindringlich in Szene: Unter Drogen gesetzt und mit Zwangsjacke und Augenlidsperrern in einem Kinossessel festgehalten, wird der zu therapierende Mörder und Vergewaltiger Alex DeLarge dazu gezwungen, sich Gewaltdarstellungen verschiedener Art sowie Aufnahmen aus dem Dritten Reich anzusehen, während auf der Tonspur der vierte Satz von Ludwig van

Beethovens 9. Sinfonie läuft (vgl. hierzu auch Hart 63). Diese auditive Komponente beschäftigt Alex, er bezeichnet es noch während der Sitzung als Sünde, diese Musik auf solch eine Weise zu verwenden und fleht die anwesenden Wissenschaftler an, doch bitte aufzuhören. Als diese sich hartnäckig erweisen, versucht er sie damit zu beschwichtigen, dass er endlich verstanden habe: „You’ve proved to me that all this ultra-violence and killing is wrong and terribly wrong. [...] It’s wrong because it’s like against like society. It’s wrong because everybody has the right to live and be happy without being tolchoked and knifed.“ (*A Clockwork Orange* 01:15:30). Die Wortwahl des ansonsten recht eloquenten Alex mit der Dopplung des Füllwortes „like“ macht deutlich, dass er nur Allgemeinplätze rezitiert. Die Antworten erklären zwar, warum Gewalt schlecht sei, zeigen aber in ihrer Banalität auf, warum der Lerneffekt nicht kognitiv sein kann: Es ist offensichtlich und geradezu trivial, dass Gewalthandlungen wie Vergewaltigung und Mord sozial geächtet sind. Alex, der nur aus Eigeninteresse, aus Spaß an der Tat handelt, kann nicht rational überzeugt werden, denn die Argumente sind ihm natürlich bekannt. Dass der Versuch, durch psychische Gewaltanwendung Alex davon abzuhalten, in Zukunft gewalttätig zu werden, letzten Endes scheitern wird, stellt aber auch die Wirksamkeit von *Funny Games* als gewalttätiges Lehrstück in Frage.

Die intertextuelle Verbindung zu *A Clockwork Orange* wird paratextuell durch den Trailer zu *Funny Games U.S.*, der formell an den Trailer von Kubricks Film angelehnt ist, und im Film selbst anhand der Kleidung von Peter und Paul hergestellt: Sie tragen wie Alex und seine Droogs komplett weiß, brechen in Häuser ein, fesseln die Bewohner und treiben ihre Späße mit ihnen. Im Unterschied zu den Droogs ist die Gewalt von Peter und Paul allerdings nicht sexuell motiviert. Überhaupt ist es die Abwesenheit einer expliziten Motivation, die sie auszeichnet, sodass sie nicht als eigenständige Figuren, sondern als Zeichen für mediale, fiktive Gewalttäter gelesen werden können. Sie bezeichnen sich als Beavis und Butthead sowie als Tom und Jerry, also Cartoon-Figuren, deren Anwendung von Gewalt unreflektiert und unhinterfragt bleibt. Die

Comic-Gewalt wird humoristisch eingesetzt, und dadurch ihres Stachels beraubt. Wäre *Funny Games* eine wahrgewordene Ludovico-Technique, ein „sozialpsychologisches Filmexperiment [...], in welchem der Zuschauer Teil der Versuchsanordnung wird“ (Höltgen 320), so würde der Gewalt ihr Unterhaltungspotential genommen, und die Zuschauer/-innen wären geheilt von ihrem Wunsch, Gewaltdarstellungen in verschiedenen Kontexten zur Zerstreuung zu konsumieren. Zwei Aspekte sperren sich jedoch gegen diese Deutung: Zum einen geht es bei Haneke um den Konsum von *Gewaltdarstellungen*, vom Interesse an Debord'schen Spektakeln, das die Zuschauer/-innen als passive Betrachter/-innen eigentlich von jeglicher moralischen Verantwortung befreit. Das Betrachten fiktiver filmischer Gewalt schadet keiner Person, ist aus utilitaristischer Sicht völlig unproblematisch. Alex als Mörder und Vergewaltiger hingegen soll durch die Therapie von zukünftigen Taten abgehalten werden; die direkte, reale Gewalt gegen Personen ist es, die ihm vorgeworfen wird, und diese ist eben zweifellos unmoralisch. Der Verbleib innerhalb fiktionaler Umstände, der im Kinosaal als magischem Kreis gewährleistet wird, verhindert eine solche Gleichsetzung. Die Zuschauer/-innen sind keine Kopien von Alex, nicht einmal im Kleinen. Ihr Vergehen ist eher ästhetischer Natur.

Der zweite Aspekt, der die Gleichstellung verhindert, ist die Frage nach der tatsächlichen Wirkung auf die Zuschauer/-innen. Während Alex' Fixierung im Kinosaal eine Form direkter und psychischer Gewalt ist, bleibt der Kinobesuch bei *Funny Games* immer ein freiwilliges Unterfangen – diese Art der Folter bleibt ihnen erspart. Die Wirksamkeit der Ludovico-Technique wird auch nicht allein auf die Bilder zurückgeführt, sondern auf die Kombination mit einem Drogencocktail, der Alex verabreicht wird. Das Medium des Films, so die Schlussfolgerung, kann nicht leisten, was die direkte Gewalt gegen den betrachtenden Körper vermag. Es kann lediglich als *zusätzliche* psychische Gewalt eingesetzt werden. Brian Price unterstützt eine solche Schlussfolgerung in Teilen:

*Funny Games* is an experience of torture [...] As spectators, our experience is like the experience of [the] onscreen family, and yet not at all. Many of us would be inclined to describe our own viewing experience as torturous [...] However, to describe our experience watching the film *as* torture is to offer an analogy for pain, a sign that does not originate in the sentience of our own body. (36-37, Hervorhebung im Original)

Er argumentiert mit Verweis auf Elaine Scarry, dass Schmerz unrepräsentierbar sei und man ihn nur am eigenen Leib erfahren könne. Scarry stellt nämlich fest: „Unlike any other state of consciousness, [pain] has no referential content. It is not *of* or *for* anything. It is precisely because it takes no object that it [...] resists objectification in language“ (5, Hervorhebungen im Original). Argumentationen dieser Art finden sich auch in der Diskussion um die Definition von Gewalt, welche unmittelbar an das Erleben von Schmerz(en) anschließt. Diese Argumentation funktioniert aber nur, solange man sich ausschließlich auf direkte Gewalt bezieht. Dass das Betrachten von *Funny Games* keine äußerlichen Schäden an den Zuschauern/-innen hinterlassen kann, ist offensichtlich. Wenn Gewalt an den Zuschauern/-innen ausgeübt wird, kann es sich nur um eine psychische handeln.

Weil es aber müßig ist, über die individuellen Effekte des Kinobesuchs zu rasonieren, da der Film auf jede/-n Zuschauer/-in eine andere Wirkung haben wird und er, wie oben bereits mit Verweis auf Ulrich Mühes Beobachtungen erwähnt wurde, auch geradezu „gegen den Strich“ rezipiert werden kann, sollen solche Betrachtungen außen vor gelassen werden. Wenn Gewalt aus der Perspektive des Opfers zu definieren ist, müsste die Frage, ob *Funny Games* denn nun wirklich Gewalt an den Zuschauern/-innen sei, zu einem gewissen Grad unbeantwortet bleiben, um der Individualität der Zuschauer/-innen Rechnung tragen zu können. Die Tatsache, dass Filmbesuche unter normalen Umständen freiwillig sind, verschiebt die Verantwortung allerdings zurück auf das Individuum, und Hanekes Aufruf zum Verlassen des Kinosaals entlastet ihn tatsächlich. Der Film kann nur so lange Macht über die Zuschauer/-innen haben, wie diese sich willens zeigen, sich der Fiktion hinzugeben.

*Funny Games* ist hierbei natürlich kein Sonderfall des Kinos, und negative Emotionen werden von einer Vielzahl an Filmen ausgelöst. Laine schreibt:

It has often been established that, in the cinematic experience, the audience can realize certain emotions affectively without feeling them „concretely.“ In fact, the whole practice of cinema is built on the human capacity to be emotionally moved by what one knows does not „really“ exist. („Games with the Audience“ 51)

Das Für-Wahr-Nehmen der Fiktion erlaubt die „Übertragung“ von Gefühlszuständen – aber würde man sich dies im Detail anschauen, so würde man nicht mehr über den Sonderstatus von *Funny Games* als Spiel mit Genre-Konventionen und Zuschauererwartungen reden, sondern sich generell dem Verhältnis von Empathie und Fiktion widmen. Das Leid der Familie ist nicht deshalb besonders, weil sie ein besonders brutales Schicksal erleiden muss. Es ist deshalb außergewöhnlich, weil keine Kausalkette auf narrativer Ebene, sondern die Offenlegung der Mechanismen des (Home-Invasion-) Thrillers ihr Leid begründen. Diese Mechanismen beschränken sich wiederum nicht auf die Fiktion, sondern involvieren die Zuschauer/-innen als Letztbegründung der Erzählstruktur, und dies geschieht auf dezidiert spielerische Art und Weise. Die Zuschauer/-innen werden entgegen der eingangs zitierten Rhetorik nicht Opfer von Folterung, und die Gewalt des Filmes wendet sich auch nicht direkt gegen sie. Vielmehr offenbart sich in *Funny Games* ein Aushebeln von einerseits seit jeher etablierten Regeln des Thriller-Genres, und andererseits der immer wieder neu ausgehandelten und erweiterten Regeln der Spiele, die Peter und Paul spielen. Es wird der Eindruck erweckt, dass es sich nicht um ein faires Spiel handelt, sondern um ein Spiel mit dem Genre-Spielfilm, um einen spielerisch-destruktiven Umgang mit Konventionen und Erwartungen.

## 8.5 Das Erziehungsprojekt

*Funny Games* beginnt mit einem Spiel, das die Familie zunächst nur unter sich spielt, Vater gegen Mutter. „No faces have yet appeared, allowing Haneke to withhold and thus play (his own little game) with audience identification, which will turn out to be one of his central concerns in this film“ (52), schreibt Brunette. Klassische Musik begleitet die Einstellung des fahrenden Autos aus der Vogelperspektive (Abb. 8m), die an die Eröffnungssequenz von Stanley Kubricks *The Shining* erinnert (Abb. 8n) und den Film dadurch als Horrorfilm einleitet. Dass diese Musik intradiegetisch ist, offenbart sich erst durch den Dialog im Off, als Anna beginnt, die beiden Sängerstimmen zu erraten. Die Zuschauer/-innen werden hier gleich zweifach gefordert. Zunächst gilt es, die dargestellte Situation zu verstehen: Der Establishing Shot der anfangs vierspurigen Straße, die durch einen Wald führt, wird nicht von einer Einstellung abgelöst, die die Personen zeigt, die auf der Tonspur zu hören sind. Stattdessen folgen mehrere weitere Einstellungen aus der Vogelperspektive sowie eine Kamerafahrt auf Augenhöhe, die das Auto aus einer Distanz von ungefähr zwanzig Metern zeigt. Beim CD-Wechsel werden zwei Einstellungen der Mittelkonsole des Autos zwischengeschnitten, und man kann die Hände von Anna sehen, die eine CD aus einer Sammlung hervorzieht (Abb. 8o), in den CD-Spieler einlegt und einen Track auswählt. Diese nun wieder an Bresson statt Kubrick angelehnte Einstellung verrät noch nicht die Identität der Spielenden, verdeutlicht jedoch die Art und Weise, auf die das Rate-Spiel gespielt wird, und verortet das hörbare Geschehen ins Auto. Die Auflösung der Frage, wer die spielenden Personen nun sind, folgt auf ein kurzes Gerangel, in dem Georg die CD wechseln will, aber von Anna aufgehalten wird, die das Musikstück zu Ende hören möchte. Die Einstellung der glücklich lächelnden Familie wird nach nur wenigen Sekunden durch den plötzlichen Einbruch von Naked Citys schrillum „avant-garde speed metal jazz“ (Laine, „Games with the Audience“ 53), dem Song „Bonehead“, unterbrochen, sowie – in der österreichischen Fassung nach kurzer Verzögerung – der

Titelblende „Funny Games“, welche in roten Lettern das gesamte Bild überdeckt (Abb. 8p). Dieser auditive Jump-Scare zerstört das idyllische Bild einer sorglosen Familie auf ihrem Weg in den Wochenendurlaub, spielt zugleich auf das Genre des Horrorfilms an und ist als Vorausdeutung auf die Torturen zu verstehen, denen die Familie bald ausgesetzt sein wird. „Haneke’s play with diegetic and nondiegetic sound [in der Eröffnungssequenz, M. H.] involves us from early on in his game, which, however, is not ‚playable‘ at all due to its senseless set of rules“ („Games with the Audience“ 53), meint Laine. Die Involvierung der Zuschauer/-innen auf auditiver Ebene ist auffällig und verstärkt die Wirkung des unvorhersehbaren Einsatzes von John Zorns Musik noch. Dass das Spiel nicht spielbar sei, stimmt allerdings nicht. Man könnte durchaus erwarten, dass versierte Opernkennner in der Lage wären, mitzuspielen und die Musikstücke und Interpreten zu erkennen. Die von Anna und Georg geäußerten Kommentare wie „Björling ist ja leicht“ (*Funny Games* 00:00:30) und „Das ist ja klar“ (*Funny Games* 00:01:14) sind auf metafiktionaler Ebene aber trotzdem ironisch zu verstehen, da außer dieser kleinen Minderheit nur die wenigsten Zuschauer/-innen in der Lage sein dürften, nicht nur die Stücke, sondern auch die jeweiligen Interpreten/-innen zu erraten. Das Spiel der Familie involviert die Zuschauer/-innen zunächst nur als Spielbeobachter/-innen; ihre Punkte werden nicht gezählt. Das Abspielen von „Bonehead“ jedoch wendet sich direkt an das Publikum, nicht nur als Angriff auf das Gehör, sondern auch als Rateaufgabe mit einem neuen zu erratenden Musikstück. Dabei werden die Auflösungen auf die End-Credits verschoben (und selbst dort fehlt die Erwähnung von Renata Tibaldi und Jussi Björling – wir müssen, sofern wir keine weitere Recherche auf uns nehmen wollen, Georg letztendlich glauben, dass Anna richtig geraten hat); denn die Einblendung mit der Überschrift „Musik“, die eine erneute Einstellung eines CD-Wechsels durch Anna begleitet, verrät nur die Komponisten: Georg Friedrich Händel, Pietro Mascagni, W. A. Mozart und John Zorn (Abb. 8q). Diese Einblendung ist untypisch für Haneke – obwohl er sehr häufig ausführliche Opening Credits

einsetzt, findet sich dort keine Erwähnung der Musik, sondern nur die der beteiligten Personen und Geldgeber. Sie sind daher zwar eindeutig als Lösungen der Musik-Rätsel zu verstehen, aber da die Interpreten und Titel nicht erwähnt werden, passen sie nicht zu den von Anna und Georg vereinbarten Spielregeln. Entweder spielt der Film nicht nach diesen oder die Familie tut es nicht. Diese Inkongruenz ist bereits der erste Protest der Charaktere gegen die Regeln des Filmes oder eben, in Umkehrung, eine Veranschaulichung der Tatsache, dass sich das Filmformat selbst gegen die Familie wendet.

Bis auf die Frage nach der Bedeutung des Golfballs, den Paul hochhält, sind die weiteren Spiele, die nicht von der Familie begonnen, sondern ihr von den beiden Eindringlingen aufgezwungen werden, keine Rätsel, die die Zuschauer/-innen unabhängig von den Charakteren auf der Leinwand lösen können. Es gibt keine dramatische Ironie: Die Zuschauer/-innen werden sogar von Paul *als Zuschauer/-innen* erkannt und angesprochen, ihnen wird Parteilichkeit unterstellt sowie die Schuld an dem Gezeigten gegeben. Unfähig, in das fiktionale Geschehen einzugreifen, beschränkt sich ihre Partizipation auf kognitive Vorgänge. Diese Involvierung bleibt folglich ein geistiges, und bis auf die Möglichkeit des Verlassens des Kinosaals oder des Ausschaltens des DVD-Players sind sie gegenüber der Fiktion machtlos. Geradezu zwanghaft muss das Geschehen beobachtet werden, und mehr noch: Der Zwang des Mimicry-Spiels, dem Anna und Georg ausgesetzt werden, ist im Grunde identisch mit dem Zwang der Zuschauer/-innen in die Position der von Paul „intendierten“ Zuschauer/-innen, d. h. Zuschauer/-innen, die zwar prinzipiell die Familie gewinnen sehen wollen, aber ebenfalls eine spannende Geschichte erwarten, die plausibel bleibt und erst nach Erreichen der Spielfilmlänge (welche nur in der österreichischen Fassung erwähnt wird (*Funny Games* 01:31:06)) ein befriedigendes, glückliches Ende findet. Diese Rolle der implizierten Zuschauer/-innen ist zwar keine ungewöhnliche, aber dadurch, dass sie in diese Rolle gedrängt werden, werden die Verletzungen von ungeschriebenen Genre-Regeln wie das Tötungsverbot von Kindern

(welches in den letzten beiden Jahrzehnten aufgeweicht wurde, aber, wie etwa die Reaktionen auf Lars von Triers *The House That Jack Built* (2018) zeigen, immer noch ein Tabu im Erzählkino darstellt) in besonderem Maße spürbar. „The film repeatedly reminds us that it refuses to ‚play the game‘ of a typical thriller, and thus implicitly critiques the genre as entertainment“ (44), schreibt Walker. Die Kritik an der Unterhaltung durch Gewaltdarstellungen, die schließlich auch Haneke selbst immer wieder betont und die zumindest in Ansätzen nach Adornitischer Verachtung der Pop-Kultur klingt, als Spielverweigerung zu beschreiben, trifft den Kern der Sache allerdings nicht ganz. Es wird ja trotzdem immer wieder ein neues Spiel ausgerufen, es werden immer wieder neue Regeln proklamiert, und die Brüche dieser scheinen Teil eines ganz eigenen Spiels zu sein. Metelmann beschreibt Paul als „Video-Spiel-Helden“ (*Zur Kritik der Kino-Gewalt* 141), den er, wohl auch bedingt durch die Tatsache, dass Arno Frisch als Schauspieler beide Rollen besetzt, Benny aus *Benny's Video* gegenüberstellt:

Für Benny war die Realität nichts anderes als der Erprobungsraum der Virtualität in der Form von Videos. Für Paul ist die Realität längst verschwunden, sie kämpft höchstens noch ihre letzten Gefechte in Gestalt von Menschen, die an der Unterscheidung von Spiel und Leben, Video-Game und Alltag festhalten – aber die müssen im Auftrag einer perfekten Spielewelt beseitigt werden! (141)

Die Verbindung zum Videospiel scheint sich aufgrund der Fernbedienungsszene geradezu aufzudrängen, sodass Wheatley etwa schreibt:

[Amongst] the very few script changes that *Funny Games U.S.* sees are a number of references to gaming culture: Paul's opening gambit to George upon returning to the house is ‚Player One, Next Level‘; his final declaration before killing him is to tell Anna ‚You've failed... Game over‘. (194)

Dabei stimmen ihre Behauptungen für den fertigen Film nicht: Paul sagt bei der Rückkehr der beiden „Player One – Level Two“ (*Funny Games U.S.* 01:27:10), und stellt somit tatsächlich eine engere Bindung an das Videospiel her, als man sie in der österreichischen Version finden

konnte; seine letzten Worte an Anna jedoch sind „I’m sorry. You failed. Say goodbye to Georgie“ (*Funny Games U.S.* 01:36:12) und daher eine direkte Übersetzung des „Tut mir leid. Du hast versagt. Sag Schorschi Adieu“ (*Funny Games* 01:36:45) des Originals. Für die Idee einer „Video Game World“ (Metelmann, *Zur Kritik der Kino-Gewalt* 148), die sich als Spielraum der Handlung anbietet, braucht es diese direkten Verweise nicht unbedingt. Dass Metelmann jedoch Paul als „Video-Spiel-Helden“ (*Zur Kritik der Kino-Gewalt* 141) identifiziert, ist insofern interessant, als es das gängige Gut-gegen-Böse-Narrativ, das sich im Mainstream-Kino ebenso wie im Mainstream-Videospiel findet, auf den Kopf stellt. Paul ist zwar klar die mächtigste Figur in *Funny Games* und böte sich daher für die Position eines alle Hindernisse überwindenden Protagonisten an; allerdings bezieht er seine Macht daraus, die Familie zum Spielen zu zwingen, ohne selbst direkt an diesem Spiel als Mitspieler teilzunehmen. Die Wette ist hiervon zwar ausgenommen, da er und Peter für die Ermordungen verantwortlich sind, aber wie Peter selbst feststellt, steht für die beiden Eindringlinge hier nichts auf dem Spiel, nur die Familie hat etwas zu verlieren. Paul ist daher weder ein typischer noch ein untypischer Videospiel-Held, er ist auch kein Antiheld, sondern verkörpert die Rolle eines Spielleiters. Er hat keine Quest zu erfüllen, sondern er setzt die Regeln, nach denen die Familienmitglieder die Spiele angeblich gewinnen könnten. Man könnte auch meinen, Paul böte sich durch sein A-part-Sprechen als potentieller Avatar für die Zuschauer/-innen an, aber diese Interpretation ist letztlich nicht überzeugend. Der Film favorisiert über weite Strecken nicht die Perspektive Pauls, sondern etabliert die Familienmitglieder von der ersten Szene an als eigentliche Protagonisten der Handlung; außerdem müsste sich die implizierte Publikumserwartung mit der Filmhandlung decken, wenn der Film implizieren wollen würde, dass die Zuschauer/-innen eine Kontrolle über Paul hätten. Jedoch ist das Gegenteil der Fall. „Kontrollverlust“ ist hierbei das zentrale Stichwort. Macht und Kontrolle äußern sich im Spiel und ermöglichen nicht nur die dargestellte Gewalt, sondern sind nach Galtung selbige in

struktureller Form. Eine Trennung von Gewalt und Spiel lässt sich hier gar nicht mehr vornehmen, ebenso wie eine *strikte* Trennung der einzelnen Spiele, wie sie oben vorgenommen wurde: So beziehen sich die Spiele nicht nur aufeinander, sondern werden sowohl auf intradiegetische wie auch auf metadiegetische Weise gespielt, und das Verwischen der Ränder geht einher mit der Vagheit und Widersprüchlichkeit nicht nur der Regeln, sondern auch der metadiegetischen Täter-Opfer-Situation. Die Zuschauer/-innen werden nicht nur der „[voyeuristischen] Mittäterschaft“ („Das Spiel mit der Wirklichkeit“ 201) bezichtigt, wie Alexander Ornella schreibt, sondern sie werden eben auch, wie die oben erwähnten Seherfahrungsbeschreibungen bezeugen, angegriffen. In der Welt von *Funny Games* gibt es keine festen Regeln, keine Treue den Genre-Regeln, den Spielregeln gegenüber. Das Spiel, ein unverfänglicher, aber regulierter Zeitvertreib, wird pervertiert, um Kontrolle auszuüben und den Opfern, die sich auf beiden Seiten der Leinwand befinden, diese zu nehmen.

Gail Hart stellt mittels dieses Aspektes der Kontrolle eine Verbindung zu Friedrich Schiller her, dessen Auffassung von ästhetischer Didaktik einer Art „mass control“ (Hart 63) gleichkommt, einer Einschränkung der individuellen Freiheit: „Schiller’s didactics and the ideals they promoted were regularly theorized as coercive interventions into wayward mentalities“ (Hart 63). Der Zwang ins Korsett derjenigen moralischen Auffassung, die der Künstler mit seinem privilegierten Zugang zum „Wesen des Menschen“ vertrete, bleibe unhinterfragt. Die Kontrolle durch Bildung und Erziehung kann tatsächlich schwerlich aufgehoben werden. Erziehung und Freiheit stehen immer in einem gewissen konstitutiven Widerspruch, wobei mit etwas Wohlwollen die Verbiegung zu einer Erziehung *zur* Freiheit einen positiveren Beigeschmack haben könnte. Bei Schiller wie bei Haneke jedoch steht der didaktische Anspruch an das Kunstwerk immer unter der Ägide der Kontrolle, und, wie Hart darlegt, ist gerade *Funny Games* eine Veranschaulichung und Neugestaltung des Schiller’schen Spieltriebs: „Haneke’s 1997 film [...] offers an opportunity to elaborate the ‚dark side‘ of Schiller’s views on art inasmuch

as it presents a brand of ludic violence that might be seen as a re-rendering of Schiller's aesthetically educational „Spieltrieb“ (65). Sie erläutert das wie folgt:

The young men operate within the realm of *Schein*, and their insistence on manners and the regulatory mechanisms of politeness, while ignoring the deep and awful suffering they cause, anchors them in a play of appearances, one that they control as they revise and shift the rules. In the absence of any other explanation [...], Peter and Paul appear to be motivated by the „Spieltrieb“ that Schiller theorized [...]. Games, rarely funny in Schiller's tortuous play of concepts and categories, are played for their own sake in the film, and it is this „aesthetic“ dimension that so effectively foregrounds the violence, or our sense of it. (65, Hervorhebung im Original)

Das Nichtvorhandensein einer Motivation wurde oben schon näher erläutert – Peter und Paul agieren nicht als psychologisch realistische Figuren, sondern als Artefakte des Genrekinos. Der Spieltrieb, der sie erklärbar macht, vermenschlicht sie daher auch nicht. Sie bleiben funktional.

*Funny Games* is thus in many ways a dark echo of the aesthetic education that sought to „raise“ humanity to aesthetic contemplation and suspend its fragmented preoccupation with form and regulation on the one hand and material satisfaction on the other. The slippery organization of the games, with shifting rules and easy transgression of these rules, and the fact that no material or sensual reward or gain is realized, move Schiller's luminous and flawed theoretical apparatus toward its (violent) logical conclusion. Here aesthetic man plays not with Beauty, but with humanity, and the games are often characterized as being played *against* this segment of humanity. (Hart 69)

Diese nihilistische Verkehrung von Schillers hehren Idealen deckt sich mit den Widersprüchlichkeiten zwischen *Funny Games* und Hanekes diversen Eigenaussagen (vgl. Frey, *Extreme Cinema* 23, zur Rhetorik Hanekes in seiner Rolle als „extreme film-maker“), die ein ästhetisches Erziehungskonzept darin vermuten lassen könnten. Während in aktuellen Pädagogikdiskursen das Stichwort der „Gamification“, also der Vermittlung von Lerninhalten in Form von Spielen, eine immer größere Rolle spielt (vgl. Kapp), lehren die komischen Spiele Hanekes die Zuschauer/-innen höchstens das Fürchten.

Hanekes knapp zwei Jahre nach dem US-Remake von *Funny Games* erschienene Film *Das weiße Band* offenbart sich in Teilen wie eine Widerlegung der These einer produktiven pädagogischen Gewalt. Das nächtliche Festbinden des Sohnes Martin (gespielt von Leonard Proxauf) ans Bett zur Masturbationsunterbindung ist eine der konservativ-protestantischen Körper- und Sexualitätsfeindlichkeit geschuldete Form von Kindesmisshandlung, aber in den Augen des Pfarrers (gespielt von Burghart Klaußner) eine notwendige und zugleich unter dem Vorwand der Fürsorge ausgeübte Erziehungsmethode. Auch erfolgen die Schläge mit dem Rohrstock nicht im Zeichen einer Vergeltung, sondern werden als erzieherische Notwendigkeit beschrieben. Der Pfarrer redet Martin deshalb sogar ein schlechtes Gewissen ein: „Eure Mutter und ich werden heute eine schlechte Nacht haben, weil wir wissen, dass ich euch morgen wehtun muss und weil uns das mehr schmerzen wird als euch die Schläge“ (*Das weiße Band* 00:10:27). Es ist bezeichnend, dass das Erteilen der Schläge erst am Folgetag stattfindet: Es ist keine Affekthandlung, sondern eine kalkulierte Strafe, ausgeübt nicht von der Person des Pfarrers, sondern nur von ihm als *Stellvertreter* für die gesamte Familie. Die Gewalt hier ist reglementiert, sie wird in einem Ritual ausgeführt, das zwar hinter verschlossener Tür stattfindet, die selbst die Kamera nicht zu durchdringen weiß, aber dennoch als solches erkennbar bleibt. Martin selbst muss den Rohrstock zu seinem Peiniger bringen, die komplette Familie sitzt am Esszimmertisch und wird so gezwungen, Zeuge der Tat zu sein. Zwar sind Außenwelt und Kino-Zuschauer/-innen vom Geschehen abgetrennt, aber innerhalb der Familie handelt es sich um eine offen sichtbare Handlung. Die Schreie Martins, die sich auch noch durch die Tür hindurch vernehmen lassen, sind das einzig „Authentische“ an diesem Ritual, sie sind die ungespielte Realität der Gewalt. Der Rest ist Show, zur Abschreckung der anderen Kinder, aber auch zur Desubjektivierung der Gewalt: Je auffälliger der rituelle Kontext ist, in dem diese stattfindet, desto weniger persönlich ist sie. Die Schuldfrage wird auf Martin zurückgeworfen. Die Gewalt trifft ihn, weil er sie „verdient“ hat, und sie ist notwendig, auch

wenn es den Vater selbst schmerzt, sie auszuführen. Die Regeln des innerfamiliären Lebens erfordern diese Tat.

Die „seltsamen Ereignisse“ (*Das weiße Band* 00:02:00) im Dorf, von denen der Lehrer als Erzähler (gesprochen von Ernst Jacobi) zu Beginn spricht, sind Gewalttaten gegen einen behinderten Jungen (gespielt von Eddy Grahl), gegen den Sohn des Grafen (gespielt von Fion Mutert), gegen den Arzt (gespielt von Rainer Bock), aber im Gegensatz zur strukturierten familiären Gewalt kann man hier nicht festmachen, dass es sich um eine ritualisierte Form handelt. Die Auswirkungen sind sichtbar, aber die Gewalt selbst findet im Verborgenen statt. Die Täter bleiben deshalb unerkannt, sind jedoch, wie schon durch den Untertitel „Eine deutsche Kindergeschichte“ nahegelegt wird, unter den jüngsten der Dorfbewohner zu vermuten. Man kann zwar annehmen, dass sich diese Gewalt als Antwort auf die Gewalt innerhalb der Familie versteht, aber dadurch ist noch keinesfalls geklärt, welche Formen sie annimmt. Imitieren die Kinder die Erwachsenen? Oder ist es eine Form des Protests? In jedem Fall wird davon auszugehen sein, dass es sich um eine *reaktive* Form der Gewalt handelt, die die Erziehungsmethoden in ein kritisches Licht rückt. Der Film „[stellt] die Figur des Pädagogen in den Vordergrund [...]“. In *Das weiße Band* replizieren sich die Lehrerfiguren viral“ (137), stellt Naqvi fest und verweist darauf, dass gleich mehrere (männliche) Figuren in ihrer Rolle als Erzieher gezeigt werden. Erziehungsgewalt ist dabei das Kernthema des Filmes, und sie hat, so legt *Das weiße Band* nahe, drastische Folgen. „*Wenn man ein Kind erzieht, lernt es erziehen*“ (Miller 119, Hervorhebung im Original). Die Neigung zur Gewalt scheint sich auf die nächste Generation zu übertragen:

Es ist [...] keine Unterscheidung mehr zwischen Opfer und Täter möglich. Trägt die Arzttochter am Unfall ihres Vaters mit Schuld? Hat die repressive Erziehung die Predigertochter zur radikalisierten Anstifterin allen Unheils gemacht? [...] Der Abstand zwischen Erwachsenen und Kindern, der sich durch die Erziehung aufbaut, ist derjenige, der immer wieder von den Kindern durchbrochen wird. Die Kinder reißen [...] die Macht der Symbolik an sich, um sich aus der Rolle des stummen Opfers zu befreien – und erhalten

gleichzeitig das System aufrecht, das sie in vorbeugenden Maßnahmen geißelt. (Naqvi 145)

Die Kinder von ca. 1910 werden schließlich Erwachsene zur Hitlerzeit sein. Der Faschismus ist die „Ausgeburt der von Katharina Rutschky und Alice Miller dokumentierten ‚schwarzen Pädagogik‘“ (Naqvi 130). Die Kindheitserfahrungen erklären die Verbrechen der Erwachsenen. Es wird deutlich, dass die schwarze Pädagogik die Menschen nicht zum Besseren erzieht, sondern nur zu einer Weiterführung und Vermehrung von Gewalt führt. *Das weiße Band* widerlegt das Erziehungsprojekt, das man in *Funny Games* sehen könnte. Die Parallelen sind offensichtlich: Wenn der Pfarrer etwa sagt, dass Martin selbst Schuld sei an den Schlägen, so wird zwar nicht den Charakteren, aber doch den Zuschauern/-innen deutlich, wie zynisch diese Argumentation anmutet – und wie sehr sie nach *Funny Games* klingt, wo den Zuschauern/-innen wiederum vorgeworfen wird, Schuld an dem Leid der Familie zu tragen, da sie offenkundig als Publikum unterhalten werden möchten. Gewalt ist in keinem Fall als Erziehungsmaßnahme zu rechtfertigen. Die schwarze Pädagogik verschleiert nur den Umstand, dass es sich bei den Maßnahmen selbst um Gewalt handelt. Der Zweck heiligt nicht die Mittel, auch nicht in *Funny Games*.

## 8.6 Post-Cinematic Affekt

Die Wirkungsmacht von *Funny Games*, so wie sie von zahlreichen Kommentatoren beschrieben wird, ist affektiver Natur. Das „Miterleben“ des Leids der Familie ist die typische Filmerfahrung, trotz aller Unterstellungen Pauls. Die erzieherische Haltung, die sich in dem Spiel mit den Zuschauern/-innen, der Filmform (vor allem der *Mise en Scène*), und schließlich auch den paratextuellen Kommentaren des Regisseurs selbst äußert, ist in sich widersprüchlich. Das Spiel zur Kritik der Gewalt ist, da es selbst nicht nur mit Gewalt kokettiert, sondern sich völlig von ihr vereinnahmen lässt, auch nur eine gespielte Kritik, und das geradezu postmoderne

Vexierspiel der Begriffe, das sich hieraus ergibt, ist schwerlich zu lösen. Der Film als Spiel versteht es, sich von der Ernsthaftigkeit einer Gewaltdebatte zu distanzieren und diese trotzdem in den Mittelpunkt zu stellen.

Steven Shaviro sieht das Gegenwartskino in einer produktiven Krise, die sich in zunehmender Digitalisierung und Globalisierung gründet. In *Post-Cinematic Affect* untersucht er die Bedeutung des Affekts anhand verschiedener visueller Kunstwerke des einundzwanzigsten Jahrhunderts, des Musikvideos zu Grace Jones' Single „Corporate Cannibal“ sowie dreier Filmen aus den Jahren 2007 bis 2009: Olivier Assayas' handwerklich traditionellem *Boarding Gate* (2007), Richard Kellys experimentellem *Southland Tales* (2006) und Mark Neveldines und Brian Taylors Digitalfilm *Gamer* (2009). „Films and music videos, like other media works, are *machines for generating affect*, and for capitalizing upon, or extracting value from, this affect“ (2), schreibt Shaviro und ist mit dieser Auffassung nicht allein. Das Phänomen der affektiven Wirkung von Filmen wurde auch anderweitig untersucht; Noel Carroll etwa stellt dies in den Vordergrund, wenn er auf die Genre-Bezeichnungen des Kinos hinweist:

Movies – meaning mass-market motion pictures (including television and other popular visual media) – are primarily aimed at arousing the emotions. Indeed, many movie genres are names after the predominant emotion that it is their function to engender. For example, horror, suspense, mystery, thrillers, and weepies or tear jerkers are labeled in terms of the affect they are predicated upon raising in viewers. (43)

Dass Filme – wie narrative Kunstwerke aller Art – emotionale Erfahrungen sind, sollte niemanden verwundern. Die Art der emotionalen Reaktionen ist dabei aber nicht so einfach zu bestimmen: Imitieren Zuschauer/-innen etwa die Emotionen von Protagonisten? Oder haben sie „art emotions“ („Emotion and Affect“ 90), wie Plantinga sie in Anlehnung an Carroll nennt, also Emotionen, die aufgrund des fiktionalen Charakters des Spielfilms dezidiert abzugrenzen sind von „echten“ Emotionen? Ist die Angst beim Betrachten eines Horrorfilms dieselbe Angst,

die man in einer realen Situation empfinden würde, in der das eigene Leben in Gefahr wäre? Plantinga erwähnt auch „artifact emotions“ („Emotion and Affect“ 89) und „metaemotions“ („Emotion and Affect“ 89), die sich auf den Film als Objekt beziehen oder auf Aspekte des Films, die nicht primär diegetisch sind, also etwa auf die Art und Weise, *wie* etwas in Szene gesetzt wurde, oder ob ein Film z.B. rassistische, homophobe oder sexistische Vorurteile bedient. Metaemotionen wären Emotionen, die sich auf andere Emotionen beziehen: „[A] spectator can have pride or satisfaction for having responded compassionately to a character’s plight [...] or can become disgusted with herself for responding to the same scene if it is later deemed too sentimental“ („Emotion and Affect“ 89). Shaviros Analyse beschränkt sich dabei nicht auf einen Typus von Emotionen, und wenn er schreibt: „My larger aim is to develop an account of *what it feels like* to live in the early twenty-first century“ (2, Hervorhebungen im Original), so bezieht sich dieser Versuch der Umschreibung auch auf die von ihm untersuchten Filme – welche nun als Affekt-Generatoren genau dafür verantwortlich sind, zu beschreiben, wie es sich „anfühlt“, in der jetzigen Gegenwart (natürlich mit der Einschränkung bedacht: in den USA) zu leben. Shaviro beschreibt diese Zeit folgendermaßen: „This is the world we live in: a world of hypermediacy [...] and ubiquitous digital technologies [...] Such a world cannot be represented, in any ordinary sense. There is no stable point of view from which we could apprehend it“ (131). Lässt man den Einwand einmal außen vor, dass die Welt in ihrer Gänze wohl zu keiner Zeit repräsentierbar war, da durch den unausweichlichen Perspektivenpluralismus eine holistische Beschreibung und Abbildung der Welt schlichtweg unmöglich ist – ganz zu schweigen von der problematischen Annahme einer mimetischen Repräsentation, die das Medium als Bedeutungsträger zu ignorieren versucht –, so erinnert diese Umschreibung doch sehr an Hanekes Kinofilme. Der Zerfall der Narration in ihre Einzelteile, die nicht nur *eine* Deutung (und im schlimmsten Falle sogar gar keine) zulässt, sondern der Gegenwart und ihrem erdrückend entropischen Chaos Rechenschaft trägt, geht

dabei aber noch über die von Shaviro genannten Beispiele hinaus. Der Beitrag zu *Gamer* ist für die vorliegende Untersuchung am interessantesten unter den vieren, da er sich auf die „post-cinematic [form]“ (Shaviro 94) des Videospieles bezieht. *Gamer* ist ein „sleazy exploitation movie“ (Shaviro 93), und steht daher auf der Seite der Filme, die von Haneke mittels *Funny Games* desavouiert werden sollen, greift aber ähnliche ludische Elemente auf. Wie der erste Film von Nevelandine und Taylor, *Crank* (2006), greift *Gamer* formelle Elemente von Video- und Computerspielen auf, endet mit einem „Game Over“-Bildschirm und verlangt den Einwurf einer Münze, als stünde man vor einem Arcade-Automat in einer Spielhalle. Die Handlung des Films involviert gleich mehrere Videospiel-artige Spiele; im Hauptspiel, „Slayer“, werden zum Tode verurteilte Straftäter von Computer-Spielern mittels Fernsteuerung wie Avatare gesteuert, um aus einem Gladiatorenkampf siegreich hervorzugehen. Der Clou ist die Entdigitalisierung der digitalen Welt: Es wird hier zwar ein Computerspiel simuliert, denn die Eingabegeräte sind unverändert, ebenso wie die – wenn auch nur sporadisch eingesetzten – Computerspiel-typischen „Point-of-View“-Shots, die den Spieleravatar nicht zeigen, sondern nur dessen visuelles Feld. Es handelt sich aber nicht um digitale, fiktive Charaktere, die gegeneinander kämpfen, sondern um echte Menschen, die als Marionetten diese Funktion übernehmen. Die Spiele gehen für die Teilnehmer auf der Gladiatoreseite tödlich aus, sind aber für die eigentlichen Spieler, die vor ihren Computerbildschirmen sitzen, genauso ungefährlich wie normale Videospiele. Ungespielte Gewalt und daraus resultierender Tod als Unterhaltung der Zuschauer/-innen wird hier genauso wie bei *Funny Games* Dreh- und Angelpunkt der Spiele; allerdings nicht aus einer distanziert-kritischen und didaktischen Position heraus. *Gamer* kritisiert die Gewalt nicht, sondern zeigt sie, Actionfilm-typisch, als atemberaubendes Spektakel, das nicht nur die diegetischen Zuschauer/-innen in seinen Bann zu ziehen vermag. Shaviro sieht in der exzessiven Umsetzung einen Vorteil gegenüber reflektierteren Werken wie *Funny Games*:

*Gamer* is an „exploitation“ film whose aim is to draw audiences in, rather than „alienating“ them with cognitive estrangement. For in the cynical early twenty-first century, cognitive estrangement no longer works (if indeed it ever did) as a viable strategy for subversion. Self-reference, irony, and formal alienation-effects have all become widely used, and accepted, as marketing tools. (117)

Shaviro bezieht sich hier nicht nur auf die Darstellung von Gewalt, sondern darüber hinaus auf die mediale Gegenwart einer „neoliberal world order [...] with its overt cynicism and calculated rejection of empathy“ (117). Aber auch, wenn man der These zustimmt, dass die Brecht'sche Methode ihr Haltbarkeitsdatum überschritten habe, so bleibt doch die Frage, ob ein Film wie *Gamer* mehr ist als nur Symptom der aktuellen Film- und Medienlandschaft. Shaviro legt zwar die Parallelen der *Gamer*-Welt zur realen Welt ausführlich dar, man kann sich aber nicht des Verdachts enthalten, dass der Film letztendlich nur ein Schaf im Schafspelz ist, eine augenzwinkernde Verherrlichung dessen, was doch eigentlich zu kritisieren wäre. „*Gamer* is not a self-reflexive movie, but rather a *procedural* and *demonstrative* one“ (Shaviro 127) – aber in dieser Demonstration wird jedes Potential zur Demontage erstickt.

Der fehlende Biss fällt in dem Spektakel der Inszenierung jedoch nicht direkt auf. Die Affektgenerierung steht im Zentrum des Filmes, die Berausung durch rasante Montage, schnelle Kamerabewegung und eine daraus folgende Desorientierung der Zuschauer/-innen, die den Filmraum infolgedessen gar nicht mehr einschätzen können, sondern von der Bildgewalt bombardiert werden. Shaviro spricht von „a stylistics of *post-continuity*“ (123, Hervorhebung im Original), die das moderne Actionkino prägt: „[A] preoccupation with immediate effects trumps any concern for broader continuity – whether on the immediate shot-by-shot level, or on that of the overall narrative“ (123). Filme, die wie *Gamer* solch eine Montage-Ästhetik verfolgen, wenden sich gegen die Tradition des narrativen Kinos und werden unter anderem daher von Shaviro als „post-cinematic“ bezeichnet. Die kognitive Beschäftigung mit dem Medium weicht einer affektiven Berausung. Der Zustand des Csíkszentmihályi'schen

„Flows“ soll hiermit erreicht werden, auch, um das Erlebnis eines immersiven Videospieles zu replizieren – und zugleich wird dieser Film zu einem Spiel des Ilinx.

Diese affektive Berausung der Zuschauer/-innen findet man natürlich nicht bei *Funny Games*, der der klassischen Filmsprache folgend über weite Strecken noch „cinematic“ und nicht „post-cinematic“ ist. Auch wenn der Affekt in beiden Werken im Mittelpunkt steht, und beide Filme das Konzept des Spiels wählen, um sowohl auf der Ebene der Diegese wie auch metadiegetisch die Verknüpfung von Gewalt und Unterhaltung herzustellen, sind sie in ihrem Ton und letztlich vor allem in ihrer *Ernsthaftigkeit* grundverschieden. *Gamer* ist dabei auch als Mind-Game Film zu bezeichnen, und ebenso wie Shaviro sieht Elsaesser das Gegenwartskino in einer Krise, auf die das Mind-Game Kino eine Antwort sein könnte:

[The] main effect of the mind-game film is to disorient the audience, and put up for discussion the spectator-screen relationship. The notable emergence (some would argue: reemergence) of mind-game films since the mid-1990s would be one sign of this „crisis,“ to which they are the solution at a meta-level [...] [The] mind-game films set out to aggravate the crisis, in that the switches between epistemological assumptions, narrational habits, and ontological premises draw attention to themselves, or rather, to the „rules of the game.“ („Mind-Game Film“ 38)

Die prinzipielle Idee, dass die genannten Spiel-Filme Antworten auf Probleme der Gegenwart und ihren Narrationen seien, darf vorbehaltlos unterschrieben werden. Der Versuch des Ausbruchs aus einem repressiven Regelsystem, der sowohl in *Gamer* wie auch in *Funny Games* unternommen wird, hat rebellische Züge, gelingt aber nur in dem weit weniger ambitionierten *Gamer*, dessen vorhersehbares Happy End das Slayer-Spiel komplett ausschaltet und eine Zukunft andeutet, in der die Menschen sich von diesem Horrorszenario emanzipieren können. *Funny Games* hingegen erlaubt keine optimistische Lesart. Das Spiel beginnt von vorne, die nächste Familie wurde bereits um Eier gefragt, und die Zuschauer/-innen bleiben im besten Fall enttäuscht, im schlimmsten Fall traumatisiert zurück. Der Affekt, der doch den Genuss des

Kinobesuchs erklärt, wird verdreht: Die „art-emotion“ des Horrors ist nun eventuell nicht mehr künstlich. Wenn es Grundsatz des Filmes ist, der Gewalt ihre „Realität“ wiedergeben zu wollen, so gelingt das in diesem Falle vielleicht in Ansätzen, aufgrund des Angriffs mittels affektiver Mittel. „Post-cinematic“ ist dies dann in zweifachem Sinne: Zum einen wegen des Zugeständnisses an das Medium des (Video-)Spiels und dessen Primat des Regelsystems und zum anderen aufgrund des reflexiven Selbstverweises, der „Mise en abyme“, die über das Narrativ hinaus die Gemachtheit des Filmes und den Film als Objekt in der Welt in den Vordergrund rückt.

Shaviros Thesen in *Post-Cinematic Affect* zielen auf eine Einbettung der von ihm besprochenen Filme und Videoclips in die Welt des 21. Jahrhunderts, deren rasanter technologischer Fortschritt mehr als nur einen Paradigmenwechsel zur Folge hat. Das Aufbrechen narrativ-affektiver Konventionen, die Verwendung von Digitalfilm bzw. die Koexistenz und Symbiose von Digital- und Analogfilm, die Digitalisierung des Körpers und so fort sind hierbei Symptome, die sich in den beispielhaft ausgewählten Filmen *Gamer*, *Boarding Gate* oder *Southland Tales* finden lassen. Der Motor dieser Welt, die solche Formen der Narration und der Medialisierung hervorbringt, ist die globale, neoliberale Marktwirtschaft. Gerade in Assayas' *Boarding Gate* werden die Effekte dieser universellen Ordnung aufgezeigt: Die räumliche Kontinuität löst sich auf, und die dargestellte Welt ist nicht mehr als eine Kette von „non-places“ (Augé 78, Shaviro 42), von Räumen, die in keinem festen Zusammenhang stehen. „[These] spaces are [...] all detached from one another. They never intermingle. Each of them seems self-contained, self-reflexive, and monadic“ (Shaviro 45). Diese fragmentierte Welt wird nur von einem Warenfluss zusammengehalten. Sandra (Asia Argento), die Protagonistin, wird dabei Teil dieses „transversal flow of bodies, goods [and] money“ (Shaviro 46). Sie bereist zahlreiche über der Welt verstreute Lokalitäten, die in keinem räumlichen Zusammenhang

stehen und vor allem keine biografisch-geschichtliche Verbindung zu ihrer Person aufweisen – jeder noch so diffuse Heimatbegriff wäre hier völlig fehl am Platz. Die Gefahr solch einer Welt für das Individuum liegt nach Shaviro im Erodieren der Persönlichkeit: „The market forces traversing our world are so intense and so disruptive that one’s very identity is continually under threat. In a world of affective labor and real subsumption, one is always being called upon to reconfigure one’s own being into new forms“ (53, vgl. auch Richard Sennett 46 zu dessen Überlegungen zur Flexibilität als Grundeigenschaft des modernen Angestellten). Das Individuum spiegelt den Raum, in dem es sich bewegt. Da alle von Sandra aufgesuchten Orte mehr oder minder eigenschaftslos sind, sind sie prinzipiell austauschbar – die Welt zerfällt in geschichtslose Einzelteile und ist letztlich nicht mehr zusammensetzen, wie Shaviro resümiert: „There is no place for a synoptic overview, no Archimedean point from which it might be possible to grasp all the spaces at once“ (46).

Während *Funny Games* die aristotelische Einheit des Ortes wahrt und hauptsächlich im und um das Ferienhaus der Schobers herum spielt, stehen vor allem *71 Fragmente* und *Caché* beispielhaft für die von Shaviro proklamierte Unmöglichkeit eines synoptischen Überblicks (Frey attestiert im Übrigen auch Benny in *Benny’s Video*, sich in „non-places“ zu bewegen („Supermodernity“ 152)). Wo Assayas hauptsächlich räumliche Diskontinuitäten inszeniert, spielt bei Haneke die zeitlich-kausale Fragmentierung der Welt die Hauptrolle, sowie, vor allem in *Caché*, die Destabilisierung der bildlichen Wahrheit. Die Unmöglichkeit, die Realität der neoliberalen Gegenwart einzufangen, wird hier auf verschiedene Arten vorgeführt: *71 Fragmente* scheint noch den Verlust des religiösen Gerüsts, den Tod Gottes zu betrauern, statuiert aber an seinem frommsten Charakter ein zynisches Exempel und endet schließlich mit einem Opferritual, das die Bank als eigentlichen Tempel der Gegenwart etabliert. Diese harte Wirklichkeit der alternativlosen Immanenz, die sich in *71 Fragmente* zeigt, wird in *Caché* überwunden, allerdings nicht, wie etwa in *Le Temps du loup*, mit einer angedeuteten Rückkehr

zu einem archaischen Glaubenssystem, sondern letztlich mit einer Kapitulation vor der Ontologie des Bildes. Hier wie dort stehen gesellschaftliche Missstände im Zentrum, die sich aus der ludischen Logik der Marktwirtschaft erklären und beispielhaft an den Individuen vorgeführt werden. Wie lebt es sich in der Welt der Gegenwart?, fragt nicht nur Shaviro (vgl. 2), und was auch in den anderen Werken Hanekes bereits anklang, findet hier seine vollendete Bestätigung: Die Ökonomisierung der Welt führt zu einem globalen Spiel, das mitunter drastische Folgen für alle involvierten Spieler hat.

## 9. 71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls

### 9.1 Vergletscherung

*71 Fragmente* ist der dritte Film der „Trilogie der Vergletscherung der Gefühle“, wie sie in der Haneke-Rezeption gerne und offenbar mittlerweile zum Bedauern des Regisseurs (vgl. Müller 253) genannt wird, und schließt diese nach *Der siebente Kontinent* und *Benny's Video* ab. Die drei Filme sind eigenständige Erzählungen, deren Narrative sich nicht überschneiden oder explizit aufeinander verweisen. Gemeinsam ist ihnen die Verortung in Österreich, eine Beschäftigung mit Medien, allen voran das Fernsehen, und schließlich eine mehr gefühlte als sich konkret manifestierende Untergangsstimmung. Nach Roy Grundmann bilden die drei Filme „[a] depiction of contemporary Western Europe's middle class and its symptoms of decline – particularly the deterioration of familial and social bonds and the vanishing of spiritual values“ („Haneke's Anachronism“ 18), und insgesamt gelte: „They may be considered system critiques of the dehumanizing regulation of everyday life through advancing bureaucratization“ („Haneke's Anachronism“ 18). Dabei könnten Grundmanns Urteile problemlos auch auf Hanekes französische Filme angewandt werden, und die Zusammenfassung als Trilogie würde sich ausschließlich auf den Dreh- und Handlungsort beziehen. Das Konzept der „emotionalen Vergletscherung“ ist dabei eines, das in der Forschung großen Zuspruch gefunden hat, etwa bei Jörg Metelmann, Georg Seeßlen oder Peter J. Schwartz, und dessen filmische Ausarbeitung in *71 Fragmente* ihren Höhepunkt erreicht hat. Nachdem die beiden ersten Kinofilme sich lediglich mit den Zuständen einer Kernfamilie beschäftigen, findet sich im dritten nun eine Reihe von Protagonisten, deren Lebenswelten sich nur in einer einzigen Szene überschneiden. Die Ausweitung des Figurenkreises führt zu einer Generalisierung der angesprochenen Themen; die Vergletscherung der Gefühle, falls man die Unbeholfenheit im Umgang mit Emotionen und Gefühlen nahestehender Personen sowie seiner selbst so bezeichnen möchte,

wird zu einem gesamtgesellschaftlichen Phänomen. Vom vereinsamten Großvater über den betrunkenen Wachmann bis hin zum berührungsscheuen Waisenkind finden sich alle in Situationen wieder, in denen ihre Gefühle für eine ihnen nahestehende Person zurückgewiesen werden, oder sie sich selbst solche Gefühle verbieten. Der Satz „Ich liebe dich“, der schon in *Der siebente Kontinent* und *Benny's Video* seine Wirkung verfehlt und von Haneke erst in *Funny Games* ohne Zynismus verwendet wird, scheitert auch hier und führt zu einem Schlag ins Gesicht (*71 Fragmente* 00:54:34). Die resultierende Einsamkeit ruft Richard Sennetts Überlegungen zum Kapitalismus der Moderne in Erinnerung:

“Who needs me?” is a question of character which suffers a radical challenge in modern capitalism. The system radiates indifference. It does so in terms of the outcomes of human striving, as in winner-take-all markets, where there is little connection between risk and reward. It radiates indifference in the organization of absence and trust, where there is no reason to be needed. And it does so through reengineering of institutions in which people are treated as disposable. Such practices obviously and brutally diminish the sense of mattering as a person, of being necessary to others. (145)

Die Ökonomisierungsprozesse entwerten Menschen. Die Indifferenz des modernen Kapitalismus äußert sich dabei nicht nur im „realen“ Leben der Figuren, sondern auch in der zügigen Abhandlung innerhalb des Nachrichtenprogrammes.

Neben Motiven der emotionalen Kälte, die *71 Fragmente* an Hanekes erste beide Kinofilme anbinden, findet man vor allem in der Form der Fragmentierung eine starke Ähnlichkeit zu *Code Inconnu*, dem ersten französischen Film des Regisseurs. Die in der zeitlichen Anordnung angelegte Erklärung für die Auswahl der Protagonisten verläuft hier aber anders als bei *71 Fragmente*: Die Szene, in der alle Hauptpersonen zusammen auftauchen, befindet sich nicht am Ende des Filmes, sondern zu Beginn, in einer ungewöhnlich langen Plansequenz. Anstatt eines Kulminationspunktes findet man den Ausgang einer Zerstreuung; die Charaktere finden – mit einer einzigen Ausnahme – nicht mehr zusammen. Beide Filme sind „ensemble films“ (44), wie Peter Brunette sie bezeichnet, und damit Teil eines Trends, der Filme wie Robert

Altmans *Short Cuts* (1993), Steven Soderberghs *Traffic* (2000) oder Alejandro González Iñárritus *Babel* (2006) umfasst. Grundmann sieht in diesem Trend den Versuch, die moderne Welt konsequenter abzubilden als mit einer kleineren Gruppe an Protagonisten:

The main assumption projected by this trend is that a film, by featuring a large cross-section of characters, can most effectively represent the complexity, heterogeneity, and interconnectedness of the modern world. Its myriad stories are most democratically told through a dehierarchized narrative structure and a decentered aesthetic capable of conveying the fragmented mode in which this fully globalized, fully mediatized world experiences itself. („Between Adorno and Lyotard“ 371)

Sowohl im Zusammenhang der Trilogie als auch in seiner Rolle als „ensemble film“ wird die Abbildung von gesamtgesellschaftlichen Prozessen in den Vordergrund gerückt. Auch wenn *71 Fragmente* Einzelschicksale von Individuen beschreibt, die anhand vordergründig zufällig ausgewählter Vignetten dargestellt werden, entsteht insgesamt mehr ein Panorama denn eine Reihe von Porträts. Zentral mag zwar die Frage bleiben, wie es denn zu dem finalen Amoklauf kommen konnte; das ist aber nur relevant für die Fragmente, die Max (gespielt von Lukas Miko), den Amokläufer, betreffen, und nicht für diejenigen, die das Leben seiner möglichen Opfer nachzeichnen. Dabei lassen sich entgegen Hanekes proklamierter Weigerung, seine Charaktere zu psychologisieren, aus den Verhaltensweisen von Max durchaus Schlussfolgerungen ziehen, die einen Amoklauf zwar nicht nahelegen, aber doch zumindest erklärbar erscheinen lassen. Der These des Regisseurs, dass *jeder* der Protagonisten in der Bank hätte zum Amokläufer werden können, wird so widersprochen (vgl. hierzu auch Metelmann, *Zur Kritik der Kino-Gewalt* 119). Auffallend und deshalb im Fokus der vorliegenden Untersuchungen ist die Tatsache, dass Max dabei stets in Spiele involviert ist: Gleich zweimal versucht er sich am Zusammenpuzzeln eines Tangrams in Form eines Kreuzes, er spielt Mikado gegen seinen Mitbewohner und Tischtennis gegen eine Maschine sowie, in einer Aufzeichnung, gegen einen menschlichen Kontrahenten. Die Gewalt, die sich am Ende des Films entlädt,

scheint sich aus diesen Spielen heraus zu erklären – sie sind keineswegs rekreativ, sondern auf verschiedene Arten zermürend, und dabei ein Symptom einer marktwirtschaftlichen Korruption jeglicher Lebensfreiräume.

Dabei ist der Film auch, wie *Funny Games*, ein Spiel mit den Zuschauern/-innen, von denen gefordert wird, das Rätsel der Fragmente zu lösen, die komplexe Narration zu verstehen und zu einem sinnvollen Ganzen zusammensetzen. Das Spiel ist hier aber noch kein Attentat auf das Publikum. Es entpuppt sich als Welterklärungsmodell, das zwischen Zufall und Determinismus schwankt und dabei die Möglichkeit der Existenz einer göttlichen Instanz problematisiert. Im Aufwerfen und anschließenden Verwerfen grundsätzlich theologischer Fragestellungen thematisiert *71 Fragmente* die Möglichkeit eines spielenden Gottes sowie eines Spieles mit Gott, wie es sich Blaise Pascal in seiner berühmten Wette vorgestellt hat (vgl. 120). Als Erklärungsmodell taugt es im vergletscherten Wien allerdings nicht mehr, denn die moderne Welt lässt sich höchstens als ökonomisches Experiment begreifen. Nicht mehr die Seele steht auf dem Spiel, sondern Geld.

## 9.2 Zufälle und Kontingenz

Wie der Titel des Filmes vorwegnimmt, besteht er aus 71 Szenen unterschiedlicher Länge, die mit Ausnahme eines als Prolog zu verstehenden Anfangs, der den Weg des rumänischen Waisenjungen Marian (gespielt von Gabriel Cosmin Urdes) in die Stadt verfolgt, allesamt in Wien spielen. Die Anzahl der Fragmente ist dabei bewusst „zufällig“ gewählt. 71 ist eine Primzahl ohne numerologische Bedeutung; ein Fragment mehr oder weniger würde nicht auffallen. Die offenkundige Bedeutungslosigkeit der Anzahl der Fragmente rechtfertigt den zweiten Teil des Titels – eine Chronologie des Zufalls ist auch eine zufällige Chronologie. Der Zufall ist hier nicht nur im Kontext des Endes wichtig, wie Gerhard Schneider bemerkt, da man sich dann nämlich fragen müsste, ob „nicht die Formulierung ‚*der Chronologie eines Zufalls*‘

statt ‚einer Chronologie des Zufalls‘ genauer wäre. Der Film wird ja im Hinblick auf ein bestimmtes Ereignis gezeigt [...], das als solches den Charakter *eines* Zufalls hätte, und es geht um Fragmente von *dessen* Chronologie“ (66). Zufall und Chronologie sind schwer miteinander vereinbar, wie Elsaesser feststellt: „[How] can chronology – the ordered sequence of temporal succession – be reconciled or made compatible with *Zufall*, signifying accident, collision, or chance encounter – the very epitome of randomness and contingency?“ („Self-Contradictions“ 68, Hervorhebung im Original). Andererseits könnte man jedoch auch argumentieren, dass in einer chaotisch-entropischen Welt *alles* den Regeln des Zufalls unterworfen sei und daher zwangsläufig *jede* Chronologie eine Chronologie des Zufalls sein müsste. Dem Film liegt eine kontingente Weltsicht zugrunde, wie Megan Sutherland festhält (vgl. 177). Auch G. Schneider stimmt dem zu:

Die von Haneke gezeigte Welt ist [...] im Kern *kein* Kosmos, sondern von *Kontingenz* als realer wie virtueller Verflechtung bzw. Parallelität verschiedenster Geschehenslinien geprägt, die sich zu Singularitäten unvorhersehbaren katastrophischen Zuspitzungen verdichten können, die sie als Potenzialitäten enthält. Der *katastrophische Zufall* ist damit Teil des Gewebes der Welt. (66, Hervorhebungen im Original)

Rückwirkend ausgehend vom Amoklauf in der Bank, in dem Figuren aus allen Handlungssträngen anwesend sind, könnte man zunächst annehmen, dass der Film nachzeichnet, wieso es zu dieser Tat kommen konnte – oder musste. In Bezug auf den Täter, Max, ist dies insofern sinnvoll, als er derjenige ist, dessen Verhalten eine Erklärung verlangt. Die Geschichten der Opfer jedoch sind nicht zielgerichtet, sie kulminieren grundlos in der Bank. Auf die Frage, warum es denn genau diese Personen treffen musste, gibt es keine Antwort. Der Film selbst legt aufgrund der Auswahl seiner Protagonisten auch nur nahe, dass Herr Tomek (gespielt von Otto Grünmandl), Hans (gespielt von Branko Samarovski) und Inge (gespielt von Anne Bennent) die drei Personen sind, die bei der Schießerei sterben, lässt dies aber letzten Endes offen, denn mit Ausnahme von Hans, der auf dem Boden der Bank ausblutet

(Abb. 9a), sehen wir weder, wer von den Schüssen getroffen wird, noch, wer an ihnen stirbt. Obwohl die rückwärtsgewandte Perspektive zu einer deterministischen Interpretation verleitet, wird an dieser Stelle betont, dass der Fortlauf der Geschichte keineswegs festgelegt ist. Wie ein ergebnisoffenes Spiel bleibt auch der Film indeterminiert. Warum sollte etwa Sabine (gespielt von Patricia Hirschbichler) nicht zu den Toten gehören? Oder eine der dutzend anderen Personen, deren Geschichten wir zwar nicht kennen, die aber ebenso zufällig in der Bank sind wie Inge und Herr Tomek? Die Offenheit des Endes sowie die vermeintlich ziellose Figurenzeichnung ermöglichen eine größere Bandbreite an Interpretations- und daher, im übertragenden Sinne, Spielmöglichkeiten. Davide Zordan spricht von einer Anordnung eines Experiments (vgl. „Das Versuchskaninchen“ 244), welches wohl den Hume'schen Annahmen zur Empirie folgend jedes Mal einen neuen Ausgang finden könnte. Aufgrund der Offenheit des Filmes lässt sich nur nachvollziehen, wie es letztendlich zur Tat kommen konnte, nicht aber, wie es dazu kommen *musste*. Ein Urteil dieser Art dürfte sich sowieso ausschließlich auf den Täter beziehen, da keinem der Opfer bewusst sein konnte, was für ein Risiko der Besuch der Bank an diesem Tag birgt. Die Trennung in Opfer und Täter erfolgt dabei erst im Moment des Amoklaufs. Filmsprachlich unterscheiden sich die vorangegangenen Ausschnitte aus Max' Leben nicht von denen der anderen Figuren. Da Max zu keinem Zeitpunkt des Filmes mit Namen angesprochen wird, ist bei der Erstbetrachtung auch unklar, dass er später derjenige sein wird, der Amok läuft. Sein Alltag ist nur einer unter vielen. Die Suche nach Erklärungen kann erst im Nachhinein stattfinden.

*71 Fragmente* ist strukturell mit dem Problem der narrativen Einbildung eines zufälligen Todes konfrontiert. Wenn schon kausal kein Zusammenhang zwischen Handlung und Tod der Opfer hergestellt werden kann, so wird das Geschehen metaphysisch aufgeladen, und es verwundert nicht, dass dadurch religiöse Motive in den Vordergrund rücken. Zwar ist einerseits klar, dass der Film als Antwort auf die Nachrichteneinspielung des Endes zu verstehen ist: Es findet eine

„Ent-Anonymisierung“ der Opfer statt, sodass sie keine gesichtslosen „drei Personen“ mehr sind, die in den Nachrichten erwähnt werden, bevor sich diese erst dem Bosnienkrieg und dann den Anklagen gegen Michael Jackson widmen, sondern Menschen mit Familien, die sie schmerzlich vermissen werden. Andererseits wirft *71 Fragmente* zwangsläufig die Frage auf, warum es gerade *jene* Personen treffen musste. Der Zufall als materialistische Antwort enttäuscht durch einen ihm eingeschriebenen Nihilismus, er widerspricht der Tatsache, dass es sich um eine Fiktion handelt, die eben nicht zufällig wie das „echte“ Leben ist, sondern konstruiert, und so ist man ist verführt, nach alternativen Erklärungsmustern zu suchen. Vermeintlich unbedeutende Details lassen sich mit Bedeutung aufladen; schließlich könnte jede noch so kurze Szene den Hinweis darauf geben, warum der Tod am Ende doch nicht zufällig ist – wengleich die *Vielzahl* dieser Details wiederum solch ein Unterfangen erschwert. Temenuga Trifonova hält hierzu, auch mit Bezug auf *Der siebente Kontinent* und dem rätselhaften Selbstmord der Kleinfamilie, fest:

How does one explain the meticulously premeditated yet unmotivated suicide in *The Seventh Continent* or the chronologically escalating network of chance events that lead up to, without necessarily „causing“, the senseless mass murder at the end of *71 Fragments of a Chronology of Chance*? Although Haneke denies that we can pinpoint the exact causes that led a perfectly normal middle-class Austrian family to commit suicide, or an average looking student to shoot a dozen strangers in a Viennese bank, the disciplined obsession with which he amasses the unnoticeable details that make up our daily lives, down to the most banal gesture, the most offhand comment, the most insignificant action – putting on one’s socks in the morning, washing the car, or trying to arrange, in less than sixty seconds, a few pieces of paper in the shape of a cross [...] suggests *not* that each of these details might have been „the“ clue, the piece of the puzzle that can finally demystify the reasons for the gruesome line of events to follow, but rather that there are aspects of our existence so inexplicably banal and over-familiar that they inexorably dictate the course of our life in an almost magical way. As we watch Haneke’s films, we have the uncanny feeling that the events we see are absolutely accidental, unmotivated and senseless but at the same time – or precisely *because* of that – inevitable. (69, Hervorhebungen im Original)

Aufgrund der Vorwegnahme des Endes zu Beginn des Films bleibt einem gar keine andere

Wahl, als detektivisch nach Hinweisen aller Art zu suchen. Dabei kommt der Filmform eine besondere Bedeutung zu: Die Zuschauer/-innen werden aufgefordert, das in seine Einzelteile aufgebrochene Narrativ zu einem sinnhaften Ganzen zusammenzupuzzeln. Diese Aufgabe steht der normalen Seherfahrung im Mainstream-Kino, die sich durch eine Passivität auszeichnet, gegenüber – man fühlt sich an Rancières Bemerkungen zum epischen Theater erinnert (14, vgl. auch Kapitel 4.1).

Auf der Handlungsebene wird dieses Spiel in den Tangram-Rätseln gespiegelt (Abb. 9b), die wiederum auch als Puzzle für die Zuschauer/-innen gedacht sind (vgl. Filimon 240), da sie in Nahaufnahmen dem Publikum ebenso lange präsentiert werden wie den Protagonisten. Roy Grundmann sieht dies genauso:

[If] there is a „reason“ behind Max’s irrational act – namely, that the world no longer makes sense to him – the purpose of this rote explanation is mainly to make clear to spectators that Max’s position is not so different from their own, as they, too, struggle to put together the pieces of a puzzle. As both experience modernity’s crisis of accountability in their own way, the puzzle of the cross that Max attempts to piece together early on in the film becomes a self-reflexive icon that binds protagonist and spectator as alter egos. („Between Adorno and Lyotard“ 381)

Es wird hier klar: Auch *71 Fragmente* ist ein Mind-Game-Film, dessen Spiele den diegetischen Rahmen sprengen. Die Tangram-Rätsel haben dabei nur eine Lösung und sind keine ergebnisoffenen Spiele; sobald man die Lösung weiß, wird man sie nicht noch einmal spielen können. Im Gegensatz dazu steht das Rätsel des Filmaufbaus, für das der im Filmtitel enthaltene Begriff des Zufalls zentrales Motiv ist. Zu Beginn des Mikado-Spiels zwischen Max und Hanno (gespielt von Alexander Pschill) erläutert letzterer: „Das ist Geschicklichkeit gegen Zufall“ (*71 Fragmente* 01:10:42). Dies ist die einzige Szene, in der der titelgebende Begriff wörtlich erwähnt wird, und hier scheint eine Überschrift für das Tun der Charaktere zu finden sein. Dabei gilt jedoch, dass diese Geschicklichkeit letzten Endes unterliegen wird, auf zweifache Art und Weise: Zum einen, weil der Amoklauf nach der Titeleinblendung zu Beginn des Filmes (Abb.

9c) unausweichlich ist, zum anderen, weil in der Szene des Mikado-Spiels das Schicksal noch eine Wende hätte erfahren können, da die beiden Studenten um Max' Pistole spielen. Fortlauf und Ausgang des Spieles werden nicht gezeigt, aber da Max am Ende des Filmes die Pistole noch besitzt, muss man davon ausgehen, dass er das Spiel gewonnen hat. Während die Regeln von Mikado und des Tangrams noch einfach und überschaubar sind, bleibt das Meta-Spiel der Fragmente mysteriös. Zwar lässt sich jede Szene in einen größeren narrativen Rahmen einbetten – es tauchen etwa keine Figuren auf, die gar nichts mit den am Ende in der Bank anwesenden Personen zu tun hätten – aber die Frage nach der Bedeutsamkeit eines *jeden* Momentes bleibt unbeantwortet (vgl. Forrest 161). Als Panorama-Film drückt *71 Fragmente* mittels der Fragmentierung unausweichlich eine Weltauffassung aus, die Grundmann folgendermaßen beschreibt: „*71 Fragments* represents the world as a shattered totality that finds its just and honest representation in scattered, disjointed scenes of loss, destruction, and dysfunction“ („Between Adorno and Lyotard“ 376). Das späte 20. Jahrhundert erlaubt keine zusammenhängende, allumfassende und in sich geschlossene Erzählung, sondern wird, wie die mediale Repräsentation der Nachrichten, dem kruden Zusammenschnitt der für am wichtigsten befundenen Ereignisse des Tages innerhalb weniger Minuten, zeigt, für Einzelpersonen undurchdringlich. „In [der Zerfetzung der als Kontinuität erfahrenen Wirklichkeit] entlarvt sich die vermeintliche Realität als immer schon kontaminierte Virtualität“, schreibt Naqvi über das Haneke'sche Universum, und *71 Fragmente* bestätigt dies durch die Aufnahme des Geschehenen in den Fluss der Fernsehnachrichten. Der Amoklauf in der Bank ist dabei nicht mehr als eine kurze Meldung wert (*71 Fragmente* 01:31:48-01:32:45), und danach widmet man sich sofort dem Krieg in Bosnien und den Missbrauchsanschuldigungen gegen Michael Jackson. Die Aufmerksamkeitsspanne der Zuschauer/-innen wird formell auf ein Minimum reduziert – die Weltereignisse sind zu

zahlreich, als dass man sich mit einzelnen Ereignissen noch näher beschäftigen könnte. Hanekes Fragmentierung spiegelt die Ästhetik dieser Nachrichtenmontage, wie Scott Durham festhält:

Haneke is mocking the arbitrary unities imposed by the narrative forms of network news. But he is also implicitly acknowledging that his own disassembly of these unities presupposes and depends upon them. For they occupy, in our mental representation of the otherwise unrepresentable event, the empty center around which its fragments orbit. The afterimage of the film's concluding televisual narrative, having been prepared by innumerable such news broadcasts, retrospectively reveals itself to have been so deeply burned into our retinas as to exclude the possibility of our seeing any alternative vision that does not include us. (248)

Als direktes Gegenprogramm dazu jedoch schließt *71 Fragmente* zahlreiche Szenen mit einem zwei Sekunden dauernden Schwarzfilm ab. Dies verstärkt einerseits den Eindruck der Zerstückelung und widerspricht dem Prinzip der „Suture“, andererseits jedoch sorgen diese Momente für kontemplative Pausen, in denen das Gezeigte von den Zuschauern/-innen verarbeitet werden und in den Gesamtkontext des komplexen Narrativs eingebettet werden kann. Metelmann schreibt:

Im Gegensatz zu *Der siebente Kontinent*, wo durch die Konzentration auf *eine* narrative Entwicklungslinie, um die es aber wiederum bei dem Bestreben, den *Gestus* dieses scheiternden Lebens auszustellen, gar nicht geht, dem Zuschauer durch das dauernde Black der Raum gegeben wird, dieses geänderte Setting zu reflektieren und im Kontrast zur Erwartung zu begreifen, ist in *71 Fragmente* diese Verwirrung nicht Schwarzfilmvermittelt. Im Gegenteil bieten die zwei Sekunden eher die Chance, das gerade Gesehene mit der schon etwas zurückliegenden, aber noch präsenten Anschlußsequenz zu verbinden und hermeneutisch abzugleichen – so weniger Hinweis des Autors Haneke auf den radikalen Baukastencharakter unserer Realität als vielmehr Ausdruck seines Verständnisses für die schwieriger gewordene Rezeptionsleistung des Betrachters: schwieriger durch die Multiplizierung der Stränge einerseits, vor allem aber durch die *News-Inserts*, die der genuinen Intention hier am radikalsten entsprechen. (*Zur Kritik der Kino-Gewalt* 110, Hervorhebungen im Original)

Die dem Schwarzfilm entgegengesetzte atemlose mediale Attacke der Nachrichtenmontage erlaubt den Zuschauern/-innen keine Beschäftigung mit der Frage nach den Lebensumständen der Opfer des Amoklaufs, sondern reduziert sie auf eine Meldung unter vielen.

Dabei sollte jedoch keineswegs der Eindruck entstehen, der Film würde Medien und Nachrichtenreportage prinzipiell verdammen und als Ursache der emotionalen Kälte identifizieren. So liefert etwa die Nachrichten-Einspielung über Marian wichtige Hintergründe, die den Betrachtern/-innen ansonsten verborgen bleiben würden. Auch die Anwesenheit des Dolmetschers sorgt dafür, dass Marian endlich zu Wort kommen kann. Die kommentarlosen Szenen, in denen der Lebensweg des Jungen gezeigt wird, können die Reportage nicht ersetzen, zumal auch sie potenziell relevante Ereignisse wie die Diebstähle der roten Jacke und des Fotoapparats ausblenden. *Dass* sie stattgefunden haben, muss man aus der Tatsache schließen, dass die Gegenstände von Fragment zu Fragment ihre Besitzer gewechselt haben und nun Marian gehören. Auch die Tatsache, dass er – wenn auch nur für kurze Zeit – adoptiert wird, hat er dem Fernsehbericht zu verdanken. Ohne ihn hätten Inge und Paul Brunner (gespielt von Udo Samel) wohl niemals von seinem Schicksal erfahren. Dieses Glück aber hat einen faden Beigeschmack: Anni (gespielt von Corina Eder) wurde wohl zurückgewiesen, was sich aus den Worten Inges – „Wie soll man ihr das begreiflich machen?“ (*71 Fragmente* 01:07:08) – ableiten lässt, und was umso bitterer ist, als sie in ihrer letzten Szene offenbar emotional „aufgetaut“ ist und sich erkundigt, ab wann sie denn nun bei ihrer neuen Familie schlafen könne (Christian Wesselys Urteil, sie sei „self-evidently [...] mentally disabled“ (77) muss an dieser Stelle vehement widersprochen werden). Die Chance, die das Fernsehen Marian bietet, wird Anni genommen. Ihr weiteres Schicksal bleibt offen.

### 9.3 Das globale Puzzle

Der Zugang zur Realität als Nachrichtenprogramm macht eine kohärente Weltsicht unmöglich. Die Vernetzung, besonders die des globalen Güterausstausches, ist zu weitreichend, als dass man sie mit den Mitteln des traditionellen Spielfilms einfangen könnte. Steven Shaviros Analyse des „Post-Cinematic Affects“ in Olivier Assayas‘ *Boarding Gate* kann in vielerlei Hinsicht auf *71*

*Fragmente* übertragen werden – nicht, weil sich die beiden Filme inhaltlich oder formell überschneiden würden, sondern weil sie beide eine „Grundbefindlichkeit“ der modernen Welt einzufangen versuchen. „The [...] opposition between reality-based and image-based modes of presentation breaks down in the contemporary world of electronic media and global capital. Today, the most vivid and intense reality is precisely the reality of images“ (38), schreibt Shaviro, und dies gilt sowohl für *Boarding Gate* als auch – und zum Teil sogar noch in verstärktem Maße – für *71 Fragmente*. Neben der Erschießung in der Bank ist das Fernsehprogramm, die Realität bzw. die Irrealität der *Bilder* das verknüpfende Band, das die Erzählstränge zusammenhält. Setzt Haneke die Sendungen zunächst einmal dazu ein, auf das Datum zu referieren und das Geschehen auf dem Zeitstrahl der Geschichte zu positionieren, so wird die gezeigte Reportage über Marian dazu genutzt, die mediale Raumkrümmung zu veranschaulichen. Das leinwandfüllende Bild der Sendung wird mit einer markanten Datumseinblendung versehen (Abb. 9d). In der nächsten Einstellung sehen wir Herrn Tomek an einem Tisch vor seinem Abendessen sitzen; der Fernseher, der die Sendung zeigt, befindet sich ihm schräg gegenüber (Abb. 9e). Mit Schuss und Gegenschuss wird zwischen seinem angespannten Gesicht und dem Fernseher gewechselt, als würde dieser die Position eines Dialogpartners einnehmen. Die nächste Einstellung lässt die Reportage wieder das Bild füllen, und die Tonkulisse verändert sich minimal (Abb. 9f). Nach über einer Minute sehen wir in einer Totalen Inge und Paul auf ihrem Wohnzimmersofa sitzen und die Sendung kommentieren (Abb. 9g). Ein Gegenschuss zeigt nun ihren Fernseher (Abb. 9h). Wo die Lebenswelten der Wiener Protagonisten ansonsten strikt getrennt sind, schafft das Fernsehen eine Verbindung: Das TV-Gerät als formaler Dialogpartner (der im eigentlichen Sinne monologisiert) überbrückt den Raum und schafft, so suggeriert die Schnittfolge, eine wahrhaftige „Medienlandschaft“, in der man ohne weiteres von Wohnzimmer zu Wohnzimmer schreiten kann. Die Bilder, die gezeigt werden, sind ganz selbstverständlich Teil der Realität.

Diese Realität, so zersplittert sie ist, wird aber nicht nur von Medien zusammengehalten, sondern vor allem vom Grundsatz des Güteraustausches. Über mehrere Fragmente hinweg wird der Weg der Pistole nachgezeichnet, vom Diebstahl in der Kaserne, über einen Zwischenhändler bis hin zu Max, der sie schließlich beim Mikado-Spiel einsetzt – und trotzdem behält. Georg Seeßlen hält hierzu fest: „Das Ding hat den Mensch als Subjekt der Handlung verdrängt. Die Pistole ist das Erzählungssubjekt in den *71 Fragmenten*“ (186). Mit Hinblick auf die zahlreichen Fragmente, die sich nicht Max oder der Pistole widmen, sollte diese Generalisierung jedoch etwas entschärft werden. Prinzipiell ist aber die Ausführlichkeit, mit der der Weg der Pistole beschrieben wird, auffallend. Als Motiv findet man Szenen solcher Art in vielen modernen Filmen: Andrew Niccols *Lord of War* (2005) etwa beginnt mit einer Titelsequenz, die den Weg eines Gewehr-Projektils von einer osteuropäischen Fabrik über die Sowjetunion nach Afrika und schließlich in den Kopf eines Kindersoldaten verfolgt, und Alejandro Iñárritus *Babel* (2006) ist ein Episodenfilm, der durch das Motiv eines Gewehres, das von Mexiko nach Japan geschmuggelt wird, zusammengehalten wird. Der Handel mit Waffen eröffnet die Frage nach der Verantwortlichkeit. Tragen die Produzenten und die Zwischenhändler nicht alle eine Mitschuld an den Verbrechen, die mit den Waffen begangen werden? Dabei verdeutlicht dieser Handel vor allem, dass es *Gewalt* ist, was die moderne Welt zusammenhält, versinnbildlicht in Form von Waffen oder Munition. G. Schneider stellt in Bezug auf *71 Fragmente* zur Diskussion, ob der Warenaustausch, das System der Marktwirtschaft, nicht auch auf Gewalttaten übertragbar sei:

Man kann [...] fragen, ob nicht wie das Geld auch die Gewalt eine expansiv-selbstreproduktive Dynamik hat, d. h. gleichsam wie im mythischen Bild der Vampir oder das Alien sich ihre Opfer sucht, um sich fortzuzuegen. Anders formuliert: Könnten nicht die soziokulturellen Verhältnisse (inzwischen) so sein, dass es eine frei flottierende, nicht eingehegte Gewalt gibt, die sich ihre reproduzierenden Wirte sucht, wobei der Vektor der Suche besonders auf jene gerichtet ist, die imaginär offensiv und/oder besonders defensiv ihrer bedürfen? (63)

Gewalt ist letztlich auch der Schlüssel, der die 71 Fragmente zusammenhält. Die Lokalität der Bank, in der der Amoklauf stattfindet, verknüpft sie schließlich auf nur allzu anschauliche Weise mit dem marktwirtschaftlichen System. Dabei ist die Gewalt, die in *71 Fragmente* gezeigt wird, keineswegs nur auf diese finale Szene beschränkt. Häusliche Gewalt wie der Schlag ins Gesicht beim Abendessen, psychische Gewalt, die sich im Telefonat von Herrn Tomek zeigt, oder auch strukturelle Gewalt, die Marian keinen Ausweg als die Flucht aus seinem Heimatland lässt, obwohl er in Österreich zunächst zur Obdachlosigkeit verdammt ist – all diese Gewaltformen zeichnen das Bild einer durchrationalisierten, aber zugleich Empathieentfremdeten Gesellschaft. Die stets düsteren, grautrüben Bilder, in denen Haneke seine Charaktere zeigt, unterstreichen dieses depressive Panorama noch, und liefern einen ästhetischen Grund dafür, dass keiner der Figuren jemals zum Lächeln zumute sein kann. Die Wohnzimmer sind verdunkelt, Wien ist kalt und bewölkt, und bis auf die beiden Kinder, Marian und Anni, tragen alle Hauptcharaktere stets dunkle, farblose Kleidung. G. Schneider spricht von einer „Trias menschlichen Elends“ (62), die sich hier zeige, der „Zerstörung sozialer Strukturen/sozialen Zusammenhangs“ (62, Hervorhebung im Original, einem „Kontroll- und Beherrschbarkeitsverlust“ (62, Hervorhebung im Original) sowie einem „Prozess der Desubjektualisierung“ (62, Hervorhebung im Original). Diese Trias führe zu einer Freisetzung von Gewalt, welche zunächst über das Medium des Fernsehens nach Wien bzw. Österreich gelange (vgl. G. Schneider 62). Der letzte Punkt ist fragwürdig, da hier die Ursache für die Gewalt außerhalb der Gesellschaft (und des Landes) zu suchen wäre. Zwar wird hierdurch der Globalität Rechnung getragen, in Anbetracht der Tatsache aber, dass sich die gezeigten Figuren auch außerhalb des Kontextes der medialen Beschäftigung gewalttätig verhalten, sind die Gründe für die Gewalt wohl besser *in* der gezeigten Gesellschaft zu suchen. Hier sollte man sich die Figur des Amokläufers genauer anschauen, da trotz allgemeiner Emotionslosigkeit

immer noch Max derjenige ist, der schlussendlich die finale Katastrophe verursacht. Die Frage, „Wie konnte es so weit kommen?“, lässt sich vom Großen ins Kleine weiterreichen, von dem Lebensumständen des globalen Neoliberalismus hin zur individuellen Psychologie.

#### 9.4 Warum läuft Herr M. Amok?

Eine grundsätzliche Lesart des Filmes sieht in ihm eine Darstellung der letzten Tage im Leben von Max und seinen Opfern als eine Entgegnung an die Nachrichten der Schlussminute. Tara Forrest schreibt:

[When] the voiceover states that the motive for the attack is „completely unclear“, we beg to differ – not because the shooting is in any way justified, but because we are aware of the deep sense of human disconnectedness, alienation, and loneliness experienced not only by Maximilian, but also by the other characters who populate the film. (159)

Trifonova sieht dies ähnlich:

Although Max’s particular motive for going on a killing rampage is left as unclear as that of the family in *The Seventh Continent*, placing his story in the context of other similar stories drives home the point that the general deterioration of human (specifically parent-children) relationships [...] lies at the heart of Max’s impulsive, senseless crime. (70)

Das Verhältnis von Max zu seinen Eltern ist aber zunächst wenig auffällig. Er telefoniert mit ihnen, ohne etwa wie Herr Tomek und seine Tochter Sabine in Streit auszubrechen, berichtet ihnen von seinen Studienerfahrungen und plant, über Weihnachten nach Hause zu fahren. Metelmann bezeichnet ihn sogar als „Muttersöhnchen“ (*Zur Kritik der Kino-Gewalt* 112). Gerade das letzte Telefongespräch bietet keinen Anlass dafür, anzunehmen, dass er nur wenige Minuten später drei Menschen und anschließend sich selbst erschießen wird: Max betont, dass er seine Eltern abends sowieso treffen wird und man das Gespräch dann weiterführen solle (*71 Fragmente* 01:16:02). Nichts deutet hier auf den Amoklauf hin. Überhaupt sind die Aspekte,

die man zur Psychologisierung anführen kann, relativ spärlich und wohl nur retrospektiv verständlich, wie auch Grundmann schreibt:

The student Max, who eventually deals a lethal injury to several people, is an injured person himself. Max's fatal act does not remain completely unexplained – stress and humiliation are identified as key factors in his behavior. But since the insights into his psyche remain miniscule and his story is even more scattered and sparse than the other stories, the symptoms of his impending breakdown never assume the role they have in conventional realist and genre films. („Between Adorno and Lyotard“ 379)

Das erste Fragment, in dem Max zu sehen ist, bietet auch gleich einen ersten, wichtigen Hinweis auf den mentalen Zustand des jungen Studenten. Auch wenn es nicht explizit gezeigt wird, darf man davon ausgehen, dass er wohl Zeuge eines Selbstmordes wird. Er geht einer Mensentraube aus dem Weg, um aus dem Fenster seines hochstöckigen Wohnheims nach unten zu schauen. Später am Abend sucht er eine verblasste Kreidekonturenzeichnung auf dem Asphalt auf, die sich direkt vor dem Gebäude befindet und die Position eines Leichnams markiert (Abb. 9i). Max verzieht zwar keine Miene, dennoch lässt zumindest die Tatsache, dass er ein besonderes Interesse an diesem Ereignis zeigt, die Vermutung zu, dass er infolgedessen auch in Betracht zieht, Selbstmord zu begehen – der Nachahmungseffekt bei Suiziden ist schließlich ein verbreitetes Phänomen (vgl. Scherr).

Die folgenden Szenen, in denen Max zu sehen ist, zeigen ihn nun in verschiedenen Situationen, in denen er immer wieder in Spiele verwickelt ist. Entgegen einer naiven Hypothese, dass er hier versucht, seinen Frust in erholsamen, vergnüglichen Aktivitäten abzubauen, gilt vielmehr, dass die Gründe für die Gewalt, die sich Vorweihnachtsabend entlädt, bereits in diesen Spielen angelegt sind. Sie dienen keiner Rekreation, sondern sind psychische Zermürbung. Das eindringlichste Beispiel hierfür ist die Szene, in der Max Tischtennis gegen eine Maschine spielt (71 *Fragmente* 00:23:25-00:26:14). Fast drei Minuten lang sehen wir ihm dabei zu, wie er immer wieder die gleiche Bewegung ausführt, dabei oft trifft, oft vorbeischießt, aber keine

allgemeine Verbesserung oder Verschlechterung seiner Leistung festzustellen ist. In seiner Unerbittlichkeit wird er selbst zum Automaten. Zordan sieht darin schon eine Form von Gewalt eingeschrieben:

Das Spiel ist hier auf ein Reiz-Reaktion-Schema reduziert: Es gibt keinen Raum für Kreativität, noch für die Beziehung mit dem/der anderen. Es ist eine univoke Beziehung, die die Muskeln und Reflexe trainiert, aber das Individuum isoliert, strategisch auf die Perfektion einer einzigen Reaktion, einer einzigen Bewegung, einer einzigen Richtung abzielend. Daher ist sie schon eine Präfiguration der Gewalt, die fatalerweise ausbrechen wird. („Das Versuchskaninchen“ 242)

Auch Seeßlen argumentiert in diese Richtung, wenn er in der Trainingseinheit einen Körperverlust sieht (vgl. 185). Die Langsamkeit der Szene sollte dabei nicht unterschätzt werden (vgl. Forrest 164 zur Verwendung von Plansequenzen in *71 Fragmente*). Nach nur wenigen Sekunden hat man die Situation verstanden, und es könnte zu einem Schnitt kommen, der Film hingegen insistiert auf dem Fortwähren der Einstellung. Die Ereignislosigkeit steht im Widerspruch zur Montage, wodurch zwangsläufig ein Gefühl der Überdrüssigkeit entsteht. Die drei Minuten Realzeit werden aufgrund der Belanglosigkeit des Bildes zu einer Ewigkeit gestreckt und bedeuten eben auch eine solche: Max übt nicht nur für kurze Zeit die Tischtennisschläge, sondern wird von der Trainingseinheit völlig vereinnahmt. Das Zeitempfinden der Zuschauer/-innen ist hier strikt vom Zeitempfinden Max‘ zu trennen, der sich hier offensichtlich im Zustand des Csíkszentmihályi’schen „Flows“ befindet. Die visuelle Langeweile steht dabei einer Zuschaueridentifizierung im Weg: Wir können die Konzentration Max‘ nur wahrnehmen, aber nicht nachempfinden. Der Körperverlust, von dem Seeßlen hier spricht, macht Max selbst zu einer Maschine. Anders als bei Charlie Chaplins Tramp in *Modern Times* (1936) etwa findet hier kein wirklicher Kampf gegen die Technik statt, auch wenn das Tischtennisduell einen solchen nahelegen würde. Es kommt vielmehr zu einer Verschmelzung.

Das harte Training führt jedoch zu keinem Erfolg. Einige Szenen später sehen wir eine Videoaufnahme auf einem Fernseher, die aus dem Off kommentiert wird (Abb. 9j). Max und sein Trainer schauen sich hier ein Turnier- oder Ligaspiel an, das er offenbar verloren hat. Die „Mise en abyme“ erinnert an Einstellungen aus *Benny's Video*, und auch hier wird das Videomaterial manipuliert: Der Trainer spult eine wichtige Szene noch einmal zurück und wieder in Zeitlupe ab, um auf die schlechte Fußstellung und Gewichtsverlagerung von Max an dieser Stelle hinzuweisen. Getötet wird auf diesem Video zwar niemand, aber das Urteil des Trainers ist trotzdem vernichtend. Er schreit Max beinahe an und lässt ihn nicht zu Wort kommen. Max' Rechtfertigungen sind sinnlos – was nützt es, sich für Entscheidungen zu entschuldigen, die nicht rational, sondern in Sekundenschnelle und wohl zumeist auch unbewusst getroffen wurden? Das Tischtennis-Spiel wird vom Trainer als Leistungsdarbietung verstanden, in der sich Max zu beweisen hat und in der neben einem Sieg nichts zählt. Spaß oder körperliche Betätigung sind nicht einmal zweitrangig, sondern völlig bedeutungslos: Das Spiel ist Ernst, und eine Niederlage Grund genug für den Trainer, Max verbal zu attackieren. Wenn es beim Duell gegen die Maschine noch nicht eindeutig war, so ist es das spätestens jetzt: Das Spiel ist psychische Gewalt gegen den jungen Studenten, oder, nach Imbusch, kulturelle Gewalt (vgl. 24). Der Sport gilt hier nicht als auszunehmende, kulturell akzeptierte Gewalt, als „Ersatzhandlung“ (Imbusch 25) oder „gezielte Form der Aggressionsabfuhr“ (Imbusch 25), zumal Tischtennis per se keinen Körperkontakt kennt und prinzipiell ein gewaltloses Spiel ist. Dass die körperliche, direkte Gewalt jedoch nebensächlich wird, sollte nach dem Zusammenstauchen durch den Trainer offensichtlich sein. Max wird mit der Ausnahme einer Handgreiflichkeit in der Bank auch zu keinem Zeitpunkt körperlich angegriffen, aber die anderen, subtileren Formen der Gewalt reichen eben doch aus, ihn zum Amokläufer werden zu lassen.

Die beiden weiteren Spiele, die Max spielt, sind das Tangram-Rätsel auf Zeit sowie Mikado gegen Hanno, und wie Brigitte Peucker festhält, zwei polare Gegensätze: „the construction of forms [and] the deconstruction of random arrangements“ („Games Haneke Plays“ 17). Auch hier ist das Vergnügen zweitrangig; es muss um einen Einsatz gespielt werden. Hanno lehnt Max Vorschlag, „um nix“ zu spielen, strikt ab: „Na, nix ist nix.“ (*71 Fragmente* 01:11:26). Max wird mehr oder weniger dazu gezwungen, etwas einzusetzen, zögert bei der Wahl eines Wetteinsatzes, und fügt letztlich noch hinzu: „Wir müssen um nichts spielen. Es war eh deine Idee“ (*71 Fragmente* 01:12:43). Als das Tangram-Rätsel von einem Kommilitonen versucht und nicht schnell genug gelöst wird, zeigt sich Max‘ aversive Haltung gegenüber den Wetteinsätzen und dem daraus resultierenden Streit. Er springt plötzlich auf und wirft dabei ein Tablett zu Boden. Sofort schiebt er jedoch ein „Entschuldigung“ (*71 Fragmente* 00:31:08) hinterher, weil ihm seine Affektreaktion nun offenbar peinlich ist. Die Emotionen werden wieder erfolgreich unterdrückt.

Die Tatsache, dass alle Spiele um Geld oder Wertgegenstände gespielt werden, widerspricht der Huizinga‘sehen Definition des Spiels, und man kann besonders in *71 Fragmente* sehen, warum dies ein sinnvolles Ausschlussmerkmal ist. Der Spaß am Spiel an sich ist nicht nur sekundär, wie man zunächst meinen könnte, sondern wird vollständig nivelliert. Das Spiel ist nur noch ein Mittel zum Zweck, eine Wette, deren Letztbegründung in einem Geld- oder Warenaustausch liegt. Bennys Pilotenspiel in *Benny’s Video* ist bereits ein Lehrstück der Ökonomisierung des Spiels, hier, in *71 Fragmente*, findet sie auf einer Meta-Ebene statt. Das Pilotenspiel ist ohne Einsatz gar nicht zu spielen, Mikado und das Tangram hingegen durchaus. Der Geist des Agôn wird pervertiert: Es reicht nicht mehr, zu gewinnen, sondern man muss *etwas* gewinnen. Wie beim Tischtennispiel zählt fortan nur der Sieg, und der Einsatz transformiert das Spiel zu einer wirtschaftlichen Handlung. Hanno ist Benny aus *Benny’s Video*

nicht unähnlich, wenn er versucht, seine Kommilitonen auszunutzen, indem er sie in Spiele verstrickt, die zu seiner Bereicherung führen.

Das Motiv des Geldes, des marktwirtschaftlichen Grundbausteins, hat hier nun also auch die Sphäre des unernsten Lebens erreicht – selbst die Freizeitbeschäftigungen sind geprägt von wirtschaftlichen Interessen und dem Erfolgs- bzw. Gewinnmaximierungsprinzip. Was Benny noch von seiner Schwester lernen musste, gehört für den einige Jahre älteren Max bereits wie selbstverständlich zur Realität. Neben den Medien ist es vor allem die Ökonomisierung, die das moderne Österreich Hanekes prägt – man mag etwa mit einem gewissen Zynismus feststellen, dass die schrecklichste Szene in *Der siebente Kontinent* nicht der Selbstmord der Familie ist, sondern der Moment, in dem Geldscheine im Klo untergespült werden. Nicht umsonst ist es eben auch eine Bank, in der Max seinen Amoklauf begeht. Symbolisch wird hier – erfolglos natürlich – gegen das wirtschaftliche System rebelliert, das schlussendlich für Max' Untergang verantwortlich ist. Grundmann schreibt: „The bank symbolizes capitalist society's advanced dysfunction, which, as the film suggests, is not primarily constituted by the unequal distribution of wealth but by the fact that all human relations have come to be defined by rationalized, alienated processes of exchange“ („Between Adorno and Lyotard“ 379). Der Auslöser der Schreckenstat schließlich ist die größtmögliche Demütigung in einer ökonomischen Welt: Max hat nicht genügend Geld, um eine Transaktion durchzuführen. Verzweifelt sucht er nach Auswegen, seine Tankrechnung zu begleichen. Das Hupen der anderen Autofahrer ist ein Choral der Verurteilung, und nachdem die Schlange in der Bank nicht überwunden werden kann (und Max mit einem Wurf zu Boden letztendlich auch noch in seiner Männlichkeit gekränkt wird), bleibt ihm nur noch der absolute Ausweg. Ein Außerhalb des Spieles existiert nicht mehr, und der Selbstmord macht Max nur vollends zu einem „loser“ (63), wie ihn G. Schneider nennt. Entweder man spielt das globale finanzielle Spiel, oder man bezahlt mit seinem Leben.

## 9.5 Spiele mit Gott

Der Partizipationszwang, der die Spiele in *Funny Games* auszeichnet, wird auch in *71 Fragmente* mehrfach betont, am eindringlichsten in einer Diskussion über die Pascal'sche Wette. Die religiöse Welterklärung ist noch nicht komplett vom Glauben an die Ökonomie abgelöst worden, aber funktioniert nach einem ähnlichen Muster: Auch hier wird gespielt. Dass das Tangram-Rätsel, das Max und ein namenloser Kommilitone zu lösen versuchen, kein traditionelles Quadrat aus sieben geometrischen Figuren ist, sondern ein Kreuz, ist bezeichnend. Zordan schreibt:

Die ordnende Funktion des Spiels wird in *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls* in den Episoden deutlich, in denen die Jugendlichen versuchen, die Teile eines Tangrams zusammen zu setzen, um ein Kreuz zu bilden. Es handelt sich darum, eine der wesentlichen symbolischen Formen der Kulturgeschichte des Westens zu erkennen und sie aus ihren Fragmenten zu rekonstruieren, aber alle ihre Versuche scheitern. („Das Versuchskaninchen“ 236)

Ebenso wie das Kreuz nicht zusammengesetzt ist, scheint die Religion ihren Status als Welterklärungsmodell verloren zu haben. Zordan ist nicht der einzige, der die Rolle des Kreuzes erkennt, auch Gregor Thuswaldner schreibt:

Towards the beginning of *71 Fragmente* Maximilian [...] fails in arranging tangram puzzle pieces to form a cross. Thus, he loses a bet he made with his roommate [...] who also perfected his tangram puzzle as a computer game. The cross can only be seen as a symbol of death and thus a foreshadowing of Maximilian's murders. It does not symbolize the Christian's hope in Christ's efficacious redemption, and thus is devoid of any rich religious connotations. (193)

Dieser Schlussfolgerung muss in ihrer Rigorosität widersprochen werden. Das Kreuz mag hier zwar nicht für den christlichen Erlösungswunsch stehen (auch wenn sich Max nach einer Art „Erlösung“ vom Leben sehnt), aber durchaus für das Konzept des Christentums als religiöses

Welterklärungsmodell. Die Unmöglichkeit, das Kreuz zusammenzusetzen, spiegelt sich in der Spielhandlung der Zuschauer/-innen, die zwangsläufig daran scheitern werden, die 71 Fragmente des Filmes zu einem kohärenten Bild zusammenzusetzen. Die Sinnsuche bleibt ergebnislos: Ein wohlwollender Gott kann nicht in Einklang gebracht werden mit dem plötzlichen Gewaltausbruch, der drei unschuldige Opfer fordert. Die Parallelisierung von Kreuz-Tangram und fragmentarischer Szenenfolge folgt dabei der traditionsreichen Auffassung der Welt als Spiel, aber nicht im Sinne von Leibniz oder Schiller, die die Menschen darin als Akteure ansehen. „As flies to wanton boys are we to th’gods / They kill us for their sport“ (4.1.38-39), heißt es schon in Shakespeares *King Lear*, und Brian Sutton-Smith bezeichnet solch eine Auffassung als „Rhetorik des Spiels als Schicksal“:

*The rhetoric of play as fate* [...] is usually applied to gambling and games of chance [...] It is probably the oldest of all of the rhetorics [in Bezug auf Spiele, M. H.], resting as it does on the belief that human lives and play are controlled by destiny, by the gods, by atoms or neurons, or by luck, but very little by ourselves [...]. (10, Hervorhebung im Original)

Sutton-Smith verweist auf die hinduistische Tradition einer solchen Sichtweise (vgl. 55) und stellt heraus, dass es zwar auch in der westlichen Theologie ähnliche Ansätze gibt (vgl. 56), diese aber immer noch einen „fairly rational creator“ (57) voraussetzen. Das Spiel des Zufalls will damit und überhaupt mit dem christlichen Gott nicht einhergehen, der traditionell nicht nur als allwissend, sondern eben auch als allgütig beschrieben wird. Die Geschehnisse in *71 Fragmente*, wie jede sinnlose Gewalt an Unschuldigen, provozieren eine Auseinandersetzung mit der Theodizee-Problematik, und verweisen, da sie mit dem Vorzeichen des „Zufalls“ versehen werden, auf eine säkulare Antwort.

Alternativ böte sich natürlich eine Suche nach „Todsünden“ der Figuren an, die ihr Ende in der Bank rechtfertigen würden – ein strafender Gott würde unter dieser Voraussetzung nicht aus arbiträren Gründen handeln, sondern für eine höhere Gerechtigkeit sorgen. Wirklich

überzeugen kann diese Interpretation nicht, da die Vergehen der Getöteten marginal sind. Inge und Paul sind ein gutherziges Ehepaar, das sich vorgenommen hat, ein Kind zu adoptieren, und höchstens die Tatsache, dass sie sich letztendlich für Marian und *gegen* Anni entscheiden, könnte gegen sie vorgebracht werden. Herr Tomek streitet zwar mit seiner Tochter, aber es ist nicht klar, inwieweit sie eine Mitschuld an diesem schlechten Verhältnis trägt.

Hans hingegen, das dritte Opfer, hat eine Sonderstellung unter den Figuren, die am Ende in der Bank erschossen werden. Die Szene, in der er seine Frau misshandelt (00:53:43-00:55:55), ist einer der erinnerungswürdigsten Momente des Filmes und zugleich ein Paradebeispiel der „emotionalen Vergletscherung“, folgt sein Schlag ins Gesicht seiner Frau doch direkt einer unerwiderten Liebesbekundung.

Hans wird vom Film dabei zunächst nicht als Gewalttäter, sondern als fromme Figur eingeführt. Er bekreuzigt sich am Telefon, wie Sabine von ihrem Arbeitsplatz aus beobachtet. In einer anderen Szene kniet er auf dem Boden des Badezimmers und betet zu Gott (Abb. 9k) – die Kamera ist dabei auf Augenhöhe; Hans wird visuell nicht erniedrigt, sondern die Zuschauer/-innen knien zwangsläufig mit ihm. In seinem Gebet bittet er darum, dass Gott ihn und seine Tochter gesund halten sowie ihn und seine Frau glücklicher machen sollte. Außerdem solle es keinen Dritten Weltkrieg oder eine Atomkatastrophe geben und Gott solle den Leidenden der Welt helfen. Im Gegensatz etwa zu den Gebeten aus Ulrich Seidls *Jesus, du weißt* (2003) ist Hans' Bitte hastig und murmelnd dahingesagt – sie ist alltägliche Routine (vgl. Zordan, „Just Like a Prayer“ 131).

Anders als bei *Funny Games* und *Les Temps du loup* erwidert Gott hier jedoch nicht das Gebet. Es ist geradezu zynisch, dass Hans bittet: „Mach, dass ich noch lange lebe und dass ich noch lange gesund bleibe“ (00:35:14), und er knapp zwei Monate später von Max erschossen wird. Im Gegensatz zu den anderen Anwesenden in der Bank, von denen zwei im Off getötet werden, sieht man seinen leblosen Körper, unter dem sich langsam eine Blutlache ausbreitet (Abb. 9a).

Wenn der Zufall auch dafür gesorgt haben könnte, dass es Inge und Herrn Tomek nicht trifft, so lässt der Film bei Hans keinen Zweifel. Gott hält keine Hand über ihn.

Die Frage nach dem „Warum“ stellt sich hier in besonderem Maße, und eine göttliche Ordnung der Dinge wird angesichts der Macht des Zufalls unglaublich. Die auffälligste Verbindung zwischen Religion und Zufall, die der Film dabei herstellt, findet sich aber nicht in Hans' Tod, sondern in der Erwähnung von Blaise Pascals Wette, über die Max und Kristina (gespielt von Dorothee Hartinger) in der Mensa diskutieren. Thuswaldner sieht in der Tatsache, dass Max in dieser Szene die Pistole überreicht bekommt, ein Zeichen für seine Abwendung von Gott:

Distracted by the arrival of an acquaintance, who seconds later hands him a gun and munitions concealed in a plastic bag, Maximilian decides not to explore the consequences of God's existence. It is not a coincidence that Haneke links Maximilian's decision not to consider God's existence with his decision to take on the weapon that will ultimately bring about the massacre at the end of the film. (191)

Die Frage der Relevanz, die sich bei jedem der 71 Fragmente stellt, ließe sich damit beantworten. Ob eine religiöse Bekehrung das Schicksal hätte abwenden können, wird vom Film jedoch in Zweifel gezogen, da an Hans das Exempel statuiert wird, dass Gott entweder nicht existiert oder eben den Gläubigen nicht zu Hilfe eilen will bzw. kann. Es ist auffällig, dass auch hier wieder das Motiv des Spiels aufgenommen wird. Pascal'sche Wette ist genau das: Pascal, einer der ersten Mathematiker, die sich mit Wahrscheinlichkeitsberechnungen befasst haben, erklärt mit dieser Wette die Welt zu einem Glücksspiel, bei dem man sein Leben einzusetzen habe. Die Überwindung der Unsicherheit in der Frage nach Gottes Existenz mittels einer reduktionistischen Formel – „Wenn du drauf setzt, dass es ihn [Gott, M. H.] gibt, gewinnst du alles, wenn es ihn nicht gibt, verlierst du nichts“ (71 Fragmente 00:43:25), wie Kristina erklärt – scheint aber schon deswegen zu scheitern, weil Max an jeglichen Wetten nicht interessiert ist. „Aber das ist ja bloß eine Behauptung. Wenn ich nicht will, muss ich nicht [wetten]“ (71 Fragmente 00:43:35), erwidert Max und bleibt konsequent: Weder will er mit

Hanno um Geld noch um seine Pistole spielen, und auch der Gotteswette würde er sich am liebsten entziehen. In allen Fällen aber ist seine Weigerung, mitspielen zu wollen, zwecklos. Die Ausgangssituation der Pascal'schen Wette ist so definiert, dass es keine Möglichkeit gibt, sich ihr zu entziehen. Die beiden Handlungsalternativen – ich verhalte mich so, als existiere Gott oder ich verhalte mich nicht so (vgl. Rota 5) – erlauben keine dritte. Der gleiche Spielzwang findet man bei dem die gesamte Handlung informierenden Meta-Spiel der Moderne, dem globalen Spiel der Ökonomie. Die (Un-)Freiwilligkeit einer Teilnahme am Kapitalismus entspricht der (Un-)Freiwilligkeit an der Teilnahme der Spiele. Lars Kristensen und Ulf Wilhelmsson sehen eine solche Verknüpfung schon bei Caillois' Spieldefinition:

From a dialectic perspective, the idea that games are voluntary is not in any way unclear. According to Marx, capitalism is based on the illusion that a worker voluntarily enters an employment in an enterprise owned by a capitalist to earn her living. The illusory part of this is the fact that the worker really has no choice but to do this. Either she works or she starves. [...] To work is therefore not a voluntary act but a forced necessity imposed by the capitalist structure as such since the capitalist own the production facilities, the raw materials and the distribution channels. When Caillois says that participating in a game is voluntary, the underlying idea is that the relation between player and game is similar to that between a capitalist forcing a worker to work. (393)

Die Gleichsetzung gilt nicht für alle Spiele, zumal Kristensen und Wilhelmsson zu Recht nur von einer Ähnlichkeit und nicht von einer Identität sprechen. Dem Mikado-Spiel könnte sich Max durchaus verweigern, ohne dass er dadurch mit allzu negativen Konsequenzen rechnen müsste. Die Tatsache jedoch, dass er *immer* mitspielt, lässt Zweifel an seiner Selbstbestimmung aufkommen. Gleichzeitig werden Fragen der Willensfreiheit und des sozialen Drucks aufgeworfen, die sich ohne Innensicht der Figur nicht beantworten lassen. Der Ausweg, den Max schließlich wählt, um allen Spielen zu entkommen, ist sein Selbstmord, aber dieser ist keine produktive Lösung der Dilemmata des Zwangs. Zwar scheidet er damit endgültig aus dem Spiel des Kapitalismus aus, der eingeschriebenen Ausweglosigkeit der Pascal'schen Wette

entkommt er mit dieser Handlung aber nicht, da in der Tradition des Christentums eine solche Tat als Wendung gegen Gott betrachtet wird (vgl. Ahrens) – es gilt auch hier, was Paul später in *Funny Games* sagen wird: „Gewettet muss werden“ (*Funny Games* 00:40:39).

## 9.6 Der unbekannte Code

*71 Fragmente* scheint dabei oberflächlich den Verlust der Religion zu bedauern, und in dem Unvermögen der Studenten, das Kreuz zusammzusetzen, ließe sich nicht nur ein Symptom, sondern sogar gleich die Ursache des eisigen Emotionsklimas sehen. Das Spiel der Fragmente aber, dass die Zuschauer/-innen zu spielen haben, widerspricht dieser Sichtweise. Die Welt ist in Einzelteile zerfallen, und einen Sinn kann man aus dem Ablauf der Ereignisse nicht rekonstruieren. *Code Inconnu* wird sechs Jahre später die Zuschauer/-innen noch einmal dasselbe Spiel spielen lassen, dieses Mal hauptsächlich in Paris, aber auch in einigen Szenen in Rumänien und im Senegal: Die Globalisierung der Welt wird anhand der verschiedenen Herkünfte und Sprachen der Protagonisten noch stärker hervorgehoben.

Der Film beginnt und endet mit einem Pantomime-Spiel taubstummer Kinder. Die Untertitel übersetzen den sich wohl in der Mehrheit befindenden Zuschauern/-innen, die der Taubstummen-Sprache nicht mächtig sind, das Gesagte, doch die kindlichen Rateversuche scheitern allesamt. Am Ende des Filmes wird der Rahmen mit einer Wiederholung dieses Spiels abgeschlossen, dieses Mal jedoch werden die extradiegetischen Zuschauer/-innen als einzige Mitspieler angesprochen und letztendlich ohne Auflösung zurückgelassen. Die pantomimischen Rätsel bleiben unlösbar, ebenso wie der Code, der hinter der Auswahl und Anordnung der Fragmente (sowohl in *Code Inconnu* wie auch in *71 Fragmente*) stehen könnte, nicht zu knacken ist. Dabei hat das Rate-Spiel der taubstummen Kinder eine *geheime* Lösung, aber der Film an sich, die Welt, die nur fragmentarisch einzufangen ist, nicht. Wenn der Film *71 Fragmente* schon darauf besteht, nicht nur eine Anordnung des Zufalls, sondern auch eine

zufällige Anordnung zu sein, so muss das in gleichem Maße für *Code Inconnu* gelten, dessen Untertitel, „Récit incomplet de divers voyages“ (was in der deutschen Fassung mit „Unvollständige Erzählung von verschiedenen Reisen“ übersetzt wird) in ähnlicher Weise auf die Zufälligkeit und Unvollständigkeit des Narratives hinweist. *Code Inconnu* entwickelt seinen österreichischen Vorgänger formell und inhaltlich weiter: formell, da nun jedes Fragment eine mit Schwarzfilm abgegrenzte Einstellung ist und es zu keinem Schnitt innerhalb einer Szene kommt, inhaltlich, da die These der Spaltung und Vergletscherung der Gesellschaft aufgrund sozioökonomischer Umstände verstärkt und um den Umstand des strukturellen Rassismus erweitert wird. Das Scheitern der Kommunikation, das in dem einrahmenden Spiel verdeutlicht wird und den Titel, der natürlich auch auf den Code der *Sprache* verweist, mitbestimmt, bringt den Stein des Anstoßes in der ersten Plansequenz ins Rollen. Die direkte Gewalt, die sich hier entlädt, ist vernachlässigbar – im Gegensatz zu *71 Fragmente* wird niemand erschossen –, dafür spielen aber sowohl die psychische wie auch die strukturelle Gewalt eine umso größere Rolle und sind vor allem miteinander verknüpft. Maria (gespielt von Luminita Gheorghiu), die rumänische Bettlerin, wird von dem jugendlichen (weißen) Jean (gespielt von Alexandre Hamidi) ganz nebenbei mit Müll beworfen, und der jugendliche (schwarze) Amadou (gespielt von Ona Lu Yenke) wird von der Polizei abgeführt, obwohl er sich für Maria eingesetzt hat. Die Erniedrigung, die den beiden widerfährt, ist schichtenbedingt. Maria als Bettlerin bewegt sich außerhalb des Sichtfeldes der bürgerlichen Protagonisten Jean und Anne (gespielt von Juliette Binoche). Sie wird nicht als Mensch registriert, sondern mit Abfall gleichgesetzt. Dabei inszeniert *Code Inconnu* den Vorfall des Bewerfens so beiläufig, dass er beim ersten Betrachten unaufmerksamen Zuschauern/-innen durchaus entgehen könnte. Die elfminütige Kamerafahrt, die Jean bei seinem Weg entlang einer Pariser Straße zeigt, fängt das Stadtleben mit zahlreichen irrelevanten Details ein, zu denen eben auch alle Personen des Hintergrunds gehören (*Code Inconnu* 00:02:14-00:13:20). Maria, die zu diesem Zeitpunkt noch nicht als Protagonistin

identifiziert wurde, sitzt regungslos am Bildrand, während Jean einer Gruppe Straßenmusiker zuhört (Abb. 91). Die Kamera verfolgt ihn, als er weiter nach links läuft und mit einer kurzen Handbewegung die zerknüllte Tüte in Marias Schoß wirft (*Code Inconnu* 00:08:31). Es gibt weder akustische noch visuelle Hinweise darauf, dass dieser Akt ungewöhnlich ist – zwar bleibt Maria noch für wenige Sekunden im Bild, und man kann ihre verblüffte Reaktion sehen, aber als sich Amadou Jean schließlich entgegenstellt, ist sie aus dem Bild und damit auch aus dem Kurzzeitgedächtnis Jeans und der Zuschauer/-innen verschwunden. *Code Inconnu* drängt den Zuschauern/-innen Jeans Perspektive auf, der offenbar auch nicht weiß, warum er überhaupt von Amadou zu Rede gestellt wird. Amadou schließlich kommt nicht mehr zu Wort und kann daher nicht erklären, *was* denn nun geschehen ist, das ihn dazu veranlasst hat, Jean zur Rede zu stellen. Die Demütigung Marias ist ein Nicht-Event, sowohl filmisch wie auch inhaltlich. Sie geht im Detailreichtum der Szene und der Gesellschaft unter, und nach dem Eingriff der Polizei, die Maria und Amadou als Verursacher des Unfriedens identifiziert und abführt, wird wieder der Alltag einkehren.

Hier offenbart das Spiel der Zuschauer/-innen zum ersten Mal ein utopisches Moment: Wenn man das Rätsel um die Konfrontation lösen könnte, so würde man die Gewalt verhindern oder zumindest stoppen können. Die Gewalt erklärt sich an dieser Stelle nicht aus dem Spiel, denn innerhalb dieser Plansequenz gibt es genügend Hinweise, die den Protagonisten verborgen bleiben und zu ihren Streitereien führen, die Zuschauer/-innen aber in eine Position des Wissensvorsprungs versetzt. Die „göttliche“ Perspektive, die das Medium des Filmes hier erlaubt, bleibt aber letztlich ein passives Wissen, das das Geschehen nicht beeinflussen kann. Man sollte daher diese Auflösung nicht zu optimistisch sehen, zumal die anderen Rätsel des Filmes, vor allem das Rätsel der Zusammenstellung der Fragmente, offenbleiben. Es ist auch müßig, diese erste Plansequenz als Auslöser eines Schmetterlingseffekts zu sehen, der das Schicksal aller Protagonisten maßgeblich beeinflusst – die Kontingenz der Welt ist gesetzt und

widerspricht einer solchen Vereinfachung, zumal der Zufall, der die Protagonisten zusammenbringt, letztlich auf einem banalen, alltäglichen Ereignis beruht und auch nur solche Ereignisse zur Folge hat. *Code Inconnu* ist, sieht man einmal von *La Pianiste* (2001) ab, der als Verfilmung von Elfriede Jelineks Roman *Die Klavierspielerin* hier eine Sonderstellung innehat, der einzige unter Hanekes Kinofilmen, in dem keine handlungstragende Figur zu Tode kommt. Die Vergletscherung der Trilogie ist auch hier spürbar, und Kommunikationsprobleme zwischen Generationen, Verwandten, Partnern und Fremden stehen im Zentrum der Konflikte der Protagonisten, führen aber letztlich zu keiner Katastrophe. *Code Inconnu* verzichtet auf das Spektakel des Amoklaufs, um das Leben der Gegenwart in seinem unerträglichen Alltag zu repräsentieren. Armut, Krieg und gesellschaftliche Missstände aller Art sind zwar allesamt Teil dieses Alltags, aber stechen aus ihm nicht hervor.

Dabei wird jedoch keineswegs der Eindruck erweckt, dass das Gezeigte völlig belanglos und arbiträr sei. *Code Inconnu* involviert die Zuschauer/-innen in ein epistemologisches Spiel und gibt neben der ersten Plansequenz einige weitere Rätsel auf, die bei aufmerksamem (oder wiederholtem) Betrachten zumindest ansatzweise lösbar sind. Ein Beispiel hierfür ist die Beerdigung, die in der zweiten Hälfte des Filmes stattfindet und von Anne besucht wird (*Code Inconnu* 01:16:44-01:20:47). Da in *Code Inconnu* keine Hauptfigur stirbt und die Beerdigung auch für Annes Beziehung zu Georges und Jean zumindest nicht von direkter Relevanz ist, ist sie zunächst einmal ein Mysterium. Anhand der Grabesrede zu Beginn wird deutlich, dass es sich bei der Gestorbenen um „la petite Françoise“ (*Code Inconnu* 01:16:46), also um ein kleines Mädchen handeln muss. Für fast zwei Minuten sieht man, wie Beerdigungsgäste Erde ins Grab werfen, aber darunter befindet sich keine den Zuschauern/-innen bekannte Figur. Die Einordnung dieser Szene in das Gesamtnarrativ kann bei der Erstbetrachtung des Filmes nicht gelingen. Erst nach einer gefühlten Ewigkeit sind schließlich Anne und auch ihre Nachbarin (gespielt von Andrée Tainsy) zu sehen (Abb. 9m), die man aus einer einzigen vorangegangenen

Sequenz kennt. In dieser (Abb. 9n) findet Anne ein anonymes Schreiben in ihrer Wohnung und fragt selbige Nachbarin, ob sie dieses verfasst habe. Der Inhalt des Briefes bleibt den Zuschauern/-innen verborgen. Ein drittes vorangegangenes Fragment schließlich ist das letzte Stück des Puzzles: Anne bügelt in ihrer Wohnung (Abb. 9o) und vernimmt plötzlich schwach das Schreien eines Kindes, das offenbar misshandelt wird (*Code Inconnu* 00:29:20). Sie dreht zunächst ihren Fernseher leiser, um die Geräusche, die vermutlich aus einer Nachbarwohnung kommen, besser hören zu können. Als sich die Situation beruhigt zu haben scheint, stellt sie ihren Fernseher wieder lauter und widmet ihre Aufmerksamkeit dem Nachrichtenprogramm (*Code Inconnu* 00:30:20).

Eine Lösung des Rätsels, das sich den Zuschauern/-innen anhand dieser drei Sequenzen darbietet, wäre folgende: Man geht davon aus, dass es sich bei dem toten Mädchen um das misshandelte Kind aus Annes Haus handelt und dass sie entweder von dem Mädchen selbst oder von einem/-r anderen Hausbewohner/-in kontaktiert wurde, um etwas gegen die Misshandlungen zu unternehmen. Die Vagheit dieser Rekonstruktion muss jedoch betont werden: Die Todesursache ist ungewiss und das Elternpaar ist auf der Beerdigung anwesend und sichtbar mitgenommen (Abb. 9p). Es bleiben mehr Fragen offen als beantwortet werden: Warum ist Anne auf dieser Beerdigung? Wenn sie wirklich weiß, dass das Kind misshandelt wurde, warum geht sie nicht zur Polizei? Und schließlich: Warum sehen wir diese Szene an dieser Stelle im Film? Das Rätsel versetzt das Publikum in die Rolle von Detektiven/-innen, die aber niemals zu einer definitiven Antwort finden werden. Das Schicksal der kleinen Françoise ist ein Beispiel für die von Imbusch erwähnte kulturelle Gewalt, die sich bereits im Unsichtbarmachen von Gewalt äußert (vgl. 25). Die Umstände des anonymen Lebens im großstädtischen Apartmentkomplex lassen die Gewalt an dem Mädchen nicht nur zu, sondern verhindern aufgrund des Fehlens eines ungeschriebenen Codex der Verantwortung auch noch eine Sanktionierung. Darüber hinaus bietet diese Nebenhandlung aber keine neuen

Erkenntnisse für die Haupthandlung. *Code Inconnu* ist letztlich kein einfacher Krimi, kein „Whodunit“, auch wenn er nach deren Regeln spielt – die Bedeutung des Rätsels um die gestorbene Françoise erschöpft sich in sich selbst. Ohne erkennbaren roten Faden reihen sich die Fragmente aneinander und die Lösung eines „Fragmentenclusters“ wie das der Beerdigung führt zu keiner Neubewertung des Auslösers, der ersten Plansequenz. Sie gibt auch keinen Hinweis auf einen Code, sondern verdeutlicht im Gegenteil, dass die Suche nach einem solchen zum Scheitern verurteilt ist. Die Wahrheitssuche wird Selbstzweck, und die fragmentierte Welt, sowohl in *71 Fragmente* wie auch in *Code Inconnu*, taugt nur als Spielwiese für beobachtende Subjekte, eventuell und mit starken Einschränkungen versehen für Gott und natürlich für die Zuschauer/-innen im Kinosaal.

Dass sich diese Rätsel im Grunde um das Entstehen und die Rationalität von Gewalt drehen, sollte nicht mehr überraschen. *Code Inconnu* stellt, wie auch *71 Fragmente*, die Beschäftigung mit der Ursächlichkeit von Gewalt in den Mittelpunkt, verweist aber, alleine schon durch seinen eigenen Status als *Film*, als mediales und noch dazu fiktionales Konstrukt, auf die Abdrängung von Gewalt in eine irrealere, digitale Sphäre. Politische Konflikte, Terroranschläge und Amokläufe sind nur zu einem vernachlässigbar kleinen Prozentsatz Teil des bürgerlichen europäischen Lebens, sofern man die mediale Welt als eigenständige begreift. Dort allerdings sind sie ubiquitär, und die strikte Trennung wird mit fortschreitender Technologisierung und Digitalisierung des Alltags immer weniger haltbar. In *Caché* schließlich wird dies in aller Deutlichkeit inszeniert – die Grenzen der Digitalität, die den (bürgerlichen) Mitspielern im globalen Spiel einen sicheren Rahmen garantiert, lösen sich auf – auch die Tatsache, dass Haneke hier zum ersten Mal Digitalfilm verwendet, deuten darauf hin. Zum ersten Mal eröffnet sich dabei auch die Möglichkeit, dass die strukturell benachteiligten Personen, die Opfer des marktwirtschaftlichen Systems, eine Macht über die hierarchisch höher gestellten – weil wohlhabenden – Protagonisten haben könnten. Die Verlierer würden in diesem utopischen

Moment rebellieren, und das auch noch mit den Mitteln der Repression, der „Entwirklichung“ – mit dem System des Videos. Aber kann das letztendlich gelingen? Es sollte wohl wenig überraschen, dass dies nicht der Fall ist – die Subalternen in *Caché* haben, wie auch in *Happy End*, die schlechteren Karten.

## 10. *Caché*

### 10.1 Mysteriöse Videos

Das Spiel des „Whodunits“ kehrt in *Caché* wieder und wird schließlich in *Das weiße Band* von Haneke zum letzten Mal gespielt. Dabei ist es zunächst ein Spiel, das neben den Zuschauern/-innen auch vom Protagonisten gespielt wird, im Gegensatz zu *71 Fragmente* und *Code Inconnu*, Filme, in denen keine der Hauptfiguren versucht, ein Mysterium aufzudecken. *Caché* versetzt den Fernsehmoderator und Literaturkritiker Georges (gespielt von Daniel Auteuil) in die Rolle eines Detektivs, der herauszufinden versucht, warum er anonyme Videobänder zugespielt bekommt, deren Sinn er nicht versteht. Die Ausgangssituation erinnert stark an David Lynchs *Lost Highway* (1997). Das erste Video, das an Georges gesendet wird, ist eine Außenaufnahme seiner Wohnung in der Rue des Iris. Auch der Saxophonist Fred (gespielt von Bill Pullman) in *Lost Highway* erhält ein mysteriöses Videoband, das Aufnahmen von seinem Haus zeigt. Laurent, Georges' Nachname, referiert ebenfalls auf *Lost Highway*: Zu Beginn dieses Filmes vernimmt Fred über die Freisprechanlage seines Hauses die mysteriöse Botschaft „Dick Laurent is dead“, und gegen Ende stellt sich heraus, dass er selbst der Übermittler war/ist – nachdem er Dick Laurent alias Mr. Eddy (gespielt von Robert Loggia) ermordet hat. Als Offenbarung einer paradoxen Chronologie, die einem Möbiusband gleicht, ist diese Tatsache nicht mit einer materialistisch-realistischen Welt in Einklang zu bringen, und auch die Verwandlung von Fred in den Automechaniker Pete (gespielt von Balthazar Getty) zur Mitte des Filmes ist ein übernatürliches Geschehnis. *Caché* gibt sich gegenüber *Lost Highway* realistischer – selbst die Traumsequenzen, die deutlich als solche markiert sind, enthalten kein fantastisches Element. Dennoch lässt das Rätsel der Videobänder keine plausible Lösung zu, die mit einem realistischen Setting in Einklang zu bringen wäre. Die Perspektive der Videobänder ist nicht mit einer versteckten Kamera zu erreichen, wie Herzog erläutert (vgl.

29). Auf dem zweiten Video, das das Haus der Laurents bei Nacht zeigt, werfen die Scheinwerfer eines Autos kurzzeitig einen Schatten der Kamera auf zwei links im Bild stehende Bäume (Abb. 10a) – sie ist sehr groß, und es ist daher schlichtweg nicht plausibel, dass Georges nicht in der Lage ist, sie zu entdecken (vgl. Herzog 30).

Auf die Frage nach dem Sender der Videobänder gibt es auch keine realistisch-nachvollziehbare Antwort. Georges sieht zwar in seinem ehemaligen Stiefbruder Majid (gespielt von Maurice Bénichou) einen „video terrorist“ (Manon 118), aber dieser stellt keine Forderungen, und weiß recht glaubhaft den Vorwurf von sich zu weisen, von diesen Videos überhaupt Bescheid zu wissen. Die Glaubwürdigkeit sowohl Majids wie auch die seines Sohnes (gespielt von Walid Afkir) wird von Todd Herzog als Grund dafür herangezogen, die beiden als Täter auszuschließen (vgl. 28). Dabei übernimmt er eine Grundannahme des Unterhaltungskinos, nämlich die, dass eine Lüge einer Figur immer als solche gekennzeichnet wird. In Haneke's Oeuvre ist dies jedoch niemals der Fall. Würde man etwa in *Le Temps du loup* die Anfangsszene weglassen, in der der Vater erschossen wird, so gäbe das spätere Verhalten des Täterpaares keinerlei Anlass dazu, ihre Aussagen in Zweifel zu ziehen. Ihre Lüge ist überzeugend, und sie kommen ungestraft davon. Es gibt aber noch weitere Gründe, Majid als Täter auszuschließen, etwa das Nichtvorhandensein eines nachvollziehbaren Motivs. Majid stellt keine Forderungen nach Geld, und sein Selbstmord steht in keinem logischen Zusammenhang zu den gesendeten Päckchen – er hätte Georges auch ohne diesen Aufwand in seine Wohnung locken können. Neben Majid kommen noch die beiden Söhne als Absender in Frage. Die Abschlusszene lässt vermuten, dass sie in das Spiel involviert sind, aber auch hier will sich kein überzeugendes Motiv finden. Pierrot (gespielt von Lester Makedonsky) dürfte nicht über die Vergangenheit seines Vaters Bescheid wissen, da noch nicht einmal Anne (gespielt von Juliette Binoche) davon weiß, und dass das Spiel im Selbstmord von Majid kulminiert, kann nicht im Sinne von

Majids Sohn gewesen sein. Da das Gespräch der beiden nicht auf der Tonspur vernommen werden kann, bleibt das Rätsel des Filmes ungelöst.

Diese Offenheit lässt andere, die Regeln des realistischen Kinos überschreitende Lösungen wahrscheinlicher werden. Zwar widerspricht etwa Wheatley einer solchen Möglichkeit und hält fest: „[Unless] we allow for the distinctly unlikely possibility that Georges is sending himself the tapes [...], the search for explanation on a narrative level becomes meaningless“ (163). Diese Bedeutungslosigkeit der Suche gilt jedoch nur, wenn man nur *eine* definitive Antwort gelten lassen will. Erlaubt man dem Narrativ wie in *71 Fragmente* und *Code Inconnu*, mehrere Optionen gleichzeitig zu repräsentieren, wirken die Unbestimmtheit und das offene Ende nicht wie eine Fingerübung im Nihilismus, sondern sie sind eine konsequente Weiterführung der Zuschauerspiele dieser Filme. Lösungsvorschläge können, aber müssen keinem realistischen Setting Rechnung tragen. *Caché* erlaubt beide Lesarten. Neben Majid, Majids Sohn und Pierre – und exotischeren Vorschlägen wie „the desire of cinema itself“ (Sorfa 102) – kommen dabei vor allem die folgenden drei potentiellen Sender in Frage: Akzeptiert man die Möglichkeit, dass Haneke selbst als Mitspieler involviert ist, so ließe sich behaupten, dass der Regisseur die Videobänder verschickt (vgl. hierzu auch Lykidis 470 und Koch 91). Zweitens besteht die Möglichkeit, wie John Mullarkey ein substantiviertes „Niemand“ als Täter zu sehen: „*Caché* [...] finally reveals who is the blackmailer, who is filming the guilty, with the answer ‚no one‘“ (15). Drittens besteht die Möglichkeit, die Wheatley „distinctly unlikely“ (163) nennt, eben doch, nämlich dass Georges selbst der Absender ist. Gerade die Bezüge zu Lynchs *Lost Highway* lassen diese Lesart intertextuell nachvollziehbar erscheinen. Jennifer Burris sieht darin nur eine Abwandlung der zweiten Möglichkeit und stellt Haneke an Ingmar Bergmans und nicht an David Lynchs Seite (was in der Konsequenz jedoch zu vernachlässigen ist): „No one is sending Georges the tapes because they are nothing more than visual manifestations of his paranoid self-surveillance [...] *Caché* is neither ghost story nor realistic thriller, but a

Bergmanesque tale in which theoretical mechanisms take on a material reality“ (153). In dieser Interpretation wird die Frage nach dem Motiv auf Georges zurückgeworfen, und die Videobänder sind keine direkte Drohung, sondern ein Ausdruck eines Systems permanenter Überwachung bzw. Georges' Angst vor einer solchen. Herzog fasst dies folgendermaßen zusammen:

While the tapes can ultimately not be traced to any given source, over the course of the film Georges learns to see himself as a subject under constant surveillance and thereby begins to surveil his own life, to practice self-surveillance. He doesn't deliver the tapes to himself, but, by the end of the film, he has learned to see his life and his actions (past and present) as if he were producing a surveillance tape of himself. This development – which might be called the education of Georges Laurent in the cinematic techniques of Michael Haneke – can be traced through the five videotapes that structure the plot of *Caché*. (30)

Die Frage nach dem Sender der Videobänder wird dadurch sekundär. Auch Wheatley stimmt dem letztlich zu:

If our emotional relationship to the film is motivated by our desire to know 'whodunnit,' then the film's ultimate aperture serves to shift the emphasis within the film from the epistemological question of who is sending the tapes to an existential inquiry into their effect upon Georges [...]. [It] is not the source of the message, but it's effect on the recipient that matters. (163)

Georges ist dabei Opfer einer ständigen Überwachung, der er nicht zu entkommen vermag. Während er in seinem Berufsleben ironischerweise ständig gefilmt wird, ist die Vorstellung, dass dies in seinem Privatleben ebenfalls geschieht, für ihn eine schreckliche. Der „Terror“ der Videobänder besteht dabei nicht in ihrem Inhalt, denn dieser ist banaler gar nicht zu denken: Es geschieht *nichts* Bemerkenswertes auf ihnen, und selbst ein Vor- und Zurückspulen verrät weder etwas über Zweck der Aufnahmen noch gibt es die Identität des oder der Filmenden preis. Während das Bild in Michelangelo Antonionis *Blowup* (1966) etwa noch durch genaues Beobachten und Vergrößern einen Mordfall aufzuklären vermag, und selbst in *Benny's Video* die Aufzeichnungen dazu verwendet werden können, die elterliche Vertuschung eines

Verbrechens zu beweisen, so ist in *Caché* das Video nur ein Verweis auf das *System* des Videos, auf die bloße Möglichkeit der permanenten Beobachtung. Georges wird dabei gewahr, in einer „post-private world“ (Herzog 25) zu leben, deren Fundament das Foucaultsche System des Panoptismus ist (vgl. Herzog 36 sowie Gogröf-Voorhees 265). Burris schreibt: „Much as Bentham’s imagined prisoners would internalize the ‚eye‘ of the prison guard, Georges internalizes mechanized surveillance as his preferred ontological status, experiencing the world with the indifferent gaze of an everpresent camera“ (158), und auch Herzog argumentiert in diese Richtung: „Georges has learned to view his past life as if he were a surveillance camera – detached, objective, and unedited. There is no longer a disconnect between Georges’ perspective and the perspective of the tapes“ (35). Dabei beschränkt sich die Offenbarwerdung der ständigen Überwachung nicht nur auf die Videobänder. Georges selbst ist als Protagonist eines Filmes zunächst *immer* unter Beobachtung (der Zuschauer/-innen), aber die Materialität des Films selbst verwischt auch die Grenzen des Filmes *Caché* und der diegetischen Videos. Beides ist Digitalfilm, und an einigen Stellen des Filmes wird erst sehr spät deutlich, auf welchem diegetischen Level sich das Gesehene befindet – ständig muss man sich fragen, ob man eine Szene *als* Szene in der fiktiven Gegenwart betrachtet, oder ob es sich um eine Aufzeichnung einer solchen handelt, die erst im Nachhinein angesehen wird.

Die erste Szene setzt den Grundstein für dieses Verwirrspiel und ist zugleich die wohl am meisten kommentierte des Filmes. Es handelt sich um eine knapp dreiminütige Einstellung, die das Haus der Laurents zeigt (*Caché* 00:00:07-00:03:14). Zunächst fungiert sie als Vorspann; nach und nach werden Titel und Mitwirkende eingeblendet, während auf dem Video so gut wie nichts geschieht. Würden nicht ab und an ein paar Menschen, darunter auch Anne, durchs Bild laufen, könnte man meinen, es handele sich um ein Foto und keinen Film. Für einen Establishing Shot ist die Einstellung zu lang und uninteressant (vgl. Manon 108). In den ersten paar Sekunden fühlt man sich an die Titelsequenz von Alfred Hitchcocks *Rear Window* (1954)

erinnert (vgl. Peucker, „Games Haneke Plays“ 28), einem Film, der durchaus thematische Ähnlichkeiten mit *Caché* hat, aber je länger die Einstellung gehalten wird, umso weiter entfernt sich *Caché* davon und lässt einen vielmehr an die Gymnastik-Übung der Kinder in *Der siebente Kontinent* oder das Tischtennistaining in *71 Fragmente* denken. Die Verweigerung des Schnitts, das Insistieren der Kamera auf einem Bild, dessen Inhalt nicht „filmwürdig“, „far too ‚pedestrian‘ in framing and feel“ (Domizio 243), ist, wirft die Zuschauer/-innen aus der Illusion der Fiktion und führt dazu, dass sie das Bild *als* Bild erkennen, und nicht bloß als Darstellung einer innerfiktiven Welt (vgl. Stoehr 486). Die Erkenntnis, dass wir hier eine Aufzeichnung sehen, also die Aufnahme einer Aufnahme, wird erst durch den Dialog zwischen Georges und Anne ermöglicht. „[The] quality of the surveillance images is [...] perfectly identical to the regular shots“ („Hidden Shame Exposed“ 247), hält Tarja Laine fest. Auch Mattias Frey schreibt: „Because of the consistency in medium, it is always, initially at least, impossible to differentiate between the various perspectival *niveaus*, whether TV, home video surveillance tape, or Haneke’s film *Caché* itself“ („The Desubstantiated Image“ 34). Das Bild selbst verrät nicht durch seine visuellen Eigenschaften, dass es sich um ein Bild innerhalb eines Bildes handelt, denn *Caché* ist ein Digitalfilm, der nicht zwischen den diegetischen Videos und dem übergeordneten Film unterscheidet. Die Haneke-typische „Mise en abyme“ wird verschleiert. In *Benny’s Video* sind die qualitativen Unterschiede zwischen den Aufzeichnungen Bennys und dem Film an sich nicht zu übersehen, in *Code Inconnu* verraten die vielen Schnitte bei der Szene, in der das Kind beinahe vom Dach fällt, dass es sich hier um einen Film im Film handelt, in *Caché* hingegen fehlen solche Marker völlig. „Haneke’s camera mimics a surveillance camera“ (264) schreibt Gogroß-Vorhees, wie schon in der ersten Szene des Filmes etabliert wird.

Dabei verwischt der Film auch innerfiktional die Grenzen der Realität. Die Traumsequenzen sind zunächst Verfälschungen der Vergangenheit, wobei die letzte davon (potenziell auch die

letzten zwei) eine Ausnahme bildet und als Korrektur von Georges' Erinnerungen gelesen werden kann. Der Tonspur kommt hierbei eine wichtige Bedeutung zu, da sie die Realitäts-Marker des Films unterläuft, wie auch Burris schreibt: „While *Caché*'s absence of musical score, digital quality and non-descript mise-en-scène all emphasize the ‚reality‘ of the image, the film's internal inconsistency between seen and heard fractures this illusory real“ (155). Der Dialog zwischen Georges und Anne beim Betrachten des ersten Videos ist dabei nur das offensichtlichste Beispiel; in ihrer Subtilität dürften viele Details dem Großteil der Zuschauer/-innen entgehen. Elizabeth Ezra und Jane Sillars verweisen etwa darauf, dass die Geräuschkulisse der Eröffnungssequenz dieselbe ist, die am Ende in der Traumsequenz (bzw. Rückblende) zu hören ist – die Tonspur der Vogelgesänge, Schritte und Autotüren ist identisch, lediglich Majids Schreie fehlen (vgl. 221). Die Wiederholung lässt vermuten, dass Georges schon beim ersten Videoband zumindest unterbewusst die Verbindung zu seiner Kindheit auf dem Hof herstellt, und nicht erst im Verlauf des Filmes. Andererseits wirken die Vogelgeräusche in dieser vorletzten Szene des Films fehl am Platz: Man sieht nämlich keine Singvögel, sondern Hühner (Abb. 10b). Diese Verfremdung lässt eine gegensätzliche Richtung des Verweises plausibler erscheinen und stellt die Glaubwürdigkeit, die historische Korrektheit der Szene infrage.

Egal für welche Lesart man sich entscheidet, die auditive Verknüpfung von Georges' Traum und dem Video lässt die Deutung, dass es sich bei *Caché* nicht um einen Film handelt, der den Regeln einer realistischen Weltabbildung folgt, wahrscheinlicher werden. Dass die kurze Szene, in der der junge Majid (gespielt von Malik Nait Djoudi) zu sehen ist, wie er sich Blut vom Mund wischt (Abb. 10c), dem zweiten Video zwischengeschnitten ist – gerade so, als wäre sie auch auf dem Band aufgezeichnet – deutet ebenfalls darauf hin. Die Frage nach dem Motiv des Senders würde sich in diesem Fall auflösen, da die Videobänder lediglich eine Manifestation von Georges' Schuldgefühlen wären, ein Verweis auf seine Paranoia und das

Gefühl, ständig unter Beobachtung zu stehen. „[The] videocassettes [...] are a message whose message is that there is no message“ (110), schreibt Manon. Die Abwesenheit einer Botschaft gehe mit dem Gezeigten einher, denn gerade das erste Video würde nicht nur nichts zeigen, sondern dieses *Nichts* in den Fokus rücken:

[The] entirely static three-minute shot of the Laurent residence that begins *Caché* can be understood not only as a subversion of the long take but as a *perversion* of it, risking disinvestment and boredom to show the audience nothing – or, more precisely, to show us what nothing looks like. (Manon 107, Hervorhebung im Original)

Wie Stoehr feststellt, nimmt das „Nichts“ in Hanekes Oeuvre eine größere Bedeutung ein (vgl. 477) – häufig in Form einsilbiger Antworten jugendlicher Täter wie Benny oder Eve, aber auch in *Caché* in den Gesprächen zwischen Anne und Georges, wenn letzterer sich weigert, Anne von seiner Vergangenheit zu berichten. Es bleibt jedoch zu diskutieren, ob die Videofilme wirklich keine Botschaft hätten: Immerhin sind die Zusendungen handlungsauslösend und sorgen nicht nur dafür, dass Georges sich mit längst verdrängten Ereignissen seiner Kindheit beschäftigt, sondern auch, dass er sich auf eine Art „Schnitzeljagd“ begibt und die Lokalitäten der späteren Videobänder und damit zunächst seine Mutter und später schließlich Majid aufsucht (vgl. Celik 71). Nur das erste Video der fünf Videos zeigt demonstrativ *nichts*, und nur für dieses gilt einschränkungslos die provokante Schlussfolgerung Manons: „[The] entire point of the tape, misunderstood by the protagonists at every opportunity, is to show Georges that no one is looking at him – not only in this instance, but all of the time“ (108). Die restlichen Videos jedoch dürfen nicht nur als Fortsetzung dieses ersten gedacht werden. Die Aufnahme des Streitgesprächs zwischen Majid und Georges etwa ist sowohl eine Botschaft an Georges, dass er der Überwachung nicht entkommen kann, als auch eine an Anne, dass ihr Mann ein dunkles Geheimnis hat. Dabei fungiert sie als Quasi-Alibi für Majid, denn seine Tränen wirken authentisch, und ihm scheint nicht bewusst zu sein, dass er auf Video

aufgenommen wird. Im Gegensatz zu Fantasien bzw. Schreckensvisionen der totalen Überwachung, wie sie etwa in Peter Weirs *The Truman Show* (1998) oder in Wim Wenders' *The End of Violence* (1997) gezeichnet werden, fehlt hier der menschliche Blick. Der einzige Beobachter ist zunächst die Kamera selbst. Erst in zweiter Linie sind es die Charaktere, an die die Bänder geschickt werden. Die Aufzeichnung um der Aufzeichnung willen braucht keine Person, die ihren Blick auf den Bildschirm richtet, sondern genügt als Foucault'sches System der permanenten *Möglichkeit* des fremden Blickes, um Georges zu terrorisieren. *Caché* inszeniert hier das System einer kulturellen Gewalt, die distanzierter kaum sein könnte: Georges wird weder beleidigt noch körperlich angegriffen, ihm wird auch keine Gewalt angedroht, und trotzdem genügen die Methoden des Senders der Videos, um sein Leben aus der Bahn zu werfen.

## 10.2 Der kolonialistische Blick

In der Konsequenz des detektivischen Spiels wird deutlich, dass Georges nach und nach die Kontrolle über seine (Spiel-) Handlungen entzogen wird. Als Mitspieler ist er dem Sender nicht einen Zug voraus, sondern sucht folgsam die Orte auf, die in den Videos zu sehen sind. Bei der ersten Begegnung mit Majid fragt er diesen auch explizit, ob er ein Spiel mit ihm spiele – und er proklamiert, dass er keine Lust auf Spiele habe, denn er sei bereits erwachsen (*Caché* 00:46:58). Dieser Zusatz ist insofern auffällig, als der Grund für das Spiel der Videobänder in Georges' Kindheit liegt, und das Ereignis immer noch Auswirkungen auf die Gegenwart hat. Die Lüge Georges', die ihrerseits kein kindliches Spiel war, konnte von ihm selbst vergessen werden, da er behütet und in einem wohlhabenden Elternhaus aufwachsen konnte. Majid hingegen lebt in ärmlichen Verhältnissen, wurde dieser Kindheit beraubt und hat, wie sein Sohn betont, aufgrund dessen viele negative Erfahrungen machen müssen. Der Grundkonflikt des Filmes, die Gegenüberstellung von Georges und Majid, wurzelt in dem historischen Ereignis

des 17. Oktobers 1961, an dem die französische Polizei etwa 200 algerisch-französische Demonstranten erschoss und in die Seine warf. Dieses Ereignis wurde in den französischen Medien zunächst verschwiegen oder falsch repräsentiert (die offizielle Opferzahl war drei, vgl. Celik 64) und geriet erst Jahrzehnte später wieder, im Verlauf eines Gerichtsverfahrens gegen Maurice Papon ins Interesse der Öffentlichkeit (vgl. Celik 64). Man ist geneigt, Georges' Weigerung, sich seiner Vergangenheit zu stellen, als stellvertretend für die der französischen Gesellschaft zu sehen, und daher auch das der französischen Zuschauer/-innen (vgl. Crowley). Selbst in der Rezeption von *Caché* scheint diese verweigerte Aufarbeitung noch mitzuspielen, wie Ipek Celik in einem Vergleich des englischsprachigen Feuilletons mit dem französischen feststellt:

There was a curious disparity between *Caché*'s Anglo-American reception and its French reception. The Anglo-American press almost unanimously underscored *Caché*'s prophetic timing and deciphered the film's meditation on guilt and responsibility as a social commentary on colonial and neocolonial violence in France. French critics, while similarly underlining the film's inquiry into history and issues of responsibility and guilt, tended to frame Haneke's work as reflecting an ontological or psychological anguish tangentially attached to *Caché*'s national topography. While English-language sources emphasized the nationally embedded quality of the narrative, French sources were inclined to describe the „collective guilt“ raised in the film as a European or a universal concern. (65)

Es fällt auf, dass Haneke auch in dieser Rezeptionsdiskrepanz als Mitspieler beteiligt ist: In französischen Interviews zu *Caché* betont er stets die Universalität der Geschichte, in deutschsprachigen hingegen verweist er auf den spezifischen historischen Hintergrund (vgl. Celik 68-69).

Dabei verwischt der Film die diegetischen Ebenen effektiv zur Involvierung der Betrachter, um diese auf eine Stufe mit dem Protagonisten zu stellen. Die Schuld Georges' wird zur Schuld der Zuschauer/-innen. „In *Hidden* the ‚here‘ of the spectator's experience and the ‚there‘ of the cinematic world flow together internally in and through the affective operations incarnated in

the film's invisible camera operator and ,taken in' by the spectator“ („Hidden Shame Exposed“ 249), schreibt Laine, und weiter:

The film itself sends the tapes to Georges as invitations to remember and acknowledge, as if he really had the freedom to accept them within the film's world. By addressing Georges in a similar manner as the spectator, *Hidden's* invisible camera operator treats both of them as equals, almost as if the spectator and Georges both had the power to control what they see or even to alter the course of events. („Hidden Shame Exposed“ 251)

Die Kontrolle über den Blick wird den Zuschauern/-innen wie Georges in der Szene genommen, in der Majid Selbstmord begeht. Da die erste Begegnung zwischen den beiden in der Wohnung Majids noch mit einer Drohung von Georges bzw. dem Tränenausbruch von Majid endet, sind die Erwartungshaltungen bei dieser zweiten Begegnung geringer. Die Zuschauer/-innen kennen die Wohnung, sie kennen Majid, und das Gesprächsverhalten der beiden hat sich nicht verändert: Georges ist gereizt und aggressiv, Majid hingegen ruhig und defensiv. Das „Warum“, das Georges an Majid als potentiellen Täter richtet, kann als Echo verstanden werden, als quintessentielle Frage, die man gerne an die Familie in *Der siebente Kontinent* gestellt hätte, die Georg in *Benny's Video* und Georg in *Funny Games* an die jeweiligen Mörder richten und die auch in den anderen Werken Hanekes immer wieder unbeantwortet bleibt. Hier findet sie zum ersten Mal eine Antwort: „Je voulais que tu sois présent“, also in etwa: „Ich wollte, dass du anwesend bist“ (*Caché* 01:25:50). Das Durchschneiden der Kehle geschieht daraufhin so plötzlich, dass ein Wegschauen unmöglich ist, für Georges wie auch für das Publikum. Mit einer Splatter-artigen Blutfontäne, einem klar erkennbaren CGI-Effekt, stirbt Majid vor den Augen Georges' und des Publikums (Abb. 10d). Der Symbolcharakter dieses Selbstmordes ist offensichtlich; Majid stirbt nicht nur als Individuum, sondern auch als Stellvertreter für die Opfer des 17. Oktobers in Paris. Zugleich wird dadurch die Parallelisierung von Georges und den (französischen) Zuschauern/-innen gefestigt:

[The] act of suicide stretches the spatial referentiality of *Caché* from the diegesis that captures the protagonist, to the historical context that extends out to the French spectator. The director forces both Georges and the audience to confront their repressed memory and its consequences, since the roots of the injustice Majid suffers run as deeply as the October 1961 massacre of Algerian demonstrators in Paris. (Celik 60)

Das verdrängte Wissen um das mehr als vierzig Jahre zurückliegende Massaker wird durch den Akt der Gewalt nicht nur reaktiviert. Der Selbstmord spielt die Ermordung auch nach: „No matter how abstracted by impossible camera angles or ambiguous narration, the horrific image of Majid’s body in death cannot help but figure the unseen bodies of other Algerians and the political violence that destroyed them“ (Galt 228). Die Gewalt, an der Majid zugrunde geht, wird dabei in dieser Szene von ihm selbst ausgeführt – er vollzieht die Selbstopferung, die Benny in *Le Temps du loup* nicht gelingt. Die Motivation ist aber eine andere. Während Benny sich aus religiösen Gründen opfern will, ist dies bei Majid nicht der Fall. Sein Selbstmord scheint eine Kapitulation vor der strukturellen Gewalt zu sein, deren Opfer er und sein Sohn sind. Diese wird zunächst an den ärmlichen Verhältnissen sichtbar, in denen Majid lebt. Seine Wohnung ist mit alten Möbeln eingerichtet, der Fußboden ist verdreckt, und er selbst trägt bei beiden Begegnungen das gleiche, ausgewaschene Hemd. Auch die nähere Umgebung der Wohnung, der düstere, an Lynchs *Lost Highway* erinnernde Korridor des Apartmentblocks (Abb. 10e) oder der desolate Zustand des kleinen Ladens, in den sich Georges nach der Begegnung zurückzieht, verraten eine Lebensumwelt, die in direktem Kontrast zu Georges zentralparisischem Wohlstandsumfeld steht (vgl. Schaefer 58). Die Härte, die die Polizei beim Eindringen in seine Wohnung zeigt, und die auch die Auseinandersetzung Amadous mit der Polizei in *Code Inconnu* ins Gedächtnis ruft, legen nahe, dass sich das Verhältnis der Staatsgewalt zur Minderheit der Migranten auch Jahrzehnte nach dem Massaker zumindest nicht deutlich gebessert hat. Wie Joy Schaefer festhält, ist dies durchaus keine übertriebene oder unfaire Darstellung Hanekes (vgl. 55). Das Muster struktureller Gewalt, das anhand der

Behandlung Majids sichtbar wird, ist nicht neu, sondern grundlegend für das Verständnis des 17. Oktobers 1961. Ein Vergleich mit Jacques Panijels Dokumentation *Octobre à Paris* (1962) legt dies nahe:

When we compare the structural and verbal violence done to Majid and his consequent suicide to the violence recounted by survivors of the October Massacre in *Octobre à Paris*, a pattern becomes clear: the postcolonial subject's body is contained in socio-economically marginalized spaces and is disciplined and punished when it crosses into bourgeois, culturally 'refined' spaces – while keeping in mind that racial profiling and police brutality are prevalent both in and outside of the *banlieue*. (Schaefer 55)

Wie in den Ausführungen zu *Happy End* dargestellt wurde, wird dem Subalternen nicht nur die Sprache geraubt, sondern auch die Möglichkeit, am „Spiel des Lebens“ teilzunehmen. In *Caché* scheint sich dies als Regel zu bestätigen, immerhin wird Majid der Zutritt zu Georges' behüteter Lebenswelt versagt, und die Grenzen zwischen der bürgerlichen Sphäre und dem Außerhalb des Banlieus sind für Majid als Person nicht zu überschreiten:

*Caché* superimposes its characters' affective economy over the spatial economy of Paris' center and suburbs, allowing us to see how social affect helps to create and maintain marginalized spaces, which then work to contain marginalized subjects and associate them with 'bad' spaces. The film exquisitely links the affective economy between the would-be brothers to the unjust spatial economy of postcolonial Paris by visually embedding the two men firmly within their respective living spaces. [...] The film lets us know that it is precisely this imbalanced affective economy that leads directly to the unjust spatial economy that the film represents via the stark differences between the spaces to which Georges and his family have access, and those in which the racialized Majid is contained. *Caché* represents the racially marked bodies of Majid and his son – as well as the racialized and classed spaces of the Parisian *banlieue* – as affective dumping sites. (Schaefer 54)

Das Pariser Zentrum, in dem sich Georges bewegen kann, scheint daher von einem magischen Zirkel umschlossen, der die „Anderen“ strukturell abweist. Georges kann diesen Kreis zwar verlassen und sich in Majids Wohnung begeben, andersherum ist dies jedoch nur über das Medium des Filmes möglich. Das Leid Majids kommt in Georges Wohnzimmer nur mittels der Videos und wird auf demselben Fernseher abgespielt, in dem normalerweise Nachrichten laufen

– die nun ebenfalls das Leid von Menschen zeigen, deren Lebenswelt sich nicht mit der eigenen, bürgerlichen überschneidet.

Wäre Majid derjenige, der die Videobänder und die Zeichnungen versendet, so könnte man darin eine Umkehr des Mächteungleichgewichts sehen – die Partizipation am bürgerlichen Leben wurde ihm in seiner Kindheit aufgrund der Lüge Georges‘ versagt, aber mithilfe dieser subversiven Sendungen würde es ihm gelingen, zwar in keinen Diskurs mit Georges zu treten, aber doch zumindest diesen dazu zu bringen, sich mit der Vergangenheit und seiner eigenen Schuld zu beschäftigen. Das Spiel würde hier die Barrieren des ernststen Lebens überbrücken und die beiden Beinahe-Brüder wieder zusammenbringen, wenn auch in einem Duell. Die Rhetorik des Spiels „als Macht“, die auch als narrativer Motor zahlreicher Mind-Game-Filme fungiert, tritt hier zutage. Sutton-Smith definiert diese folgendermaßen:

*The rhetoric of play as power* [...], usually applied to sports, athletics, and contests, is – like fate, community identity, and frivolity – a rhetoric of ancient hue. [...] [It] is about the use of play as the representation of conflict and as a way to fortify the status of those who control the play or are its heroes. This rhetoric is as ancient as warfare and patriarchy. It is an anathema to many modern progress- and leisure-oriented play theorists. (10, Hervorhebung im Original)

Das Caillois’sche Prinzip des Agôn liegt dieser Auffassung zugrunde. Georges versteht das Senden der Videos genau unter diesem Vorzeichen – er sieht in Majid auch nach vierzig Jahren noch eine potentielle Bedrohung seiner behüteten bürgerlichen Lebenswelt. Diese Interpretation wird jedoch in dem Moment unwahrscheinlich, in dem Majids Wissen um die Bänder infrage gestellt wird. In diesem Falle ist es nicht er, der als Spielleiter die Kontrolle übernimmt, sondern aus seiner Perspektive ist er auch ein Opfer eines „komischen“ Spiels, das nun wiederum Georges mit ihm spielt. Majid wird in seinem eigenen Haus zunächst verbal attackiert und kurz darauf beschuldigt, an der Entführung von Pierrot beteiligt zu sein, was das gewaltsame Eindringen der Polizei in seine Wohnung zur Folge hat. Unter dieser

Voraussetzung ist *er* das eigentliche Opfer. Während für Georges nichts auf dem Spiel steht, besitzt Majid noch nicht einmal etwas, was er einsetzen könnte – mit Ausnahme seines Lebens. Es gilt, was Schaefer zynisch formuliert: „Haneke’s film seems to tell us that the only thing that can brighten the faded wallpaper of an HLM [„habitation à loyer modéré“, M. H.] apartment is the blood of a postcolonial subject“ (59). Dabei ist Majids Sicht der Dinge den Zuschauern/-innen nicht zugänglich (vgl. Manon 120), die Perspektivierung setzt sie automatisch auf die Seite von Georges. In *Funny Games* scheitern die beiden Eindringlinge in ihrem Versuch, das Publikum für sich zu gewinnen, in *Caché* wird die affektive Positionierung wahrscheinlich von einem Großteil der Zuschauer/-innen noch nicht einmal hinterfragt – zu *normal* ist die Lebenswelt des weißen bürgerlichen Individuums. Majid, als ausgegrenzter *Anderer*, ist unverständlich (vgl. Celik 76), solange er nicht als Aggressor identifiziert wird, als Störfaktor der bürgerlichen Existenz.

Das französische Publikum, das sich in Arthouse-Kinos einen Haneke-Film anschaut, dürfte zu einem Großteil nicht in den Banlieues, sondern im Zentrum von Paris zu Hause sein. Während in *Code Inconnu* zumindest in einigen wenigen Szenen die Kamera Zutritt zu nicht-weißen Haushalten hat und die Lebenswelt außerhalb der bürgerlichen Mitte einfängt, bleibt ihr dieser in *Caché* versagt. Wenn wir uns in Majids Wohnung begeben, so immer an der Seite von Georges. Majid bleibt der *Andere*, und der Blick der Kamera – auch der Videokamera – ist nie der seine. Selbst wenn er es wäre, so würde die Außensicht auf Georges‘ Wohnung eine unüberschreitbare Grenze markieren. Das Filmen der Straße ist das Filmen eines öffentlichen Raumes, und der Zugang zu den intimsten Sphären des bürgerlichen Lebens bleibt der Kamera, im Gegensatz zu *Lost Highway*, partout versagt. Vielleicht ist es daher nicht nur die Offenbarwerdung einer permanenten Beobachtung, die den Kern des Schreckens der Videobänder ausmacht, sondern die drohende Möglichkeit, dass diese Grenze der Lebenswelten überschritten werden kann. Das Spiel der Moderne kennt offenbar nur zwei

Parteien, ökonomische Gewinner und Verlierer, und auch wenn sich beide gegenseitig bedingen, so gilt ihre räumliche Trennung als stabilisierend. Die Videos bieten den Ausgegrenzten letztendlich keine Möglichkeit, die Spielregeln zu brechen, zumal ihre Herkunft und ihr Status in der Fiktion ungeklärt bleibt. Anstatt die materielle Realität abzubilden, verwischen die Aufnahmen die Grenzen zu Georges' Innenleben. Es ist nicht Majids Blick auf ihn, seine Gegenwart und seine Vergangenheit, die wir darin erkennen können, sondern eine merkwürdige Melange aus falschen und tatsächlichen Erinnerungen.

### 10.3 Träume und Realitäten

In *Le Temps du loup* wird Benny an seiner Selbstopferung in letzter Minute gehindert, Majid hingegen wird von niemandem aufgehalten. Sein Tod ist dabei eine symbolische Neuinszenierung des Massakers von 1961 und in seiner Konsequenz ein Gewalt eindämmendes Menschenopfer, wie es Girard beschreibt (vgl. 26): Er führt zu einem Ende der psychischen Gewalt der Videos. Zugleich ist er aber auch ein Angriff auf Georges, eine Form der Rache (vgl. Virtue 290), und damit selbst eine Form psychischer – im Sinne Imbuschs kultureller – Gewalt. So verstanden wird Majids Selbstmord zu einem politischen Akt. Als einzige Auswegmöglichkeit, auf sein Schicksal aufmerksam zu machen, greift er zur spektakulär inszenierten Selbstauslöschung.

Neben dem Verweis auf die Toten des Oktober-Massakers referiert der Selbstmord Majids natürlich innerfiktional auf die Tötung des Hahnes (vgl. Lawrence 73), der wiederum an den gallischen Hahn, das französische Nationalsymbol erinnert. Diese beiden Bedeutungen müssen jedoch getrennt werden: Mit Majid wird nicht die Nation geopfert, und er steht keineswegs stellvertretend für diese. Die von Georges fingierte Geschichte der Schlachtung stellt den jungen Majid als *Bedrohung* für den Hahn und damit im übertragenen Sinne Frankreich dar. Davon unabhängig ist die Parallelisierung des Selbstmordes und der Schlachtung zu sehen, die

zwar auch eine politische Bedeutung hat, dabei aber eine ganz andere Richtung einschlägt, wie Schaefer schreibt:

[Because] Majid kills himself in front of Georges in much the same way Georges had told Majid to kill a cockerel during their childhood – with a blade to the throat – we can view the suicide scene as a re-enactment of this previous event. In mimicking the killing of the cockerel, Majid’s suicide seems to say more than „I wanted you to be present“, which he tells Georges upon his entry into Majid’s apartment; it also seems to say, „Here is another act of violence that you forced me to commit“ and „This is what I am to you, to France: an animal.“ (59)

Zugleich „entschärft“ diese Konstellation den Selbstmord, indem sie seine Einzigartigkeit sowie seine diegetische Realität infrage stellt. *Caché* spielt dabei mit der vermeintlichen Realitätsnähe des digitalen Filmformats. Das Bildmaterial des ersten Videos bereits ist nicht nur aufgrund seines Inhaltes ein Störfaktor für die „Filmhaftigkeit“ des Filmes – die große Schärfentiefe und der reduzierte Kontrast stehen im Widerspruch zur ästhetischen Erwartung, die man an einen gewöhnlichen Kinofilm heranträgt. Die Ununterscheidbarkeit von Film und Film im Film führt zu einer Desorientierung der Zuschauer/-innen, die bei jeder Einstellung neu bewerten müssen, auf welcher Ebene der Metalepse sich das Gezeigte jeweils befindet. Majids Selbstmord wird aus derselben Richtung gefilmt wie sein Tränenausbruch zuvor und die kontemplative Länge der Einstellung lässt vermuten, dass auch dieser Moment mit einer versteckten Kamera aufgezeichnet wurde. Dabei lassen sich zumindest die beiden Ebenen der innerfiktiven Realität und der *aufgezeichneten* innerfiktiven Realität trotz ihrer Verwebung trennen. Die Traumsequenzen hingegen verunmöglichen eine definitive Einsortierung des Gezeigten. Als „mindscreen“ (Herzog 32) zeigt etwa die auffallend kurze Einstellung des blutverschmierten jungen Majid (Abb. 10c), die als Schockbild, als „Jump Scare“ mitten in die visuell uninteressante zweite Straßenaufnahme hineingeschnitten wird, einen Einblick in Georges Bewusstsein. Diese Einstellung ist für Erstbetrachter zu diesem Zeitpunkt unverständlich. Obwohl man sie den Konventionen des Spielfilms entsprechend als eine

Rückblende lesen wollen würde, stellt sich im Verlauf des Filmes heraus, dass es sich hierbei nicht um eine Erinnerung Georges handeln kann – er hat sich die Geschichte mit dem Blut schließlich ausgedacht. Die Szene zeigt also einen irrealen Moment, eine Fiktion zweiter Potenz. Dies wiederholt sich in der Szene, die Majids Angriff mit der Axt zeigt, bei dem wir in einem Gegenschuss den jungen Georges (gespielt von Hugo Flamigni) sehen, der hier nun nicht nur von einem sichtbaren Majid, sondern auch von der immer näher kommenden Kamera eingeschüchtert wird (Abb. 10f). Die Perspektive ist auffallend, würde man doch wie in der ersten kurzen Sequenz erwarten, dass dies eine Point-of-View-Aufnahme ist, die dann eben nur die Perspektive des Träumenden, also Georges, aber nicht die von Majid zeigen dürfte. Die Kamera scheint selbst den allerprivatesten Ort aufsuchen zu können, um Georges zu terrorisieren.

Das vorangehende Ereignis der Schlachtung des Hahnes ist dabei als eine tatsächliche Erinnerung zu verstehen, auch wenn das Blut, das Majid ins Gesicht spritzt, übertrieben dargestellt wird und auch das Flattern des Hahnes zu laut ist (vgl. Naqvi 19). Georges scheint anhand seiner Träume einen Lernprozess zu durchlaufen. Während die Vergangenheit zu Beginn eine verfälschte Horrorvision ist, die Majid zu einem Vampir stilisiert, wird das Bild während des Alptraums zu einer Mischung aus tatsächlicher Erinnerung und Dämonisierung, um schließlich in der letzten Traumsequenz eine Version zu präsentieren, die wohl dem tatsächlichen Ereignis der Vergangenheit in der Film-Fiktion entspricht. Dass der Ton dieser Szene bereits während des ersten Videobandes zu hören ist, deutet darauf hin, dass der dort begonnene Entwicklungsprozess nun abgeschlossen ist. Auch inhaltlich ist dies sinnvoll, schließt diese Episode in Georges' Kindheit doch auch mit dem Verweis Majids vom elterlichen Gut ab. Die Kamera ist hier sehr distanziert: Aus einer starren Totalen kann man den gesamten Hof überblicken, auf dem sich zahlreiche Hühner befinden (Abb. 10b). Im Vordergrund kann man im Schatten den Hackklotz sehen, auf dem Majid den Hahn geköpft hat; die Axt selbst

liegt noch darauf. Die Kamera ist ungefähr dort positioniert, wo Georges sich befand, als er in seinem Alptraum von Majid angegriffen wurde – es wird suggeriert, Georges würde die Abholung Majids auch aus diesem Versteck beobachten.

Mit dieser Szene könnte der Film nun abgeschlossen sein – Georges ist wieder im Besitz seiner verdrängten Erinnerung, er bekommt nach Majids Tod keine Videos mehr gesendet und Majids Sohn verspricht ihm auch bei der letzten Konfrontation, ihn fortan nicht mehr aufsuchen zu wollen. Dieses mehr oder weniger glückliche Ende wird durch die letzte Szene jedoch wieder zunichte gemacht. Sie reißt die Wunde noch einmal auf, die mit der Wiederherstellung von Georges' Gedächtnis hätte heilen können.

In einer Totalen sehen wir die breite Eingangstreppe einer Schule, dutzende Schüler und ein paar Erwachsene stehen in kleineren Gruppen und diskutieren, ein paar Autos fahren vorbei (Abb. 10g). Auf der Tonspur vernehmen wir nur vereinzelt das Geräusch vorbeifahrender Autos und ein Stimmewirr. Die Dialoge der Menschen sind leise und überlagern sich, sodass wir sie nicht verstehen könnten. Nach knapp zwei Minuten schließlich beginnen die Credits von unten nach oben über das Bild zu fahren, und so geht es für etwas mehr als eine Minute weiter. Sie verdecken dabei das Bild nicht vollständig, sondern erlauben, ähnlich wie die Titeleinblendung zu Beginn, weiter zu beobachten (Abb. 10h).

Diese Einstellung ist prinzipiell eine Form des Hidden-Object-Games. Wie bei der Baustellenkatastrophe in *Happy End* ist es sehr wahrscheinlich, dass das jeweils wichtigste Detail der Szene einem Teil der Zuschauer/-innen bei der Erstbetrachtung entgeht. Entgegen traditioneller Sehgewohnheiten ist dieses Detail zunächst oben links (und bald darauf unten links) zu finden anstatt in der Bildmitte. Die Länge der Einstellung und die Schärfentiefe lassen die Zuschauer/-innen bald das gesamte Bild nach dem „versteckten“ Ereignis absuchen. Erkennt man jedoch zu spät, dass es sich *nicht* um einen viel zu langen Establishing Shot (der ironischerweise eben die letzte Einstellung des Filmes ist und keinen Ort der Handlung

übersichtlich etabliert) handelt, ist der Moment bereits vorbei, und man sucht vergebens. Des Rätsels Lösung ist ein Gespräch zwischen Pierrot und Majids Sohn, die sich offenbar kennen und kurz unterhalten, bevor sie beide in unterschiedliche Richtungen das Bild verlassen. Was sie sagen, ist unhörbar – die Schlussfolgerung, die die Zuschauer/-innen aus dieser Beobachtung ziehen können oder sogar müssen, ist, dass beide wohl zusammen in das Spiel der Videobänder involviert waren und eventuell sogar Pierrots Verschwinden inszeniert haben. Als positiver Ausblick für zukünftige Generationen könnte man das, wie David Grossvogel, als Happy End verstehen:

This generational gap is what allows the sons to do what their fathers could not: they are able to talk to each other (it is even possible that Pierrot disappeared from his home that night in order to be with Majid's son). The killing of the father by each of them may mean the burial of old antagonisms. It is on this shot that *Hidden* ends – a note one would never have expected of Haneke in his Austrian period. (43)

Damit ist allerdings noch nicht geklärt, wie genau diese Szene in den Gesamtkontext des Filmes einzuordnen ist. Die letzten drei Szenen des Filmes könnten in einer Verbindung stehen: Georges nimmt in seiner Wohnung zwei Schlaftabletten und begibt sich zu Bett. Eine Tonbrücke (das Zwitschern der Vögel) leitet zur nächsten Szene über, der gewaltsamen Abholung des jungen Majid. Die letzte Szene schließlich ist das Hidden-Object-Game. Dass Georges *zwei* Tabletten zu sich nimmt, deutet darauf hin, dass *beide* folgenden Szenen als Traumszenen zu deuten wären – die Verschwörung von Pierrot und Majids Sohn wäre somit nicht real, sondern eine sich im Traum manifestierende Befürchtung von Georges. Da es sich bei der vorletzten Szene aber zum ersten Mal um eine – im Kontext des Spielfilmes – authentische Erinnerung und nicht um eine verzerrte, alptraumhafte Interpretation der Vergangenheit handelt, könnte man auch darauf schließen, dass die letzte Szene chronologisch *vor* der eigentlichen Filmhandlung einzuordnen wäre. Das Spiel würde also damit beginnen, dass sich Pierrot und Majids Sohn treffen und konspirieren (vgl. Loren und Metelmann 80 zur

Besprechung einer Möbiusband-Struktur, die erneut auf David Lynchs *Lost Highway* verweisen würde). Die Perspektive würde hier auch infrage gestellt: Sehen wir in der letzten Szene etwa die Welt durch Georges' Augen, und er erinnert sich nun im Traum daran, wie er in der Vergangenheit einst aus der Ferne beobachtet hat, dass sich Pierrot mit einem Fremden unterhalten hat? Es ist unmöglich, sich auf eine der Lesarten festzulegen. Das abrupte und offene Ende, das noch dazu in seinem Realitätsgehalt bewusst vage gehalten ist, rundet das Narrativ des Filmes keineswegs ab. Die Lösung des Rätsels bleibt verborgen, wie der Filmtitel bereits nahelegt. Dessen Bedeutung erschöpft sich übrigens keineswegs in der Denotation, sondern verweist einerseits auf die beiden Tabletten („cachets“), die Georges am Ende des Filmes zu sich nimmt, andererseits auch auf das französische Wort für „Siegel“ und damit einhergehend auf die „Lettres de Cachet“, die die Justiz umgehenden schriftlichen (Haft-)Befehle des französischen Königs in vorrevolutionären Zeiten seit dem vierzehnten Jahrhundert (vgl. Swann 10 für eine geschichtliche Einordnung). Auch Georges wird nicht auf juristischem Weg angeklagt, sondern erhält die Anklagen postalisch. Die Videobotschaften sind zwar nicht versiegelt, aber die rote Farbe auf der Kinderzeichnung erinnert durchaus an ein Wachssiegel (Abb. 10i). Wenn der Absender damit als „königlich“ gekennzeichnet werden soll, so spräche dies wieder dafür, dass der Regisseur selbst als oberste Instanz, die über die Fiktion herrscht, die Bänder senden würde. Die Tatsache, dass die Bänder in einer weißen Plastiktüte ankommen, ironisiert solch eine Auslegung jedoch.

Die Offenheit der Rätsel sind in *Caché* ebenso konstitutiv wie in *71 Fragmente* und *Code Inconnu* – es geht nicht um eine Lösung, sondern um die *Suche* nach einer solchen. „Der Weg ist das Ziel“, möchte man plattitüdenhaft sagen, aber auch darin erschöpft sich die Bedeutung nicht. Wie *Funny Games* liegt *Caché* ein didaktischer Impetus zugrunde, der sich in diesem Fall dem Komplex von kolonialistischer Schuld, strukturellem Rassismus, ökonomischer

Repression und historischer Verdrängung jüdisch nähert. Die schwarze Pädagogik findet in dem Schockmoment des Selbstmordes auch hier eine Entsprechung.

#### 10.4 Eine Lehrstunde

Im Gegensatz zu *71 Fragmente* und *Code Inconnu* ist *Caché* kein „ensemble film“, denn er beschränkt sich auf die Perspektive einer Person. Thematisch allerdings überschneidet er sich mit den Vorgängern in weiten Teilen – die Fragmentierung der Welt findet sich auch hier dargestellt, nur mit dem Unterschied, dass die Fragmente nicht in der Montage zusammengesetzt werden, sondern Teil der Diegese sind. Man könnte dabei wie Scott Durham so weit gehen, den Film letztlich als Aufgabe des Versuchs, der Welt der Postmoderne überhaupt noch als realistisch beschreibbares Ganzes habhaft zu werden, zu sehen: „If *Caché* succeeds where *Code Unknown* does not, in producing something like the fantasmatic equivalent of that fragmented whole, it is because in an attempt to represent the reality of postmodernity, it is willing to move beyond the limits of realism itself“ (263). Dieser Realismus beschränkt sich auf zwei Aspekte, erstens die Glaubwürdigkeit bzw. die mimetische Qualität der Inszenierung, die messbar ist anhand von Schauspiel, Mise en Scène, Ton und so weiter, und zweitens die Einbettung des Gezeigten in ein Narrativ, das den Regeln von Physik und temporaler Kausalität folgt. Der zweite Aspekt wird in *Caché* zumindest potenziell verletzt, sobald man als Absender der Videos Majid sowie die beiden Söhne ausschließt und nur noch nicht-evidente Erklärungen übrigbleiben. Trotz dieser potenziellen Erklärung ist der unbekannt Code, der *Caché* als Film zusammenhält, genauso wenig zu entschlüsseln wie das bei den beiden „ensemble films“ der Fall ist. Die Welt der Film-Spielwiese ist in ihrer Kohärenz unerklärlich, genau wie unsere tatsächliche Welt, die sich in der Diegese gespiegelt finden soll. Als Rätsel für die Zuschauer/-innen lässt sie die meisten Fragen offen – aber eben nicht alle, sodass eine Beschäftigung mit den wenigen Hinweisen letztendlich doch keine vertane Mühe

ist, sondern zu einem (wenn auch geringfügigen) Erkenntnisgewinn führt. Dieser Erkenntnisgewinn fußt auf einer spielerischen Beschäftigung der Zuschauer/-innen mit dem Film. Die Verknüpfung des Spiels mit einem Lernprozess erinnert nicht zufällig an *Funny Games* und seine Didaktik der Gewalt. Wie *Funny Games* attackiert auch *Caché* mit den beiden ritualhaft vollzogenen Kehlendurchtrennungen, einmal am Hahn und einmal an Majid, die Zuschauer/-innen genauso wie den Protagonisten. Celik schreibt:

Haneke sacrifices Majid to imprecate the audience with guilt by staging a public self-prosecution with a mute accusation: „You all are my murderers.“ Majid exists in his death and suffering (dying on the film, crying on the videotape after the confrontation), which are „programmed conditions“ to provoke guilt in Georges, and possibly in viewers as well. (76)

Nach dem Selbstmord ruft Georges nicht etwa die Polizei, sondern begibt sich ins Kino, bevor er in der Dunkelheit schließlich nach Hause zurückkehrt. Schon Benny in *Benny's Video* reagierte auf den Tod auf die gleiche Weise, allerdings war er an dem Tod des Mädchens nicht indirekt, sondern aktiv beteiligt. Die Verbindung zum Publikum ist schnell hergestellt: Auch die französischen Zuschauer/-innen sahen dem Mord an den Algeriern unbeteiligt zu, und anstatt daraus Konsequenzen zu ziehen, lenken sie sich ab, etwa, indem sie ins Kino gehen – wo sie sich im Normalfall befinden müssen, wenn sie *Caché* betrachten (im heimischen Wohnzimmer mit der DVD-Version des Filmes geht dieser Aspekt natürlich verloren, zugleich erlaubt diese Herangehensweise aber durch die Vor- und Rückspulfunktion ganz neue Möglichkeiten des Spielens). Natürlich ist es bittere Ironie, dass diese Zuschauer/-innen nun trotz ihres Verlangens nach Eskapismus mit genau der Gewalt konfrontiert werden, die sie laut Unterstellung des Filmes zu verdrängen versuchen. Dabei ist die Lehre, die aus dem Rätsel zu ziehen ist, der didaktische Kern, vage gehalten: Beschränkt er sich etwa darauf, das vergessene nationale Verbrechen wieder in die Erinnerung zu rufen? Die Mitwisser auch als Täter zu identifizieren?

Die Weigerung, konkrete Antworten zu liefern, lädt zu derlei reduktionistischen Lesarten ein. Celik positioniert sich *in dubio contra reum* und zieht ein sehr kritisches Fazit: „As in all bourgeois melodramas, watching the film is in itself an experience, evidence of being the good liberal postcolonial French citizen capable of remembrance and repentance“ (80). Die Beschäftigung mit dem historischen Ereignis wäre zu hinterfragen, sofern das Hinschauen in einem fiktiven Kontext – hier sogar noch in einem melodramatischen Kontext (vgl. hierzu auch Speck, „The Marriage of Past and Present“ oder Metelmann, „Fighting the Melodramatic Condition“) – bereits als „fortschrittlich“ betrachtet würde, als eine Form von Vergangenheitsbewältigung. Es bleibt jedoch nicht beim bloßen Anschauen. Die Zuschauer/-innen von *Caché* sind keine wehrlosen Opfer affektiver Manipulation (und *Caché* ist damit nur unter Vorbehalt dem Genre des Melodramas zuzurechnen), sondern werden als Mitspieler aktiv am Generieren von Bedeutung beteiligt. Die oben gestellte Frage nach dem Zweck der „Lehrstunde“, die der Film hier simuliert, findet darin eine Antwort: Die Offenheit erlaubt prinzipiell eine Vielzahl möglicher Lehrerfahrungen, die die Zuschauer/-innen durchleben können. Diese Beliebigkeit ist jedoch keine Absage an eine tiefergehende Beschäftigung mit den Rätseln des Filmes, sondern sie verweist darauf, dass der *Prozess* des spielerischen Filmkonsums die eigentliche Kernerfahrung ist.

*Caché* ist dabei genau wie die tatsächliche Geschichte offen für eine große Bandbreite an Interpretationsmöglichkeiten. Der Gefahr der Beliebigkeit wird dadurch Einhalt geboten, dass aufgrund der Art der Spiele immer wieder auf die Zentralstellung der Gewalt, in allen Formen, verwiesen wird. Die systemische, strukturelle oder auch kulturelle Gewalt, deren Opfer Majid und sein Sohn sind, wird nur deswegen sichtbar, weil beide Charaktere Teil des Spieles sind, das mit Georges gespielt wird. Der Märtyrertod Majids ist einerseits das Resultat struktureller Gewalt (gegen Majid), andererseits aber auch, durch das erzwungene Beisein von Georges, eine Form psychischer Gewalt (gegen Georges). Die Zuschauer/-innen wiederum, die aufgrund der

Genre-Spielregeln des „Whodunits“ zusammen mit Georges versuchen, das Rätsel der Videos zu lösen, werden ebenfalls attackiert, indem sie dem Schockbild der Blutfontäne ohne akustische oder narrative Vorwarnung ausgesetzt werden.

Der Gegensatz zu *Funny Games* könnte an dieser Stelle nicht stärker sein: In *Caché* werden die Zuschauer/-innen durch das erzwungene *Hinsehen* angegriffen, in *Funny Games* durch das erzwungene *Wegschauen*. Die Lenkung des Blickes führt weg von einer affirmativen Betrachtung fiktiver und vor allem fantastischer Gewalt, die typisch für Horror- und Slasher-Filme aller Art ist, hin zu einer Betrachtung der alltäglichen Gewalt. Beides Mal gelingt dies, indem das Spiel der Zuschauer/-innen anhand von Genre-Konventionen geleitet wird: Der „Whodunit“ verlangt eine intensive Beschäftigung mit dem Bild, um detektivische Arbeit zu leisten, der Horrorfilm hingegen versucht, als Mutprobe verstanden, den Zuschauern/-innen derart schreckliche Bilder zu zeigen, dass sie gar nicht mehr hinsehen wollen. Die Spiele, die hier zwei binäre Lernziele verfolgen, überschneiden sich in dem kritischen Punkt der Medialisierung. Sie geben keine Auskunft über die Funktionsweisen von Gewalt, sondern über die Einbettung derselben in mediale, fiktionale und ludische Kontexte. Dass Majid sich auf derart spektakuläre Art und Weise umbringt, ist ein Weckruf. Gewalt wird hier nicht realistisch dargestellt, sondern symbolisch inszeniert. Das Ritual der Selbstopferung ist so spektakulär, dass es nicht als ein mögliches Beispiel für die Gewalt, die in den Banlieues stattfindet und durch die sozioökonomischen Umstände hervorgerufen wird, gesehen werden kann. Diese zeichnet sich als strukturelle Gewalt ja gerade durch ihre Unspektakularität aus, durch ihre Unsichtbarkeit im gesellschaftlichen Leben. Ziel der Inszenierung von Majids Tod ist es nicht, melodramatische Gefühle zu evozieren, Mitleid zu erregen oder Schrecken zu verbreiten, sondern eine Pädagogik des erzwungenen Hinschauens zu etablieren. „Ich wollte, dass du anwesend bist“, sagt Majid (*Caché* 01:25:50) und richtet sich damit auch als Lehrer an die Zuschauer/-innen.

## 10.5 Noch ein Best of?

„Many of *Hidden*'s clues are [...] embedded in the director's earlier work“ (40), stellt Grossvogel fest. Das Mysterium von *Caché* kann mit ihnen allerdings nicht entschlüsselt werden, sondern wird vielmehr verkompliziert: zahlreichen Verweise auf frühere Werke lassen einen eher zu der Aussage verleiten, auch *Caché* sei wie *Happy End* als eine Art „Best of Haneke“ zu verstehen, das Motive aus allen vorangegangenen Kinofilmen aufnimmt. Doch inwiefern tragen diese zu einer Lösung bei, und inwiefern handelt es sich bei ihnen um „red herrings“, gestreut, um das detektivische Publikum irrezuführen?

Die Verwendung der immergleichen Vornamen schon setzt Georges und Anne in Beziehung zu den früheren Kleinfamilien. Die Tatsache, dass ihr Sohn nun Pierrot heißt – und nicht Benny (oder gar Jean – auch wenn dieser in *Code Inconnu* der Bruder und nicht das Kind von Georges ist, so wäre er aufgrund seines jugendlichen Alters durchaus austauschbar) – mag man zum Anlass nehmen, die angedeutete Affäre zwischen Anne und Pierre (gespielt von Daniel Duval) bestätigt zu sehen. Eventuell wäre letzterer gar der leibliche Vater von Pierrot. Andererseits könnte der Name auch als ein Verweis auf Jean-Luc Godards *Pierrot le Fou* (1965) zu verstehen sein, in dem der Protagonist wie Georges' Sohn dem bürgerlichen Leben zumindest für eine Zeit entflieht. Dieses mysteriöse Fluchtverhalten wiederum stellt eine Verbindung zu *Le Temps du loup* her, denn hier wie dort kehren die Söhne nach einem plötzlichen Verschwinden unverletzt und ohne zufriedenstellende Erklärung zurück. Das Schwimmtraining von Pierrot ruft das Tischtennisttraining in *71 Fragmente* und die Bockspring-Szene in *Der siebente Kontinent* in Erinnerung, der Konflikt mit dem schwarzen Fahrradfahrer spielt auf die Eingangsplansequenz in *Code Inconnu* an, Georges Tränenausbruch beim Brotverzehr findet man auch in *Funny Games* und so fort – die Liste ließe sich noch eine ganze Weile fortführen. Das Vorwissen, dass denjenigen unter den Zuschauern/-innen, die mit Hanekes Gesamtwerk

vertraut sind, eigentlich einen interpretatorischen Vorteil verschaffen könnte, gereicht ihnen aber keineswegs zur Hilfe beim Versuch, die verschiedenen Rätsel zu lösen. Die Selbstzitate werden stattdessen zu einem eigenen Puzzle: „Wo habe ich das schon einmal gesehen?“, fragt man sich unweigerlich, doch die jeweilige Antwort hilft nicht dabei, das eigentliche Mysterium von *Caché* zu lösen. Das Spiel wird zum Selbstzweck, zur Grundaktivität des Haneke'schen Universums, auf beiden Seiten der Leinwand – und muss sich somit wiederum einer kritischen Bewertung stellen. Koch hält fest:

Haneke's games visibly lack the familiar principles of cultivation and socialization; the *game* is no longer played with or against others, but solely for its own *sake*. It is through this perversion of the game, which becomes a mere performance for others that Haneke formulates his ultimate statement about the contemporary world. As the inserted TV news reports reinforce in a Baudrillardian fashion the extent in which the real world has become a fully mediated hyperreality [...], the game as performance (or as an image of itself, or as virtual reality) is positioned, like violence and the media, for audiences to question its function and approach it critically. (95, Hervorhebung im Original)

Die intertextuellen Verweise lassen *Caché* einerseits zu einem Meta-Film werden, der mittels „Mise en abyme“ das Außerhalb der medialen Welt nicht nur leugnet, sondern geradezu negiert. Das Ludische wird dem Sein in der Welt dabei eingeschrieben, und die Gewalt, die sich darin äußert, erklärt sich aus dem Modus dieses Spiels.

Wie *71 Fragmente* und *Code Inconnu* vor ihm (und *Happy End* nach ihm) erzählt *Caché* nicht nur die Geschichte eines Individuums oder einer Kleinfamilie, sondern zeichnet die ludischen Strukturen der modernen, durchmedialisierten Gesellschaft nach. Das Phänomen der Überwachung spielt dabei eine entscheidende Rolle: War es in *Benny's Video* noch die Obsession einer einzelnen Figur, die Welt vollständig aufzuzeichnen, so überträgt sich dieser Wunsch auf die metafiktionale Ebene in *71 Fragmente* und *Code Inconnu*, Filme, welchen ein alles beobachtendes Ich nicht diegetisch, sondern als Organisationsprinzip eingeschrieben ist. *Caché* schließlich ist aufgrund des ontologisch unsicheren Status der Videobänder ein

Kompromiss dieser beiden Herangehensweisen. Metelmann und Loren sehen in ihm deshalb nicht nur eine Collage aller Werke Hanekes, sondern ein Remake von *Benny's Video*, das nicht nur die Protagonistenrolle verschiebt, von Benny bzw. Pierrot auf Georges, sondern damit einhergehend auch die Schuldfrage neu verhandelt:

Construing *Hidden* as a remake of *Benny's Video* strongly suggests Pierrot as the culprit or accomplice. Up to and including body language he resembles Arno Frisch, and the analogy between the two films astonishes on other levels as well: Haneke not only continues his anatomy of the bourgeoisie with the same exemplary first names and copies the plot of the cover-up for a crime. He also reworks and extends his lucidly established *System „Benny's Video“* to the surveillance society in the 21<sup>st</sup> century where representations could crop out of nowhere due to the increasing visual recordings activity mostly through non-human camera networks. Just like Benny's videos [...], which are produced by him but whose impact he does not (and cannot) control, the anonymous messages in *Hidden as images* are not the crucial point but rather what is made of them and with them by their recipients. (80, Hervorhebungen im Original)

Dabei sind die Videos beider Filme grundsätzlich zu unterscheiden. Benny ist in der Lage, die Auswirkungen seiner Videos zu kontrollieren. Er nutzt sie als Sprachersatz, um zuerst seinen Eltern die Umstände des Mordes mitzuteilen, und schließlich, um diese an die Polizei zu verraten. Er kommuniziert mittels Video und weiß sich als wortkarger Jugendlicher offensichtlich *nur* so auszudrücken. Obgleich Bennys Videos den Blick und bis zu einem gewissen Grad die Intention des Filmenden verraten, wie schon die Aufnahme der Schweineschlachtung und deren Manipulation illustrieren, liegt das Hauptaugenmerk auf dem Inhalt der jeweiligen Aufnahmen. Dabei tritt die auditive Ebene in den Vordergrund: Der Tod der Schülerin und die „Entsorgungspläne“ der Eltern sind hör-, aber nicht sichtbar. Das Video hätte auch schlicht eine Tonaufnahme sein können. Die Videos, die zu Beginn von *Caché* auftauchen, nehmen hingegen gar keine Ereignisse mehr auf, weder visuell noch auditiv. Die Auseinandersetzung zwischen Georges und Majid mit Majids anschließendem Zusammenbruch könnte zwar als Ausnahme gesehen werden, denn immerhin geschieht nicht

*nichts*, aber die Länge des Videos relativiert die Singularität dieser Ereignisse wieder. Das Video ist nicht dazu da, ein Event, ein Spektakel zu aufzuzeichnen, sondern es verkörpert schlichtweg den Umstand einer ständigen Beobachtung, die Wahrwerdung einer paranoiden Furcht.

Will man *Caché* wirklich als ein Remake von *Benny's Video* verstehen, so würde dies Georges von seiner Schuld entlasten. Antagonist wäre dann der junge Pierrot und nicht etwa, wie es der Verlauf der Offenbarungen darlegen würde, Georges selbst. Solch eine Lesart nimmt die Perspektive Georges' ein und sieht in ihm ein Opfer in einem pervertierten Spiel, das ihm eine Schuld aufdrängen will, die er aufgrund seines damaligen Alters – er war sechs Jahre alt, als er mit seiner Lüge die Verbannung Majids veranlasste – nicht akzeptieren will. Die Perspektivierung von *Caché* legt solch eine unkritische Sichtweise nahe, denn die Sicht Majids wird völlig ausgeblendet. Der Subalterne wird konsequent zum Schweigen gebracht. Das Video als Kommunikationsmittel taugt nur zur Konfrontation, und der Konflikt zwischen Georges und Majid wird anhand der unterschiedlichen Heimsuchungen – per Post in Georges' Fall oder in Person in Majids – ausgetragen, wobei Georges' Motiv nachvollziehbar präsentiert wird, das des Senders aber im Dunkeln bleibt. Allein durch die Veranschaulichung von Georges' Handlungsmotiven entlastet der Film ihn. Während Majid offensichtlich überrascht von der Feindlichkeit Georges' ist, sind die Zuschauer/-innen prinzipiell auf Georges' Seite, denn sie wissen ja, was er durchlebt hat. Seine Wut ist *verständlich*, vielleicht sogar *selbstverständlich*. Wer das Spiel des „Whodunits“ als Zuschauer/-in nicht durchschaut und bis zuletzt an die Deutungshoheit von Georges glaubt, der wird in der Abwehrhaltung gegenüber dem Subalternen noch bestätigt. Eine kritische Betrachtung des Spieles hingegen stellt zwangsläufig die Wahrheit des Bildes infrage, wie auch Lisa Coulthard resümiert:

*Caché's* usual interpretative frame focusing on guilt (an emphasis supported, of course, by Haneke's own comments) can be reoriented towards a more general, and more ethically and politically constructive focus on fidelity to

truth as such. That is, it is not merely about the guilt of privileged, bourgeois complacency in the face of political violence, racism and destructive othering: rather, it is an attack on infidelity to truth itself. (80)

Dabei lassen sich die zuletzt angesprochenen Punkte nur schwer trennen: Die Abkehr von der Wahrheit ist eben auch Fundament für politische Gewalt, Rassismus und destruktives „Othering“ – Themen, die der Film durchaus nicht nur en passant anspricht. Die Kritik an der (Video-)Wahrheit der bürgerlichen Lebenswelt ist daher nicht einfach als postmoderne Kritik an einer generellen Wahrheit zu verstehen, sondern verweist konkret auf die bürgerliche und an Georges exemplarisch vorgeführte Ausblendung der Lebensrealität der Subalternen. Diese metaphorische Scheuklappe, die es Marian in *71 Fragmente* erlaubt, ungesehen Diebstähle zu begehen, die aber zugleich Maria in *Code Inconnu* mit ihrer toten, dreckigen Umgebung verschmelzen lässt, wird erst durch Majids Selbstmord auf aggressivste Weise niedergerissen. Hier wird die strukturelle Gewalt außerhalb des privilegierten bürgerlichen Lebens endlich sichtbar.

Der eigentliche Kern des Streites zwischen Majid und Georges liegt dabei in der sozioökonomischen Diskrepanz der Lebenswelten der beiden begründet, womit *Caché* wieder das Motiv der Allmacht des marktwirtschaftlichen Modells aufgreift. Dieses unterschwellig ludische System, das Benny in *Benny's Video* noch erlernen musste, und dessen Unüberwindbarkeit in *Le Temps du loup* auf eindringliche Weise veranschaulicht wird, ist, so wird von Film zu Film deutlich, das „Grundübel“ der modernen Welt, die primäre Voraussetzung der strukturellen Gewalt, die sich gegen die Subalternen richtet, und die wiederum die direkte Gewalt, ob psychisch oder physisch, zur Folge hat. *Caché* ist dabei nicht einfach nur ein Best-Of mit Haneke-typischen Szenen und Motiven, ein simples Wiederaufwärmen altbekannter Thesen, sondern in seiner Radikalität der direkteste Angriff auf den bürgerlichen Zauberkreis, der „Andere“, wirtschaftlich schlechter Gestellte, konsequent ausblendet. Die Verlierer des globalen Spiels sind unsichtbar, bzw. können nur auf

Bildschirmen wahrgenommen werden: Anne etwa trifft niemals auf Majid, sieht aber den Streit zwischen ihm und Georges auf einem Videoband. Das Video, lateinisch für „ich sehe“, zwingt den Blick, aber das bloße Hinschauen bleibt passiv und ändert nichts an den Umständen. Der Selbstmord Majids ist daher eine konsequente Weiterführung der Gewalt der Videos und als eine Verschärfung der Anklage zu verstehen; in ihm werden die Auswirkungen der Synthese von Gewalt und Spiel in aller Deutlichkeit sichtbar.

Als pädagogische Methode kommt diese Szene der Ludovico-Technique (siehe Kapitel 8.3) wieder einmal recht nahe – die Zuschauer/-innen sollen dabei zwar nicht konditioniert, aber doch zumindest zu einem Handeln, zu einer Reaktion provoziert werden. Seite an Seite mit Georges beobachten wir, wie Majid zusammensackt und langsam auf dem Boden verblutet, und sind uns gleichzeitig bewusst, dass die ans Theater erinnernde *Mise en Scène* darauf verweist, dass auch die Beobachter wiederum unter Beobachtung stehen. Der zurückgeworfene Blick geht dabei nicht vom toten Majid aus, sondern von der Anklage, die sich durch ihn zu manifestieren scheint. Man fühlt sich an eine Zeile aus Rainer Maria Rilkes *Archaischer Torso Apollos* erinnert: „Denn da ist keine Stelle, / die dich nicht sieht“ ( 313). Ebenso scheint auch das System des Blickes, das symbolisch von Majid auszugehen scheint, permanent, allumfassend und unausweichlich zu sein. „Du mußt dein Leben ändern“ (Rilke 313), lautet der bedeutungsschwangere letzte Satz des Sonetts. Diese Aufforderung wäre schließlich auch das Fazit, das sowohl Georges wie auch die Zuschauer/-innen aus dieser Erfahrung ziehen könnten. Doch wie reagiert Georges? Er sucht ein Kino auf. Nun selbst ein Zuschauer, schließt er den Kreis, findet dadurch allerdings keinen Ausweg. Die extradiegetischen, eigentlichen Zuschauer/-innen, die Hanekes *Caché* betrachten, sind gleichermaßen in dieser Schleife gefangen. Das Spiel der neoliberalen, medialen, kalten Welt erlaubt keinen individuellen Ausstieg, erlaubt kein Pathos, erlaubt keine Hoffnung. Man kann es nicht gewinnen. Man kann nur zuschauen.



## 11. Niemand gewinnt: ein Fazit

Klaus Herding schreibt, ein zentrales Thema der Kunst sei „der Ausdruck von Gewalt und die Notwendigkeit, Gewalt im *Zaume* zu halten“ (15, Hervorhebung im Original). Seit jeher zählen grausame Abbildungen und Fiktionen zum Grundrepertoire nicht nur der westlichen Kunst. Hinterfragt wurde dieser Umstand allerdings erst in der jüngeren Vergangenheit: „Erst in der Moderne wird Gewalt in der Kunst zum *Problem*“ (Herding 18, Hervorhebung im Original). Hanekes Eigenaussagen fügen sich in diesen Diskurs nahtlos ein, doch im Gegensatz zum Subtext seiner Filme bleiben sie einen Beleg schuldig. Die Imitationshypothese muss, wie eingangs gezeigt wurde, als widerlegt betrachtet werden. Gewalt im Film und in anderen Kunstformen ist, wie Herding betont, „kategorial *anders*“ (19, Hervorhebung im Original). Sie ist virtuell, gespielt, und opferlos – und demnach moralisch unbedenklich. Oder etwa nicht?

Wie in den vorangegangenen Kapiteln dargelegt wurde, kann man zumindest über die Filme Hanekes sagen, dass die in ihnen dargestellte Gewalt „kategorial anders“ ist, aber als Bezugspunkt sind natürlich nicht die Gewaltformen der Realität gemeint – das wäre wiederum trivial – sondern die gängigen Repräsentationsformen der gegenwärtigen Visual Culture. *Kategorial anders* sind sie, weil sie die Kategorie des Spieles für sich beanspruchen. Wie und mit welchen Konsequenzen bricht Gewalt bei Haneke über das Konzept des Spieles in das ernste Leben ein?, lautete daher die Ausgangsfrage dieser Untersuchungen, und die Antworten darauf sind, wie ausgeführt, mannigfaltig. Die Stoßrichtung ist jedoch stets dieselbe, selbst wenn von Film zu Film unterschiedliche Nuancierungen vorgenommen und unterschiedliche Teilaspekte der Gewalt angesprochen werden. Die „Grundgewalt“, die sich in allen Filmen Hanekes zeigt, ist dabei die strukturelle Gewalt der ökonomischen Weltordnung, der neoliberalen Marktwirtschaft, in der ein Homo Oeconomicus gegen den nächsten spielt. Die (zumeist männlichen) Täter folgen dabei ganz konsequent – oder besser: *zu* konsequent – den Regeln des globalen Finanzspiels. Gewinnen ist alles und verlieren die Höchststrafe, und wo

Juuls, Caillois und Huizinga allesamt eine Folgenlosigkeit als konstitutiv für das Spiel festlegen, wird diese bei Haneke immer wieder ausgehebelt. Der magische Kreis, innerhalb dessen sich das Spiel abspielen soll, wird stets gebrochen.

Dies ist keineswegs bloßes Gedankenspiel, kein ausschließlich fiktives Resultat eines imaginierten „vergletscherten“ Österreichs (und später auch Frankreichs) Hanekes, das mit der Realität nichts gemein hat. Ludisch ist das agonale Prinzip der gegenwärtigen Leistungsgesellschaft, des globalen *Wettbewerbs*, der Gewinner belohnt und Verlierer aus dem Spiel wirft. Eine Untersuchung dieses Wettbewerbs auf rein spieltheoretischer Ebene läuft jedoch Gefahr, die Potentiale kultureller Gewalt, die sich aus dieser Ludizität ableiten lassen, zu übersehen. Die Offenlegung dieser Potentiale wird bei Haneke aber keineswegs anhand platter Stereotype geleistet, die in den Filmen kritisch beleuchtet oder als Antagonisten positioniert würden. Schon mit den zwei zuerst analysierten Filmen lässt sich dies leicht widerlegen, ironisieren sie doch die Zuhilfenahme simpler, monokausaler Erklärungsmuster. Benny in *Benny's Video* ist kein mahnendes Beispiel, das real werden könnte, würde man ein Kind unkontrolliert Comics lesen, Rockmusik hören und Trashfilme sehen lassen, genauso wenig wie Eve in *Happy End* ein mahnendes Beispiel für alle Post-Millennials ist, denen das Smartphone das Auge zur Welt ist. Die kritischen Momente in Hanekes Filmen sind ungemein subtiler – bei Benny wird durch das Überangebot an potentiell gefährlichen Medien, die letztlich selbst in ihrer Summe völlig harmlos sind, bereits darauf verwiesen, dass ein Glogauerartiges Panikschüren verfehlt ist (vgl. zur Widerlegung der Thesen Glogauers, die *Benny's Video* potentiell unterschreiben, Metelmann, *Zur Kritik der Kino-Gewalt* 102) – und beschränken sich vielmehr auf eine Skizzierung einer ludisch-virtualisierenden Dynamik, die sich erschreckend problemlos auf eine große Bandbreite an Lebensbereichen übertragen lässt. Das geschieht auch innerhalb der Fiktion. Wenn in Hanekes Universum bereits die Freizeit zum Ernst wird, wenn der Ferienhausurlaub ein Spiel um Leben und Tod ist, wenn die sportliche

Betätigung nicht vorrangig der Gesundheit, sondern der Karriere dient, dann wird einerseits das Spiel radikal marginalisiert, aber andererseits wird es auch in seiner pervertierten agonalen Form zum allumfassenden Sinnsystem. Es geht hier nicht um eine realistische Abbildung der Gegenwart, selbst wenn die Plansequenzen, das mimetisch-nüchterne Schauspiel und die Abwesenheit extradiegetischer Musik zu solch einer Annahme verleiten könnten. Die Symptome einer spielerischen Weltaneignung werden hier sichtbar, und deren *Strukturen* stehen im Vordergrund.

Dabei ist die Art dieses Spiels von großer Bedeutung. Wo eine Auffassung des Weltspiels als Mimicry, als ein *Theatrum Mundi*, in vergangenen Jahrhunderten noch zu überzeugen wusste, ist es heute doch vielmehr ein Virtualisierungsprozess, der das Spiel als Folie verwendet, und der unter die Kategorie des Agôn fällt. Ludus und nicht Paidia steht dabei als Prinzip an oberster Stelle. Ordnung und Unterordnung zeichnen die Welt aus, kein kreativ-freies Spiel, wie es sich Leibniz und Kant noch vorgestellt hatten. Das Spiel ist Reglementierung. Dass bei Haneke Callois' letzter Spiel-Kategorie, dem Rausch, keine Bedeutung zukommt, ist eine konsequente Folge. „Compared to European filmmakers of his generation, such as Fassbinder, Herzog, Wenders, Von Trotta, Schloendorff, and Rohmer, Haneke's style stands out as the most sober and cold“ (260), schreibt Andrea Gogroß-Vorhees. *Ilinx* ist antithetisch zu Hanekes Klima. Selbst der Amoklauf von Max in *71 Fragmente* ist eine Übung in Zurückhaltung und Nüchternheit – wo Hollywood einen spektakulären Actionfilm inszenieren würde (man denke nur an Joel Schumachers Verherrlichung des „angry white man“ in *Falling Down* (1993)), handelt Haneke die Szene des Amoklaufs in wenigen Sekunden ab, filmt anstatt der Tat nur den Täter und in einem Detailausschnitt ein einziges Opfer, das noch dazu auf dem Rücken liegt. Die Verbindung von Gewalt und Spiel bei Haneke ist gerade deshalb einzigartig, weil sie *nicht* die Form des *Ilinx* annimmt. Diese Kombination ist nämlich aus dem Gegenwartskino kaum wegzudenken: Der Rausch der Gewalt wird immer wieder neu imaginiert, von frühen B-Movie-

Action-Filmen über das Aufkommen des Blockbuster-Films in den 1980er Jahren bis zum nimmer enden wollenden Strom an Comicverfilmungen, der das Mainstream-Kino des 21. Jahrhunderts beherrscht. Je fulminanter das Action-Kino inszeniert wird, umso näher kommt es einem Rausch, einem „Flow“-Erlebnis gleich – ein markantes Beispiel hierfür sind der von Shaviro besprochenen *Gamer* sowie dessen Vorgänger *Crank*, deren hohes Schnitttempo, gepaart mit verwackelten Handkameraaufnahmen und ständig pulsierendem Soundtrack beispielhaft für Filmerlebnisse dieser Art stehen. Die Entschärfung von Gewalt durch ihre Rekontextualisierung als Spiel des Ilinx wird von Haneke umgedreht: Nicht die Gewalt wird zum Spiel, sondern das Spiel zur Gewalt. Zwar ließe sich auch einiges dafür anführen, dass gerade die Rauschinszenierung der hedonistisch-geprägten Grundhaltung der Moderne angemessener sei, aber Hanekes Filme suggerieren, dass diese „Partystimmung“ bloße Fassade ist, zumal sie nie in *Abgrenzung* vom marktwirtschaftlichen Alltag gesehen wird. Sie ist noch nicht einmal Belohnung für getane harte Arbeit, wie es sich die protestantische Arbeitsethik eventuell noch vorstellen würde (hier sei auf Brian Sutton-Smiths Ausführungen zu „Rhetorics of Frivolity“ (201) verwiesen, in denen er diese abgrenzende, im Kern auch spielverachtende Haltung historisch verortet). Statt einer Verdrängung des Spiels aus dem Arbeitsleben, das bald keine alternativen Zeitbeschäftigungen neben „harter Arbeit“ kennt, nimmt dieses entweder selbst kapitalistische Züge an, und der Spaß wird zur Arbeit (als Pilotenspiel oder Tangram-Rätsel mit Wetteinsatz), oder aber es wird, wie die Karaoke-Performance in *Happy End*, der Lächerlichkeit preisgegeben. Pierres Akrobatik hier wird zunächst bejubelt, aber am Ende muss er erschöpft von der Bühne getragen werden. Der ekstatische Tanz führt zu einer Selbstzerstörung, und das sinnliche Versprechen, dem die hier vertretene „Spaßgesellschaft“ anhängt, wird nicht erfüllt.

Das Spiel des Agôn ist also dasjenige, das in Hanekes Werk das Spiel des Ilinx ersetzt. Die Rhetorik von Siegen und Verlieren, die dem sportlich-spielerischen Wettstreit zugrunde liegt,

findet sich wie die Regeln der Marktwirtschaft in vielen Bereichen des Alltags. Sie ist Teil der kulturellen Gewalt, unsichtbar und unhinterfragt. Die Nachteile für marginalisierte Gruppen, für finanziell und strukturell Unterprivilegierte, die immer an den Rändern von Hanekes Narrativen auftauchen, als Flüchtlinge, Bettler und Immigranten, oder auch, virtualisiert, auf Kriegsfotografien oder in Nachrichtenreportagen, sind Folge dieses Spiels. Dabei gilt, wie in den Einzelfällen beschrieben, dass das Mitspielen, die Teilnahme am gesellschaftlichen Leben, entweder nur bedingt oder eben gar nicht möglich ist. Die Subalternen werden zu Spielfiguren ohne eigene Stimme oder Handlungsmacht. Lediglich in *Caché* wird ein subversives Potential angedeutet, aber Majid und sein Sohn werden sofort von den privilegierten, bürgerlichen Spielern als potenzielle Bedrohung erkannt und nicht nur metaphorisch, sondern auch räumlich an den Rand der Gesellschaft gedrängt. Diese Vorgehensweisen geschehen geradezu automatisch – als *Kinderspiel*, wie *Caché* demonstriert. Selbst in unmündigem Alter sind diese Prinzipien bereits verinnerlicht. Die Unschuld der Jugend wird immer wieder als Illusion entlarvt.

Das agonale Spiel, das Haneke beschreibt, erweist sich als handlungstreibendes Prinzip der Gegenwart, und das nicht nur im Bezug auf die Finanzmärkte. Um nur ein Beispiel zu nennen: Auch die Politik steht ganz klar unter dem Stern dieses spielerischen Konflikts, und nicht umsonst spricht man hier von einem *Wahlkampf*, von *Wahlsieg* und *Wahlniederlage* – die ursprünglichen kriegerischen Begriffe erfahren wie die des spielerischen Wettkampfs eine metaphorische Umdeutung (vgl. Trimcev zur Geschichte der politischen Spielmetapher). Besonders auffällig wird diese Rhetorik in der gegenwärtigen Politik der Vereinigten Staaten: Donald Trump, der wieder und wieder politische Konkurrenten und Alliierte entweder als „winner“ oder als „loser“ bezeichnet, bezeugt damit ein Grundverständnis des politischen Tagesgeschäfts als kompetitives Spiel, und auch die Tatsache, dass die Unterstützung seiner Partei trotz täglicher rassistischer, sexistischer, islamo-, trans- und homophober Ausflüchte,

trotz bizarrster politischer Vorschläge und Bemerkungen, trotz unverhohlen geäußerten Unwahrheiten und Übertreibungen und so weiter immer noch ungebrochen ist, untermauert dies. Es ist nicht relevant, *was* Trump sagt oder repräsentiert, die schlichte Tatsache, dass ein Mann der eigenen Partei *gewonnen* hat und als stellvertretender Sieger im Weißen Haus sitzt, lässt moralische Bedenken verstummen. Die „partisanship“ ist nicht zu brechen, und die Wähler und Unterstützer des Präsidenten sind dabei in großen Teilen keine auf ihre eigenen Vorteile oder Prinzipien bedachte mündige Teilnehmer am politischen Leben, sondern Fans. Winston Churchill konnte noch behaupten: „Politics is not a game. It is an earnest business“ (411). Die Zeit aber hat ihn offensichtlich überholt.

Die inhaltliche Verhandlung von Spiel und Gewalt bei Haneke sollte dabei die ästhetische nicht überdecken. Der didaktische Prozess, der sich durch die Involvierung der Zuschauer/-innen erschließt, lässt sich, wie Gail Hart an *Funny Games* zeigt, als Anwendung Schiller'scher Ideen lesen. Nicht passiv oder berauschend werden Hanekes Filme erschlossen, sondern partizipativ, in Form eines ästhetischen Spiels. Haneke dreht Mind-Game Movies, wie Elsaesser sie nennt, d. h. Filme, die inhaltlich das Thema des Spiels umkreisen, weil etwa die Hauptfiguren in Spiele verwickelt werden sowie metafictional ein Spiel mit den Zuschauern/-innen spielen. Diese müssen die oft komplexe Handlung entschlüsseln oder auch, wie im Falle der „ensemble films“, *71 Fragmente* und *Code Inconnu*, eine Erklärung finden, *warum* die Filme so aufgebaut sind, wie sie sind. Dabei sind die Filme Hanekes letztlich, wie gezeigt wurde, keine einfachen (oder komplexen) Rätsel, die sich durch genaues Beobachten und Analysieren lösen ließen. Die Offenheit von Form und Handlung schreibt einerseits jeder einzelnen Szene eine wichtige Rolle zu, lässt aber zugleich offen, ob es sich nicht bei manchen Hinweisen um falsche Fährten handelt, die die detektivischen Zuschauer/-innen im Lösungsprozess stören sollen. Eine Identifizierung von „red herrings“ bei Haneke läuft aber Gefahr, die Fragmentierung der Welt als narrativen Trick zu verstehen und alles, was nicht unmittelbar zur Lösung der „großen“

Fragen der jeweiligen Filme beiträgt, zu ignorieren. Während dies bei *Caché* noch denkbar wäre – die Nebenhandlung um Pierrots sportliche Karriere als Schwimmer etwa läuft ins Leere und gibt keinerlei Hinweise auf Pierrots potentielle Beteiligung am Erstellen und Verschicken der Videobänder –, würde bei *Code Inconnu* oder *71 Fragmente* bald kein roter Faden mehr übrig bleiben. Die Offenheit ist konstitutiv, sie ist zentral für das Verständnis dieser Filme als Spiele. Aufgrund der fehlenden Interaktivität des Mediums müssen andere Formen gefunden werden, um der Unvorhersehbarkeit des Spieles gerecht zu werden. Experimentelle Filmformen wie David Slades *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) bieten hier einen potentiellen Blick in die Zukunft, sie ermöglichen eine noch stärkere Verschmelzung von Videospiel und Film, als sie selbst in Filmen wie David Cronenbergs *eXistenZ* (1999) geleistet werden kann: Die digitale Umgebung von Netflix erlaubt ein „choose-your-own-adventure“-artiges Filmerlebnis, in dem mit dem Mauszeiger an bestimmten Stellen eine Entscheidung darüber getroffen werden kann, welche Handlungen der Protagonist des Filmes nun ausführt. In *Bandersnatch* sind diese anfangs banal, etwa wenn es um die Wahl zwischen zwei Musikstücken geht, und werden gegen Ende immer folgeschwerer, wenn es darum geht, sich für oder gegen einen Selbstmord zu entscheiden. Der Clou dabei ist natürlich, dass auch die banalen Entscheidungen letztendlich relevant sind, um gewisse Endsequenzen sehen zu können. Hanekes Oeuvre ist im Gegensatz dazu natürlich weit mehr Film als Videospiel, aber der Ausgang ist wie bei *Bandersnatch* abhängig von jeder einzelnen Seherfahrung, und daher bedingt offen. Die Identitäten der Opfer von Max in *71 Fragmente* werden nur zu einem Drittel verraten, die wichtigste Information der letzten Szene von *Caché* kann leicht übersehen werden, *Das weiße Band* endet ohne Hinweis darauf, welche der Kinder an welchen der Taten beteiligt waren, und selbst *Benny's Video* endet mehrdeutig: Die Gesichter in Nahaufnahme wollen die Gedanken nicht verraten, und die Entscheidung Bennys, seine Eltern (und sich?) an die Polizei auszuliefern, bleibt ebenso rätselhaft wie die Umstände des Mordes selbst. Der Entschlüsselungsprozess hat immer eine

intensivere Beschäftigung mit jeder Szene, jedem Detail des Bildes und der Handlung zur Folge und entwirft darüber hinaus das Bild einer Welt, die eben nicht so einfach und durchschaubar gestrickt ist, wie es das Mainstreamkino gerne suggeriert. Die Wahrheit des Mediums Film, die durch die naive Vorstellung einer Realitätsaufzeichnung gefestigt wird und die das Vertrauen in Überwachungskameras und Bildbeweise erlaubt, wird infrage gestellt. Der virtuelle Raum, der durch die Medialisierung geschaffen wird, ist eben doch auf distinkte Weise von der physischen Realität abzugrenzen.

Der Verständnisprozess, den die Zuschauer/-innen dabei im Idealfall durchlaufen, ist hermeneutisch und daher auch in hohem Grad spielerisch-erprobend. Der oft missverstandene Aspekt der Zuschauertraumatisierung, der auch vom Regisseur durch Eigenaussagen in Interviews verbreitet und gefestigt wurde, oft unter dem Stichwort der „Vergewaltigung der Zuschauer“ (vgl. Sterneborg), ist dabei nicht unhinterfragt zu akzeptieren. Hanekes Filme sind keine psychische Gewalt an den Zuschauern/-innen. *Dieser* magische Kreis bleibt bestehen und bewahrt die Zuschauer/-innen in der schützenden Umgebung des Kinos vor schädigenden Einflüssen. Die pädagogische Gewalt ist eine virtuelle, sowie eine *virtualisierende*, sofern man sich auf die Angriffe der Filme einlässt und seine eigene Rolle im Spiel von *Funny Games* als implizierte/r Gewaltverursacher/in, im Spiel von *Happy End* als implizierte/r Gaffer/in, oder im Spiel von *Caché* als implizierte/r Mitschuldige/r eines institutionellen Verbrechens, erkennt. Als Mitspieler/-in ist man hier dem Film nicht ebenbürtig; man ist chancenlos. Die ludische Gewalt bei Haneke lässt sich nicht einfach konsumieren. Die Anklagen, die erhoben werden, bleiben unwiderlegt, und blockieren ein innerliches „Abhaken“ des Gesehenen, was schließlich etwa die teils in drastischen Worten verfassten Seherfahrungsberichte von *Funny Games* erklärt. Die Zuschauer/-innen kehren nach den Filmen, um Katharsis und „closure“ betrogen, zurück in ihren Kino- oder Wohnzimmeressel, wo sie die aggressive Lehrstunde zu verarbeiten haben. Es bleibt zu hoffen, dass sie anschließend bei der Rückkehr in den finanzdarwinistischen

Wettkampf der Realität Konsequenzen ziehen, bevor sich die Welt, einer zeitdiagnostischen Globalisierungslektüre folgend, der Vergletscherung Hanekes anheimgibt. Dieses Spiel zumindest ist noch nicht verloren. Die Würfel sind noch nicht gefallen.

## Literaturverzeichnis

- Aarseth, Espen. „A Narrative Theory of Games.“ *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (2012). S.129-133.
- Ahrens, Jörg. „Selbstmord und Unsterblichkeit. Zur Praxis metaphysischer Annäherungen.“ *Zeitschrift für Religions- und Geistesgeschichte* 52 (2000). S.243-265.
- Apel, Karl-Otto. „Eine philosophische Letztbegründung des ‚moral point of view‘.“ Kurt Bayertz (Hrsg.), *Warum moralisch sein?* Paderborn: Schöningh, 2002. S.131-144.
- Apter, Michael J. „A Structural-Phenomenology of Play.“ John H. Kerr und Michael J. Apter (Hrsg.), *Adult Play: A Reversal Theory Approach*. Amsterdam: Swets and Zeitlinger, 1991. S.13-29.
- Akyel, Dominic. „Ökonomisierung und moralischer Wandel: Die Ausweitung von Marktbeziehungen als Prozess der moralischen Bewertung von Güter.“ *MPIfG Discussion Paper* 14/13 (2014). [http://www.mpifg.de/pu/mpifg\\_dp/dp14-13.pdf](http://www.mpifg.de/pu/mpifg_dp/dp14-13.pdf) (Abgerufen am 07.09.2019).
- Assheuer, Thomas. *Nahaufnahme Michael Haneke. Gespräche mit Thomas Assheuer*. Berlin: Alexander Verlag, 2008.
- Aston, James. „The (Un)Spectacle of the Real: Forwarding an Active Spectator in Michael Haneke’s *Le temps du loup/Time of the Wolf*.“ *Studies in European Cinema* 7.2 (2010). S.109-122.
- Augé, Marc. *Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. New York: Basic Books, 1995.
- Bambrough, John R. „Universals and Family Resemblance.“ Richard J. van Iten (Hrsg.), *The Problem of Universals*. New York: Appleton-Century-Crofts, 1970. S.250-260.
- Barker, Martin. „The Newson Report: A Case Study in ‚Common Sense‘.“ Martin Barker und Julian Petley (Hrsg.), *Ill Effects: The Media/Violence Debate*. London: Routledge, 2001. S.27-46.
- Berberich, Eva. „*Funny Games* (1997). Peter und Paul spielen Morden.“ In: Gerhard Schneider und Peter Bär (Hrsg.), *Im Dialog: Psychoanalyse und Filmtheorie. Band 12: Michael Haneke*. Gießen: Psychosozial-Verlag, 2016. 71-81.
- Beresin, Eugene. „The Impact of Media Violence on Children and Adolescents: Opportunities for Clinical Interventions. American Academy of Child & Adolescent Psychiatry.“ [https://www.aacap.org/aacap/Medical\\_Students\\_and\\_Residents/Mentorship\\_Matters/DevelopMentor/The\\_Impact\\_of\\_Media\\_Violence\\_on\\_Children\\_and\\_Adolescents\\_Opportunities\\_for\\_Clinical\\_Interventions.aspx](https://www.aacap.org/aacap/Medical_Students_and_Residents/Mentorship_Matters/DevelopMentor/The_Impact_of_Media_Violence_on_Children_and_Adolescents_Opportunities_for_Clinical_Interventions.aspx) (Abgerufen am 13.10.2017).

- Blümlinger, Christa. „Figures of Disgust. Übers. v. Peter J. Schwartz.“ *Roy Grundmann (Hrsg.), A Companion to Michael Haneke*. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010. S.147-160.
- Bourdieu, Pierre und Jean-Claude Passeron. *Grundlagen einer Theorie der symbolischen Gewalt – Kulturelle Reproduktion und soziale Reproduktion*. Übers. v. Eva Moldenhauer. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1973.
- Bowlby, John. *Attachment and Loss, Vol.1: Attachment*. New York: Basic Books, 1982.
- Boy, Ann-Dorit. „Das Dilemma mit dem ‚Dschungel‘ in Calais geht nicht weg.“ *Neue Zürcher Zeitung*, 2. Februar 2018. <https://www.nzz.ch/meinung/das-dilemma-mit-dem-dschungel-geht-nicht-weg-ld.1353840> (Abgerufen am 09.05.2019).
- Breinersdorfer, Fred und Dorothee Schön (Hrsg.). *Das weiße Band. Ein Drehbuch von Michael Haneke*. Berlin: Deutsche Filmakademie, 2010.
- Brinkema, Eugenie. „How to Do Things with Violences.“ Roy Grundmann (Hrsg.), *A Companion to Michael Haneke*. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010. S.354-370.
- Brunette, Peter. *Michael Haneke*. Chicago: University of Illinois Press, 2010.
- Buckingham, David. *After the Death of Childhood. Growing Up in the Age of the Electronic Media*. Cambridge: Polity, 1996.
- Burgess, Anthony. *A Clockwork Orange*. London: Heinemann, 1962.
- Burghardt, Gordon M. „The Evolutionary Origins of Play Revisited: Lessons from Turtles.“ Marc Bekoff und John A. Byers (Hrsg.), *Animal Play: Evolutionary, Comparative and Ecological Perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press, 1998. S.1-26.
- Burris, Jennifer. „Surveillance and the Indifferent Gaze in Michael Haneke’s *Caché* (2005).“ *Studies in French Cinema* 11.2 (2011). S.151-163.
- Buytendijk, Frederik J.J. *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstribe*. Berlin: Kurt Wolff Verlag, 1933.
- Caillois, Roger. *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Übersetzt von Sigrid v. Massenbach. Stuttgart: Curt E. Schwab, 1960 (Erstausgabe 1958).
- Carroll, Noel. „Moral Change: Fiction, Film, and Family.“ Jinhee Choi und Matthias Frey (Hrsg.), *Cine-Ethics. Ethical Dimensions of Film Theory, Practice, and Spectatorship*. New York: Routledge, 2014. S.43-57.
- Carter, Cynthia, and Weaver, C. Kay. *Violence and the Media*. Philadelphia: Open University Press, 2003.
- Chess, Shira. „Strange Bedfellows: Subjectivity, Romance, and Hidden Object Video Games.“ *Games and Culture* 9.6 (2014). S.417-428.

- Christ, Michaela. „Codierung.“ Michaela Christ und Christian Gudehus (Hrsg.), *Gewalt. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart: J.B. Metzler, 2013. S.190-197.
- und Christian Gudehus. „Gewalt – Begriffe und Forschungsprogramme.“ Michaela Christ und Christian Gudehus (Hrsg.), *Gewalt. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart: J.B. Metzler, 2013. S.1-17.
- Churchill, Winston. *Liberalism and the Social Problem*. London: Hodder and Stoughton, 1909.
- Clover, Carol. *Men, Women and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton: Princeton University Press, 1992.
- Crowley, Patrick. „When Forgetting is Remembering. Haneke’s *Caché* and the Events of October 17, 1961.“ Brian Price und John David Rhodes (Hrsg.), *On Michael Haneke*. Detroit: Wayne State University Press, 2010. S.267-279.
- Cohen, Stanley und Laurie Taylor. *Escape Attempts: The Theory and Practice of Resistance to Everyday Life*. London: Allen Lane, 1976.
- Consalvo, Mia. „There is No Magic Circle.“ *Games and Culture* 4.4 (2009). S.408-417.
- Constine, Josh. „Snapchat Will Not Let Users Broadcast Live.“ *Techcrunch*, 7. Februar 2018. [https://techcrunch.com/2018/02/07/snapchat-live/?guccounter=1&guce\\_referrer\\_us=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce\\_referrer\\_cs=zgUVN-Lz-umyK7vIkM08sw](https://techcrunch.com/2018/02/07/snapchat-live/?guccounter=1&guce_referrer_us=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_cs=zgUVN-Lz-umyK7vIkM08sw) (Abgerufen am 09.05.2019).
- Coulthard, Lisa. „Negative Ethics: The Missed Event in the French Films of Michael Haneke.“ *Studies in French Cinema* 11.1 (2011). S.71-82.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. *Beyond Boredom and Anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass, 1975.
- Danks, Adrian. „The Global Art of Found Footage Cinema.“ Linda Badley, R. Barton Palmer und Steven Jay Schneider (Hrsg.), *Traditions in World Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006. S.241-253.
- Dayan, Daniel. „The Tutor-Code of Classical Cinema.“ *Film Quarterly* 28.1 (1974). S.22-31.
- Delfour, Fabienne und Stéphane Aulagnier. „Bubbleblow in Beluga Whales (*Delphinapterus leucas*): A Play Activity?“ *Behavioural Processes* 40.2 (1997). S.183-186.
- Dettke, Julia. „Ich bin gerne unangenehm: Michael Haneke im Gespräch.“ *FAZ*, 2. Oktober 2017. [http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kino/michael-haneke-im-gespraech-ueber-seinen-film-happy-end-15224824.html?printPagedArticle=true#pageIndex\\_0](http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kino/michael-haneke-im-gespraech-ueber-seinen-film-happy-end-15224824.html?printPagedArticle=true#pageIndex_0) (Abgerufen am 09.05.2019).
- Domizio, Ricardo. „Digital Cinema and the ‘Schizophrenic’ Image: The Case of Michael Haneke’s *Hidden*.“ Ben McCann und David Sorfa (Hrsg.), *The Cinema of Michael Haneke*. New York: Columbia University Press, 2011. 237-246.

- Dubet, Francois. „Die Logik der Jugendgewalt.“ Trutz von Trotha (Hrsg.), *Soziologie der Gewalt*. Wiesbaden: Opladen, 1997. S.220-234.
- Durham, Scott. „Codes Unknown. Haneke's Serial Realism.“ Brian Price und John David Rhodes (Hrsg.), *On Michael Haneke*. Detroit: Wayne State University Press, 2010. S.245-265.
- Elsaesser, Thomas. „Performative Self-Contradictions. Michael Haneke's Mind Games.“ Roy Grundmann (Hrsg.), *A Companion to Michael Haneke*. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010. S.53-74.
- . „The Mind-Game Film.“ Warren Buckland (Hrsg.), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. West Sussex: Blackwell Publishing, 2009. S.13-41.
- Errfmeier, Thomas E. „I Only Want You to Love Me. Fassbinder, Melodrama, and Brechtian Form.“ *Journal of the University Film and Video Association* 35.1 (1983). S.37-43.
- Ezra Elizabeth & Sillars Jane. „Hidden in Plain Sight: Bringing Terror Home.“ *Screen* 48.2 (2007). S.215-221.
- Fagen, Robert. *Animal Play Behavior*. New York: Oxford University Press, 1981.
- Falcon, Richard. „The Discreet Harm of the Bourgeoisie.“ *Sight and Sound* 8.5 (1998). S.10-12.
- Federman, Joel (Hrsg.). *National Television Violence Study, Vol.3. Executive Summary*. Santa Barbara: Center for Communication and Social Policy, University of California, 1998.
- Filimon, Monica. „On Puzzles and Scores. A Reading of Space in Michael Haneke's *71 Fragments*.“ Alexander D. Ornella und Knauss, Stefanie (Hrsg.), *Fascinatingly Disturbing. Interdisciplinary Perspectives on Michael Haneke's Cinema*. Eugene: Pickwick, 2010. S.239-259.
- Frey, Mattias. „*Benny's Video*, *Caché*, and the Desubstantiated Image.“ *Framework: The Journal of Cinema and Media* 47.2 (2006). S.31-36.
- . *Extreme Cinema. The Transgressive Rhetoric of Today's Art Film Culture*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2016.
- . „Supermodernity, Sick Eros and the Video Narcissus: *Benny's Video* and the Course of Theory and Time.“ Ben McCann und David Sorfa (Hrsg.), *The Cinema of Michael Haneke*. New York: Columbia University Press, 2011. S.151-161.
- . „The Ethics of Extreme Cinema.“ Jinhee Choi und Mattias Frey (Hrsg.), *Cine-Ethics. Ethical Dimensions of Film Theory, Practice and Spectatorship*. New York: Routledge, 2014. S.145-162.

- Fritzen, Florentine. „FSK 12 – Nichts für Kinder.“ *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung*, 3.Oktober 2010.
- Gadamer, Hans-Georg. *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen: J.G.B. Mohr, 1974 (1960).
- Galt, Rosalind. „The Functionary of Mankind. Haneke and Europe.“ Brian Price und John David Rhodes (Hrsg.), *On Michael Haneke*. Detroit: Wayne State University Press, 2010. S.221-244.
- Galtung, Johan. „Cultural Violence.“ *Journal of Peace Research* 3 (1990). S.291-305.
- . „Gewalt, Frieden, Friedensforschung.“ Dieter Senghaas (Hrsg.), *Kritische Friedensforschung*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1971. S.55-104.
- Gauntlett, David. „Ten Things Wrong with the Media ‚Effects‘ Model.“ Roger Dickinson, Ramaswani Harindranath und Olga Linné (Hrsg.), *Approaches to Audiences – A Reader*. London: Arnold, 1998. S.120-130.
- Gerbaz, Alex. „The Ethical Screen: Funny Games and the Spectacle of Pain.“ Ben McCann und David Sorfa (Hrsg.), *The Cinema of Michael Haneke*. New York: Columbia University Press, 2011. S. 163-171.
- Gerbner, Gerry, und Larry Gross (u.a.). „The Demonstration of Power: Violence Profile No. 10.“ *Journal of Communication* 29.3 (1979). S.177-196.
- Girard, René. *Das Heilige und die Gewalt*. Übersetzt von Elisabeth Mainberger-Ruh. Zürich: Benziger, 1987 (Erstausgabe 1972).
- Glogauer, Werner. *Kriminalisierung von Kindern und Jugendlichen durch Medien. Wirkungen gewalttätiger, sexueller, pornographischer und satanischer Darstellungen*. Baden-Baden: Nomos, 1991.
- Gogröf-Voorhees, Andrea. „Surveillance and Voyeurism in Haneke’s Code Unknown and Caché.“ Alexander D. Ornella und Knauss, Stefanie (Hrsg.), *Fascinatingly Disturbing. Interdisciplinary Perspectives on Michael Haneke's Cinema*. Eugene: Pickwick, 2010. S.259-281.
- Gordon, Gwen. „Well Played. The Origins and Future of Playfulness.“ *American Journal of Play* 6.2 (2014). S.234-266.
- Grabner, Franz. „‚Der Name der Erbsünde ist Verdrängung.‘ Ein Interview mit Michael Haneke.“ Christian Wessely, Franz Grabner und Gerhard Larcher (Hrsg.), *Michael Haneke und seine Filme. Eine Pathologie der Konsumgesellschaft*. Marburg: Schüren Verlag, 2012. S.11-36.
- Green, David A. *When Children Kill Children: Penal Populism and Political Culture*. Oxford: Oxford University Press, 2008.

- Grice, Paul. *Studies in the Way of Words*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1989.
- Grimm, Jürgen. „Der Robespierre-Affekt. Nichtimitative Wege filmischer Aggressionsvermittlung.“ *TV Diskurs* 5.2 (1998). S.18-29.
- Grossvogel, David I. „Haneke: The Coercion of Vision.“ *Film Quarterly* 60.4 (2007). S.36-43.
- Grundmann, Roy (Hrsg.). *A Companion to Michael Haneke*. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010.
- . „Between Adorno and Lyotard: Michael Haneke’s Aesthetic of Fragmentation.“ Roy Grundmann (Hrsg.), *A Companion to Michael Haneke*. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010. S.371-419.
- . „Introduction: Haneke’s Anachronism.“ Roy Grundmann (Hrsg.), *A Companion to Michael Haneke*. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010. S.1-50.
- Grundmann, Roy und Fatima Naqvi. „Every Unhappy Family Is Unhappy in Its Own Way. An Interview with Michael Haneke.“ *Cineaste* 43.1 (2017). S.4-9.
- Haase, Henning. „Mediale Gewaltdarstellung und ihre Effekte.“ *Politik und Zeitgeschichte* 21 (1984). S.17-28.
- Haneke, Michael. „Violence and the Media.“ Übersetzt von Evan Torner. Roy Grundmann (Hrsg.), *A Companion to Michael Haneke*. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010. S.575-579.
- Hardin, Richard F. „‘Ritual’ in Recent Criticism. The Elusive Sense of Community.“ *PLMA* 98.5 (1983). S.846-862.
- Hart, Gail K. „Michael Haneke’s *Funny Games* and Schiller’s Coercive Classicism.“ *Modern Austrian Literature* 39.2 (2006). S.63-75.
- Hatfield, Elaine, John T. Cacioppo, und Richard L. Rapson. „Emotional Contagion.“ Margaret S. Clark (Hrsg.), *Review of Personality and Social Psychology: Emotion and Social Behavior* 14 (1992). S.153-154.
- Hauschild, Thomas. *Ritual und Gewalt. Ethnologische Studien an europäischen und mediterranen Gesellschaften*. Frankfurt am Ma Suhrkamp, 2008.
- Heinrich, Bernard und Rachel Smolker. „Play in Common Ravens (*Corvus Corax*).“ Marc Bekoff und John A. Byers (Hrsg.), *Animal Play. Evolutionary, Comparative and Ecological Perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press, 1998. S.27-44.
- Heitmeyer, Wilhelm und Hans-Georg Soeffner (Hrsg.). *Gewalt. Entwicklungen, Strukturen, Analyseprobleme*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2004.

- Herding, Klaus. „Kunst und Gewalt – Gewalt in der Kunst – Kunstgewalt.“ Anna Pawlak und Kerstin Schankweiler (Hrsg.), *Ästhetik der Gewalt – Gewalt der Ästhetik*. Weimar: VDG, 2013. S.15-38.
- Herling, Bradley. „The Horror of (a) Playing God: Job’s Nightmare and Michael Haneke’s Funny Games.“ *The Journal of Religion and Popular Culture* 24.2 (2012). S.230-246.
- Herzog, Todd. „The Banality of Surveillance. Michael Haneke’s *Caché* and Life after the End of Privacy.“ *Modern Austrian Literature* 43.2 (2010). S.25-40.
- Hobbes, Thomas. *Leviathan: Or the Matter, Forme, and Power of a Common-Wealth Ecclesiasticall and Civill*. Hrsg. v. Ian Shapiro. New Haven: Yale University Press, 2010.
- Höltgen, Stefan. „River Raid Rage.“ *Simulationsraum.de*, 2011. <http://www.simulationsraum.de/blog/2011/03/31/river-raid-rage/> (Abgerufen am 10.05.2019).
- . *Schnittstellen. Serienmord im Film*. Marburg: Schüren, 2010.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Übers. v. H. Nachod. Hamburg: Rowohlt, 1997 (Erstausgabe 1938).
- Iadicola, Peter und Anson Shupe. *Violence, Inequality, and Human Freedom*. Plymouth: Rowman and Littlefield Publishers, 2013.
- Imbusch, Peter. *Moderne und Gewalt: zivilisationstheoretische Perspektiven auf das 20. Jahrhundert*. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften, 2005.
- Inhetveen, Katharina. „Gesellige Gewalt. Ritual, Spiel und Vergemeinschaftung bei Hardcorekonzerten.“ Trutz von Trotha (Hrsg.), *Soziologie der Gewalt*. Wiesbaden: Opladen, 1997. S.235-262.
- James, Nick. „Darkness Falls.“ *Sight & Sound* 13.10 (2003). S.16-17.
- Janeway, William H. *Doing Capitalism in the Innovation Economy. Reconfiguring the Three-Player Game between Markets, Speculators and the State*. Cambridge: Cambridge University Press, 2018.
- Jelinek, Elfriede. *Die Klavierspielerin*. Reinbek: Rowohlt, 1983.
- Justice, Christopher. „The Vacant Vacationer: Travel as Symptom and Antidote in Michael Haneke.“ Ben McCann und David Sorfa (Hrsg.), *The Cinema of Michael Haneke*. New York: Columbia University Press, 2011. S.94-114.
- Juul, Jesper. *Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.

- Kallay, Jasmina. *Gaming Film. How Games are Reshaping Contemporary Cinema*. New York: Palgrave MacMillan, 2013.
- Kant, Immanuel. *Kritik der Urtheilskraft. Kants Gesammelte Schriften. Bd. 5: Abt. 1, Werke*. Berlin: Reimer, 1913 (Erstausgabe 1790).
- . „Über Pädagogik.“ Wilhelm Weischedel (Hrsg.), *Immanuel Kant. Werke in 10 Bänden. Band 10: Schriften zur Anthropologie, Geschichtsphilosophie, Politik und Pädagogik. Zweiter Teil*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1980 (Erstausgabe 1803).
- Kapp, Karl M. *The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
- Kendrick, James. *Film Violence. History, Ideology, Genre*. London: Wallflower, 2009.
- Kilb, Andreas. „Fragmente der Gewalt. Bildfetisch und Apparatur in *Benny's Video*.“ Christian Wessely, Franz Grabner und Gerhard Larcher (Hrsg.), *Michael Haneke und seine Filme. Eine Pathologie der Konsumgesellschaft*. Marburg: Schüren Verlag, 2012. S.163-173.
- Kilb, Andreas. „Täter mit Motiv. Interview mit Michael Haneke.“ *Zeit-Magazin* 5.9.1997.
- Koch, Arne. „(Virtual) Reality Games: Michael Haneke as Stalker and Auteur.“ *Kulturpoetik* 10.1 (2010). S.85-98.
- Kristensen, Lars und Ulf Wilhelmsson. „Roger Caillois and Marxism: A Games Studies Perspective.“ *Games and Culture: A Journal of Interactive Media* 12.4 (2017). S.381-400.
- Kübler, Hans-Dieter. „Angstlust vor dem Bildschirm? Aspekte der Gewaltproblematik bei Video.“ Bernd Schorb und Helga Theunert (Hrsg.), *Gewalt im Fernsehen – Gewalt des Fernsehens? Sindelfingen*: Expert Verlag, 1984. S.77-96.
- Kunczik, Michael. „Aggression.“ Hans Jürgen Kagelmann und Gerd Wenninger (Hrsg.), *Medienpsychologie. Ein Handbuch in Schlüsselbegriffen*. München: Beltz PVU, 1988.
- . *Gewalt – Medien – Sucht: Computerspiele*. Berlin: Lit Verlag, 2013.
- Kürten, Joachim. „...und die Moral von der Gewalt... Portrait Michael Haneke.“ *Kinofenster*, 2006. [https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf9711/und\\_die\\_moral\\_von\\_der\\_gewalt/](https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf9711/und_die_moral_von_der_gewalt/) (Abgerufen am 11.9.2019).
- Ladas, Manuel. *Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen*. Frankfurt a.M.: Peter Lang, 2002.
- Laine, Tarja. „Haneke's ‚Funny‘ Games with the Audience (Revisited).“ Brian Price und John David Rhodes (Hrsg.), *On Michael Haneke*. Detroit: Wayne State University Press, 2010. 51-60.

- . „Hidden Shame Exposed: *Hidden* and the Spectator.“ Ben McCann und David Sorfa (Hrsg.), *The Cinema of Michael Haneke*. New York: Columbia University Press, 2011. S.247-255.
- Larcher, Gerhard. „Theologie und Ästhetik. Fundamentaltheologische Prologomena und filmische Konkretionen zum Werk Hanekes.“ Christian Wessely, Franz Grabner und Gerhard Larcher (Hrsg.), *Michael Haneke und seine Filme. Eine Pathologie der Konsumgesellschaft*. Marburg: Schüren Verlag, 2012. S.37-56.
- Lawrence Michael. „Haneke’s Stable. The Death of an Animal and the Figuration of the Human.“ Brian Price und John David Rhodes (Hrsg.), *On Michael Haneke*. Detroit: Wayne State University Press, 2010. S.63-84.
- Leibniz, Gottfried Wilhelm. *Neue Abhandlungen über den menschlichen Verstand*. Übers. v. Carl Schaarschmidt. Berlin: Heimann, 1873.
- Levack, Chandler. „Michael Haneke Tells Stories with Snapchat Now.“ *Tiff.net*, 9. Januar 2018. <https://www.tiff.net/the-review/stories-with-snapchat> (Abgerufen am 10.05.2019).
- Lupton, Deborah und John Tulloch. „Theorizing Fear of Crime: Beyond the Rational/Irrational Opposition.“ *British Journal of Sociology* 50.3 (1999). S.507-523.
- Lykidis, Alex. „Multicultural Encounters in Haneke’s French-Language Cinema.“ Roy Grundmann (Hrsg.), *A Companion to Michael Haneke*. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010. S.455-476.
- MacCannell, Dean. *The Tourist. A New Theory of the Leisure Class*. New York: Schocken Books, 1976.
- Manon, Hugh S. „,Comment ça, rien?’ Screening the Gaze in *Caché*.“ Brian Price und John David Rhodes (Hrsg.), *On Michael Haneke*. Detroit: Wayne State University Press, 2010. S.105-125.
- Matuschek, Stefan. *Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel*. Heidelberg: Winter, 1998.
- Messier, Vartan. „Game Over? The (Re)Play of Horror in Michael Haneke’s *Funny Games U.S.*“ *New Cinemas: Journal of Contemporary Film* 12.1 (2014). S.59-77.
- Metelmann, Jörg. „Fighting the Melodramatic Condition. Haneke’s Polemics.“ Roy Grundmann (Hrsg.), *A Companion to Michael Haneke*. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010. S.168-186.
- . *Zur Kritik der Kino-Gewalt. Die Filme von Michael Haneke*. München: Wilhelm Fink Verlag, 2003.
- und Scott Loren. *Irritation of Life. The Subversive Melodrama of Michael Haneke, David Lynch and Lars von Trier*. Marburg: Schüren, 2013.

- Meyer, Imke. „Empire’s Remains: The Ghosts of History in Michael Haneke’s *Le temps du loup*.“ *Modern Austrian Literature* 43.2 (2010). S.41-62.
- Meyer, William J. „Structural Violence, Peace, and the Good Life.“ John P. Lovell (Hrsg.), *Insights from Film into Violence and Oppression: Shattered Dreams of the Good Life*. Westport: Praeger, 1998. S.3-21.
- Miller, Alice. *Am Anfang war Erziehung*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1980.
- Monk, Leland. „Hollywood Endgames.“ Roy Grundmann (Hrsg.), *A Companion to Michael Haneke*. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010. S.420-437.
- Mullarkey, John. *Refractions of Reality: Philosophy and the Moving Image*. New York: Palgrave, 2009.
- Müller, Katharina. *Haneke. Keine Biografie*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2014.
- Myerson, Roger B. *Game Theory: Analysis of Conflict*. Cambridge: Harvard University Press, 1991.
- Navidi, Ute (Hrsg.). *The Role of Play in Children’s Health and Development*. Basel: MDPI, 2016.
- Naqvi, Fatima. *Trügerische Vertrautheit*. Wien: Synema, 2010.
- Nedelmann, Birgitta. „Gewaltsoziologie am Scheideweg. Die Auseinandersetzungen in der gegenwärtigen und Wege der künftigen Gewaltforschung.“ Trutz von Trotha (Hrsg.), *Soziologie der Gewalt*. Wiesbaden: Opladen, 1997. S.59-85.
- Neidhardt, Friedhelm. „Gewalt, Gewaltdiskussion, Gewaltforschung.“ Universität Bielefeld (Hrsg.), *Gesellschaftliche Entwicklung, wissenschaftliche Verantwortung und Gewalt. Bielefelder Universitätsgespräche und Vorträge 7*. Bielefeld: Referat für Öffentlichkeitsarbeit, 1997. S.19-28.
- . „Gewalt. Soziale Bedeutungen und sozialwissenschaftliche Bestimmungen eines Begriffs.“ Volker Krey und Friedhelm Neidhardt (Hrsg.), *Was ist Gewalt? Auseinandersetzung mit einem Begriff, Bd. 1: Strafrechtliche und sozialwissenschaftliche Darlegungen*. Wiesbaden, 1986. S.109-147.
- Neuenfeld, Jörg. *Alles ist Spiel. Zur Geschichte der Auseinandersetzung mit einer Utopie der Moderne*. Würzburg: Königshausen und Neumann, 2005.
- Nunner-Winkler, Gertrud. „Überlegungen zum Gewaltbegriff.“ Wilhelm Heitmeyer und Hans-Georg Soeffner (Hrsg.). *Gewalt. Entwicklungen, Strukturen, Analyseprobleme*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2004. S.21-61.
- Openjur. *LG Köln, Urteil vom 7. Mai 2012, Az. 151 Ns 169/11*. <https://openjur.de/u/433915.html> (Abgerufen am 10.05.2019).

- Ornella, Alexander D. „Cat and Mouse. Haneke’s Joy in the Spectator’s Distress.“ Alexander D. Ornella und Knauss, Stefanie (Hrsg.), *Fascinatingly Disturbing. Interdisciplinary Perspectives on Michael Haneke’s Cinema*. Eugene: Pickwick, 2010. S.145-166.
- . „Das Spiel mit der Wirklichkeit. Gedanken zur medialen Konstruktion von Wirklichkeit anhand des Films *Funny Games*.“ Wessely, Christian, Franz Grabner und Gerhard Larcher (Hrsg.), *Michael Haneke und seine Filme. Eine Pathologie der Konsumgesellschaft*. Marburg: Schüren Verlag, 2012. S.195-203.
- Otto, Isabell. *Aggressive Medien. Zur Geschichte des Wissens über Mediengewalt*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2008.
- Palmer, Landon. „From Culture to Torture: Music and Violence in *Funny Games* and the Piano Teacher.“ Ben McCann und David Sorfa (Hrsg.), *The Cinema of Michael Haneke*. New York: Columbia University Press, 2011. S.179-191.
- Papazian, Gretchen und Joseph Michael Sommers (Hrsg.). *Game On, Hollywood! Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*. Jefferson: McFarland, 2013.
- Pascal, Blaise. „Pensées.“ *Über die Religion und über einige andere Gegenstände*. Hrsg. u. übers. v. Ewald Wasmuth. Heidelberg: Lambert Schneider, 1972 [1670].
- Penwill, John. „Does God Care? Lactantius V. Epicurus in the *De Ira Dei*.“ *Sophia. International Journal for Philosophy of Religion, Metaphysical Theology and Ethics* 43.1 (2004). S.23-43.
- Peucker, Brigitte. „Effects of the Real. Michael Haneke’s *Benny’s Video* (1993).“ *Kinoeye* 4.1 (2004). <http://www.kinoeye.org/04/01/peucker01.php#7> (Abgerufen am 2.2.2018).
- . „Games Haneke Plays. Reality and Performance.“ Brian Price und John David Rhodes (Hrsg.), *On Michael Haneke*. Detroit: Wayne State University Press, 2010. S.15-33.
- Plantinga, Carl. „Die Szene der Empathie und das menschliche Gesicht.“ *Montage, AV: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 13.2 (2004). Übers. v. Christine N. Brinckmann. S.7-27.
- . „Emotion and Affect.“ Paisley Livingston und Carl Plantinga (Hrsg.), *The Routledge Companion to Philosophy and Film*. New York: Routledge, 2009. S.86-96.
- Popitz, Heinrich. *Phänomene der Macht: Autorität, Herrschaft, Gewalt, Technik*. Tübingen: Mohr, 1992.
- Power, Aidan. „Trees Felled in the Wilderness: Michael Haneke, John Ford and the Final Frontier.“ *Studies in European Cinema* 13.2 (2016). S.89-104.
- Price, Brian. „Pain and the Limits of Representation.“ Brian Price und John David Rhodes (Hrsg.), *On Michael Haneke*. Detroit: Wayne State University Press, 2010. S.35-48.

- Prince, Stephen. „Violence.“ Paisley Livingston und Carl Plantinga (Hrsg.), *The Routledge Companion to Philosophy and Film*. New York: Routledge, 2009. S.279-288.
- Rancière, Jacques. *Der emanzipierte Zuschauer*. Übers. v. Richard Steurer. Wien: Passagen Verlag, 2009.
- Reemtsma, Jan Philipp. *Vertrauen und Gewalt. Versuch über eine besondere Konstellation der Moderne*. Hamburg: Hamburger Edition, 2008.
- Rilke, Rainer Maria. „Archaischer Torso Apollos.“ Rilke-Archiv (Hrsg.), *Rainer Maria Rilke. Werke in Drei Bänden. Erster Band: Gedicht-Zyklus*. Frankfurt: Insel Verlag, 1966. S.313.
- Romney, Jonathan. „If You Can Survive This Film Without Walking Out, You Must Be Seriously Disturbed.“ *The Guardian*, 23. Oktober 1998, S.6.
- Rota, Michael. „Pascal’s Wager.“ *Philosophy Compass* 12 (2017). S.1-11.
- Ruimy, Jordan. „Michael Haneke Talks *Happy End*, Dangers Of Social Media, Immortality & More [Interview].“ *The Playlist*, 22. Dezember 2017. <https://theplaylist.net/michael-haneke-happy-end-interview-20171222/> (Abgerufen am 10.05.2019).
- Rupesinghe, Kumar. „Forms of Violence and its Transformation.“ Kumar Rupesinghe und Marcial Rubio C. (Hrsg.), *The Culture of Violence*. Tokyo: United Nations University Press, 1994. S.14-41.
- Rutschky, Katharina. *Schwarze Pädagogik. Quellen zur Naturgeschichte der bürgerlichen Erziehung*. Frankfurt a.M.: Ullstein, 1977.
- Salen, Katie und Eric Zimmerman. *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Cambridge, MIT Press, 2004.
- Sandl, Marcus. „Homo Ludens. Überlegungen zur historischen Anthropologie des Spiels.“ *IASL* 39.2 (2014). S.404-421.
- Saner, Hans. „Personale, strukturelle und symbolische Gewalt.“ Hans Saner (Hrsg.), *Hoffnung und Gewalt. Zur Ferne des Friedens*. Basel: Lenos, 1982. S.73-95.
- Sarkhosh, Keyvan und Winfried Menninghaus. „Enjoying Trash Films: Underlying Features, Viewing Stances, and Experiential Response Dimensions.“ *Poetics* 57 (2016). S.40-54.
- Scarry, Elaine. *The Body in Pain: The Making and Unmaking of the World*. New York: Oxford University Press, 1988.
- Schaub, Mirjam. „Der Kontrakt der Unversehrtheit. Oder: Ausbrüche aus der Kunsterfahrung im Zeitalter der Immersion.“ Aida Bosch und Hermann Pfütze (Hrsg.), *Ästhetischer Widerstand gegen Zerstörung und Selbstzerstörung*. Wiesbaden: Springer, 2018. S.167-183.

- . „Wetten, dass ihr in – sagen wir mal – 12 Stunden alle drei kaputt seid, okay?‘ Die Überschreitungslogiken von Film und Philosophie am Beispiel von Michael Hanekes *Funny Games*.“ Schaub, Mirjam (Hrsg.), *Grausamkeit und Metaphysik. Figuren der Überschreitung in der abendländischen Kultur*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2009. S.241-258.
- Schaefer, Joy C. „The Spatial-Affective Economy of (Post)Colonial Paris: Reading Haneke’s *Caché* (2005) through *Octobre à Paris* (1962).“ *Studies in European Cinema* 14.1 (2017). S.48-65.
- Scherr, Sebastian. *Depression – Medien – Suizid. Zur empirischen Relevanz von Depressionen und Medien für die Suizidalität*. Wiesbaden: Springer, 2016.
- Schiller, Friedrich. „Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen.“ Benno von Wiese (Hrsg.), *Schillers Werke. Nationalausgabe, Band 20: Philosophische Schriften, Erster Teil*. Weimar: Böhlau, 1962.
- Schmitt, Joachim Georg. *Die Allmacht des Blickes: Die Debatte um Mediengewalt im zeitgenössischen Film*. Köln: edition nadir, 2001.
- Schneider, Gerhard. „Gewalt – nicht-hoffnungsleere Hoffnungslosigkeit.“ Gerhard Schneider und Peter Bär (Hrsg.), *Im Dialog: Psychoanalyse und Filmtheorie. Band 12: Michael Haneke*. Gießen: Psychosozial-Verlag, 2016. S.55-70.
- Schneider, Stephen Jay. „Repackaging Rage: *The Vanishing* and *Nightwatch*.“ *Kinema* 17 (2002). S.24-66.
- Schorb, Bernd und Helga Theunert (Hrsg.). *Gewalt im Fernsehen – Gewalt des Fernsehens?* Sindelfingen: Expert Verlag, 1984.
- Schroeter, Christoph. „*River Raid*: Erstes Videospiel auf dem Index.“ RP-Online, 19. Dezember 2004. <http://www.rp-online.de/digitales/games/river-raid-erstes-videospiel-auf-dem-index-aid-1.1612167> (Abgerufen am 12.10.2017).
- Schwarz, Peter J. „The Void at the Center of Things. Figures of Identity in Michael Haneke’s *Glaciation* Trilogy. Roy Grundmann (Hrsg.), *A Companion to Michael Haneke*. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010. S.337-353.
- Seeßlen, Georg. „Strukturen der Vereisung.“ Christian Wessely, Franz Grabner und Gerhard Larcher (Hrsg.), *Michael Haneke und seine Filme. Eine Pathologie der Konsumgesellschaft*. Marburg: Schüren Verlag, 2012. S.175-193.
- Seibel, Alexandra. „Michael Haneke in Cannes. Kein ‚Happy End‘.“ *Kurier*, 21. Mai 2017. <https://kurier.at/kultur/michael-haneke-in-cannes-kein-happy-end/265.354.443> (Abgerufen am 10.05.2019).
- Sennett, Richard. *The Corrosion of Character. The Personal Consequences of Work in the New Capitalism*. New York: W.W. Norton, 1998.

- Shakespeare, William. *King Lear*. Hrsg. v. Reginald A. Foakes. Surrey: Thomas Nelson and Sons, 1997.
- Sharrett, Christopher. „Haneke and the Discontents of European Culture.“ Brian Price und John David Rhodes (Hrsg.), *On Michael Haneke*. Detroit: Wayne State University Press, 2010. S.207-220.
- . „The World That is Known. An Interview with Michael Haneke.“ Roy Grundmann (Hrsg.), *A Companion to Michael Haneke*. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010. S.580-590.
- Shaviro, Steven. *Post Cinematic Affect*. Winchester: Zero Books, 2010.
- Simons, Jan. *Playing the Waves: Lars von Trier's Game Cinema*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.
- Sorfa, David. „Uneasy Domesticity in the Films of Michael Haneke.“ *Studies in European Cinema* 3.2 (2006). S.93-104.
- Sparby, Erika M. „Digital Social Media and Aggression: Memetic Rhetoric in 4chan's Collective Identity.“ *Computers and Composition* 45 (2017). S.85-97.
- Speck, Oliver. *Funny Frames: The Filmic Concepts of Michael Haneke*. New York: Continuum, 2010.
- . „The Marriage of Past and Present. Intertextuality in Fassbinder and Haneke.“ Alexander D. Ornella und Knauss, Stefanie (Hrsg.), *Fascinatingly Disturbing. Interdisciplinary Perspectives on Michael Haneke's Cinema*. Eugene: Pickwick, 2010. S.169-195.
- Spivak, Gayatri C. „Can the Subaltern Speak?“ Rosalind Morris (Hrsg.), *Can the Subaltern Speak? Reflections on the History of an Idea*. New York: Columbia University Press, 2010. S.21-78.
- Stampfl, Nora S. *Die verspielte Gesellschaft. Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels*. Hannover: Heise, 2012.
- Stärk, Ekkehard. „Herrmann Nitschs ‚Orgien Mysterien Theater‘. Wiener Aktionismus und antike Opferrituale.“ *Antike und Abendland* 30 (1984). S.80-92.
- Stein, Karen. „Getting Away from It All: The Construction and Management of Temporary Identities on Vacation.“ *Symbolic Interaction* 34.2 (2011). S.290-308.
- Sterneborg, Anke. „Analytiker der Gewalt. Michael Haneke zum 70.“. *Süddeutsche Zeitung*, 23. März 2012. <https://www.sueddeutsche.de/kultur/michael-haneke-zum-analytiker-der-gewalt-1.1316056> (Abgerufen am 5.1.2019).
- Stiglegger, Marcus und Jürgen Felix. „Psycho Killers and Home Invaders: the Austrian Horror-Thrillers *Angst* and *Funny Games*.“ *Marcus Stiglegger's Weblog*. 1. July 2010. <https://stiglegger.wordpress.com/2010/07/01/psycho-killers-and-home-invaders-the->

austrian-horror-thrillers-angst-and-funny-games-by-jurgen-felix-and-marcus-stiglegger/ (Abgerufen am 07.02.2019).

Stoehr, Kevin L. Haneke's Secession. „Perspectivism and Anti-Nihilism in *Code Unknown* and *Caché*.“ Roy Grundmann (Hrsg.), *A Companion to Michael Haneke*. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010. S.477-494.

Sutherland, Megan. „Death, with Television.“ Brian Price und John D. Rhodes (Hrsg.), *On Michael Haneke*. Detroit: Wayne State University Press, 2010. S.167-189.

Sutton-Smith, Brian. *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press, 1997.

Swann, Julian. *Exile, Imprisonment, or Death. The Politics of Disgrace in Bourbon France, 1610-1789*. Oxford: Oxford University Press, 2017.

te Wildt, Bert. *Funny Games: Ein unerträgliches Meisterwerk des Films. Über das Wechselspiel zwischen medialer und realer Gewalt*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2014.

Theunert, Helga. *Gewalt in den Medien – Gewalt in der Realität. Gesellschaftliche Zusammenhänge und pädagogisches Handeln*. Leverkusen: Leske Verlag, 1987.

Thoman, Elizabeth. „Making Connections: Media's Role in our Culture of Violence.“ *Center for Media Literacy (CML)*, 1993. <http://www.medialit.org/reading-room/making-connections-medias-role-our-culture-violence> (Abgerufen am 10.05.2019).

Thornton, William E., Lydia Voigt, und Dee Wood Harper. *Why Violence? Leading Questions Regarding the Conceptualization and Reality of Violence in Society*. Durham: Carolina Academic Press, 2013.

Thuswaldner, Gregor. Mourning for the Gods Who Have Died. The Role of Religion in Michael Haneke's Glaciation Trilogy.“ Roy Grundmann (Hrsg.), *A Companion to Michael Haneke*. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010. S.187-201.

Torner, Evan. „Civilization's Endless Shadow. Haneke's *Time of the Wolf*.“ Roy Grundmann (Hrsg.), *A Companion to Michael Haneke*. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010. S.532-550.

Trotha, Trutz von (Hrsg.). *Soziologie der Gewalt*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1997.

Trifonova, Temenuga. „Michael Haneke and the Politics of Film Form.“ Ben McCann und David Sorfa (Hrsg.), *The Cinema of Michael Haneke*. New York: Columbia University Press, 2011. S.65-81.

Trimcev, Rieke. *Politik als Spiel: Zur Geschichte einer Kontingenzmetapher im politischen Denken des 20. Jahrhunderts*. Baden-Baden: Nomos 2018.

Turner, Victor. *From Ritual to Theatre. The Human Seriousness of Play*. New York: PAJ Publications, 1982.

- Virtue, Nancy E. „Memory, Trauma, and the French-Algerian War: Michael Haneke’s *Caché* (2005).“ *Modern & Contemporary France* 19.3 (2011). S.281-296.
- Waldron, Dara. *Cinema and Evil: Moral Complexities and the „Dangerous“ Film*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2013.
- Walker, Elsie. *Hearing Haneke. The Sound Tracks of a Radical Auteur*. Oxford: Oxford University Press, 2018.
- Wallenhorst, Max. „Rechte Rhetorik im Netz: Der sich selbst erhaltende Hass.“ *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 28. November 2016.
- Welding, Steen Olaf. „Sind Wittgensteins Bemerkungen über Sprachspiele, Spiele und Familienähnlichkeiten philosophisch instruktiv?“ Braunschweig: Seminar für Philosophie, 2013. <http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00054337> (Abgerufen am 16.10.2017).
- Wennerberg, Hjalmar. „The Concept of Family Resemblance in Wittgenstein’s Later Philosophy.“ *Theoria* 33 (1967). S.107-132.
- Wessely, Christian. „Stasis: Walking the Border between Michael Haneke and Paul Schrader.“ Alexander D. Ornella und Knauss, Stefanie (Hrsg.), *Fascinatingly Disturbing. Interdisciplinary Perspectives on Michael Haneke’s Cinema*. Eugene: Pickwick, 2010. S.63-81.
- Wheatley, Catherine. *Michael Haneke’s Cinema. The Ethic of the Image*. New York: Berghahn Books, 2009.
- Wilkerson, Jeffrey K. „Then They Were Sacrificed: The Ritual Ballgame of Northeastern Mesoamerica Through Time and Space.“ David R. Wilcox (Hrsg.), *The Mesoamerican Ballgame*. Tucson: University of Arizona Press, 1991.
- Wilson, Barbara J., Donnerstein, Edward, und Daniel Linz (u.a.). „Content Analysis of Entertainment Television: The Importance of Context.“ James T. Hamilton (Hrsg.), *Television Violence and Public Policy*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1998. S.13-54.
- Wittgenstein, Ludwig. „Philosophische Untersuchungen.“ Ludwig Wittgenstein, *Werkausgabe Bd. 1. Tractatus logico-philosophicus, Tagebücher 1914-1916, Philosophische Untersuchungen*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1984 (Erstausgabe 1953). S.225-580.
- Zordan, Davide. „Das Versuchskaninchen und die Beobachter. Das Kino als Labor bei Michael Haneke.“ Übers. v. Stefanie Knauss. Christian Wessely, Franz Grabner und Gerhard Larcher (Hrsg.), *Michael Haneke und seine Filme. Eine Pathologie der Konsumgesellschaft*. Marburg: Schüren Verlag, 2012. S.225-256.

---. „Just Like a Prayer. Michael Haneke and the Mise-en-scène of Praying.“ Alexander D. Ornella und Knauss, Stefanie (Hrsg), *Fascinatingly Disturbing. Interdisciplinary Perspectives on Michael Haneke's Cinema*. Eugene: Pickwick, 2010. S.125-144.

## Filmverzeichnis

- Altman, Robert. *Short Cuts*. Spelling Pictures, 1993.
- Antonioni, Michelangelo. *Blowup*. Metro-Goldwyn-Mayer, 1966.
- Assayas, Olivier. *Boarding Gate*. MK2 Diffusion, 2007.
- Audiard, Jacques. *Un prophète*. UGC Distribution, 2009.
- Baker, Sean. *Tangerine*. Magnolia Pictures, 2015.
- Bender, Jack. *Child's Play 3*. Universal Pictures, 1991.
- Balagueró, Jaume und Paco Plaza. *REC*. Filmax International, 2007.
- Bienfait, Claus. *Mama, Papa, Zombie – Horror für den Hausgebrauch*. ZDF, 1984.
- Bergman, Ingmar. *Det sjunde inseglet*. AB Svensk Filmindustri, 1957.
- Boyle, Danny. *127 Hours*. Fox Searchlight Pictures, 2010.
- . *28 Days Later*. Fox Searchlight Pictures, 2002.
- Burton, Tim. *Batman*. Warner Bros., 1989.
- Cameron, James. *The Terminator*. Orion Pictures, 1984.
- Carpenter, John. *Escape from L.A.* Paramount Pictures, 1996.
- . *Halloween*. Compass International, 1978.
- Castle, William. *Homicidal*. Columbia Pictures, 1961.
- Chan-Wook, Park. *Boksuneun Naui Geot*. Tartan Films, 2002.
- . *Chinjeolhan Geumjassi*. CJ Entertainment, 2005.
- . *Oldboy*. Tartan Films, 2004.
- Chaplin, Charlie. *Modern Times*. United Artists, 1936.
- Craven, Wes. *A Nightmare on Elm Street*. New Line Cinema, 1984.
- Cronenberg, David. *eXistenZ*. Miramax Films, 1999.
- . *Scanners*. Manson International, 1981.
- Demme, Jonathan. *The Silence of the Lambs*. Orion Pictures, 1991.

DeMonaco, James. *The Purge*. Universal Pictures, 2013.

De Palma, Brian. *Carrie*. United Artists, 1976.

---. *Mission Impossible*. Paramount Pictures, 1996.

--. *Scarface*. Universal Pictures, 1983.

Faraldo, Claude. *Themroc*. 1973.

Fincher, David. *The Game*. Polygram Filmed Entertainment, 1997.

Garris, Mick. *The Stand*. ABC, 1994.

Gilliam, Terry. *12 Monkeys*. Universal Pictures, 1995.

---. *Fear and Loathing in Las Vegas*. Universal Pictures, 1998.

Godard, Jean-Luc. *Pierrot le Fou*. SNC, 1965.

Gruber, Jonathan und Eric Bress. *The Butterfly Effect*. New Line Cinema, 2004.

Haneke, Michael. *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls*. Wega Film, 1994.

---. *Armour*. X-Verleih, 2012.

---. *Benny's Video*. Wega Film, 1992.

---. *Caché*. Les Films du Losange, 2006.

---. *Code Inconnu. Récit incomplet de divers voyages*. Artificial Eye, 2000.

---. *Das weiße Band. Eine deutsche Kindergeschichte*. Wega Film, 2009.

---. *Der siebente Kontinent*. Wega Film, 1989.

---. *Funny Games*. Wega Film, 1997.

---. *Funny Games U.S.*. Tartan Films, 2007.

---. *Happy End*. Wega Film, 2017.

---. *La Pianiste*. Bavaria Film International, 2001.

---. *Le Temps du loup*. Wega Film, 2003.

Harlan, Veit. *Jud Süß*. Terra Film, 1940.

Henckel von Donnersmarck, Florian. *Das Leben der Anderen*. Buena Vista International, 2006.

Herz, Michael und Lloyd Kaufman. *The Toxic Avenger*. Troma Entertainment, 1984.

Hitchcock, Alfred. *Psycho*. Paramount Pictures, 1960.

Hooper, Tobe. *The Texas Chainsaw Massacre*. Bryanstone Pictures, 1974.

Iñárritu, Alejandro González. *Babel*. Paramount Vantage, 2006.

Jackson, Peter. *Bad Taste*. Image Entertainment, 1987.

---. *Braindead*. Trimark Pictures, 1992.

Jee-Woon, Kim. *Akmareul Boatda*. Showbox, 2010.

Kelly, Richard. *Southland Tales*. Universal Pictures, 2007.

Kubrick, Stanley. *A Clockwork Orange*. Warner Bros., 1971.

---. *Barry Lyndon*. Warner Bros., 1975.

---. *The Shining*. Warner Bros., 1980.

Lester, Mark L. *Firestarter*. Universal Pictures, 1984.

Lynch, David. *Lost Highway*. October Films, 1994.

Myrick, Daniel und Eduardo Sánchez. *The Blair Witch Project*. Artisan Entertainment, 1999.

Nai-choi, Lam. *Riki-Oh: The Story of Ricky*. Golden Harvest, 1991.

Neveldine, Mark und Brian Taylor. *Crank*. Lionsgate, 2006.

---. *Gamer*. Lionsgate, 2009.

Niccols, Andrew. *Lord of War*. Lionsgate Films, 2005.

Nolan, Christopher. *Memento*. Newmarket Films, 2000.

Panijel, Jacques. *Octobre à Paris*. Les Films de l'Atalante, 1962.

Pasolini, Pier Paolo. *Salò o le 120 giornate di Sodoma*. United Artists, 1975.

---. *Teorema*. Euro International Film, 1968.

Raimi, Sam. *Evil Dead 2*. Rosebud Releasing, 1987.

---. *The Evil Dead*. New Line Cinema, 1981.

--. *Spider-Man*. Columbia Pictures, 2002.

Reeves, Matt. *Cloverfield*. Paramount Pictures, 2008.

Reynolds, Kevin. *Waterworld*. Universal Pictures, 1995.

Romero, George A. *Dawn of the Dead*. United Film Distribution Company, 1978.

Schumacher, Joel. *Falling Down*. Warner Bros., 1993.

Seidl, Ulrich. *Jesus, du weißt*. Ventura Film, 2003.

Seitz, Franz. *S.A. Mann Brand*. Bayerische Filmgesellschaft, 1933.

Slade, David. *Black Mirror: Bandersnatch*. Netflix, 2018.

---. *Hard Candy*. Lionsgate, 2005.

Steinhoff, Hans. *Hitlerjunge Quex. Ein Film vom Opfergeist der deutschen Jugend*. Ufa, 1933.

Stone, Oliver. *Natural Born Killers*. Warner Bros., 1994.

Soderbergh, Steven. *Contagion*. Warner Bros., 2011.

---. *Traffic*. USA Films, 2000.

Tarantino, Quentin. *Death Proof*. Dimension Films, 2007.

---. *Django Unchained*. Columbia Pictures, 2012.

---. *Inglourious Basterds*. Universal Pictures, 2009.

---. *Kill Bill: Volume 1*. Miramax, 2003.

---. *Kill Bill: Volume 2*. Miramax, 2004.

---. *Pulp Fiction*. Miramax, 1994.

Tarkowski, Andrei. *Nostalghia*. Gaumont, 1983.

---. *Solyaris*. Mosfilm, 1972.

Tykwer, Tom. *Lola Rennt*. Prokino, 1998.

Vallée, Jean-Marc. *Wild*. Fox Searchlight Pictures, 2014.

Verhoeven, Paul. *RoboCop*. Orion Pictures, 1987.

---. *Total Recall*. Tristar Pictures, 1990.

von Trier, Lars. *Breaking the Waves*. October Films, 1996.

---. *The House That Jack Built*. Trust Nordisk, 2018.

Wan, James. *Saw*. Lionsgate, 2004.

Weir, Peter. *The Truman Show*. Paramount Pictures, 1998.

Wenders, Wim. *The End of Violence*. Metro-Goldwyn-Mayer, 1997.

Zemeckis, Robert. *Who Framed Roger Rabbit*. Buena Vista Pictures, 1988.

Zulueta, Iván. *Arrebato*. Globe Films, 1980.

## Abbildungen

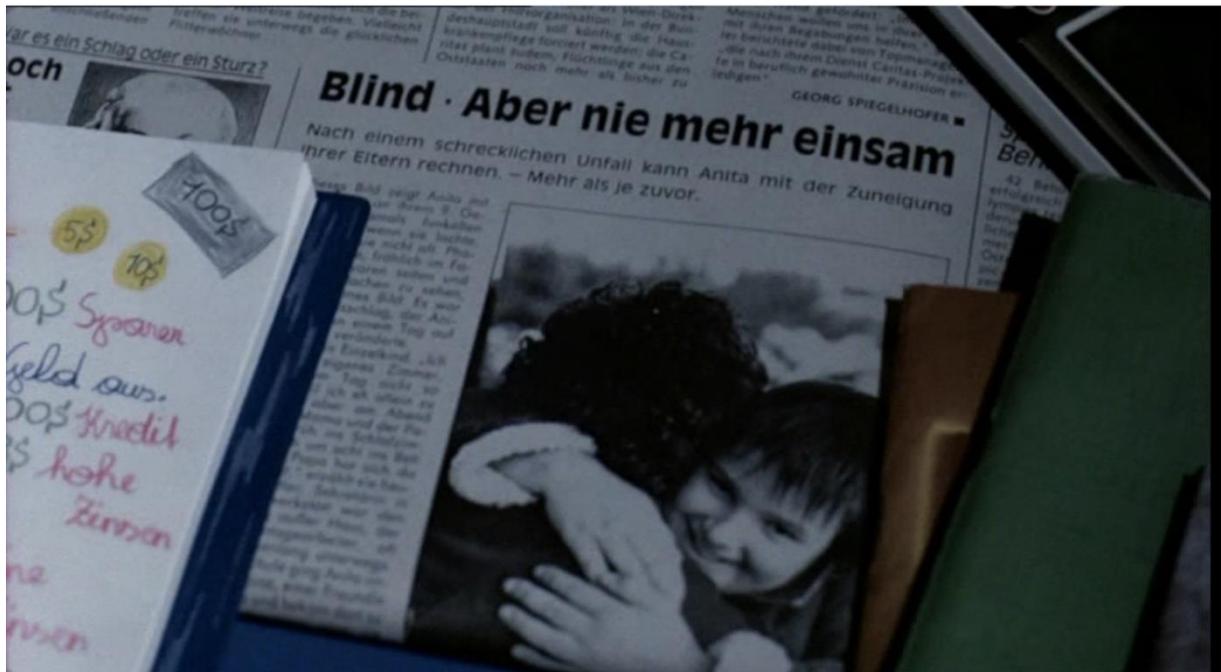


Abbildung 5a: *Der Siebente Kontinent* (00:31:46)



Abbildung 5b: *Benny's Video* (00:44:36)



Abbildung 5c: *Benny's Video* (00:53:53)



Abbildung 5d: *Benny's Video* (00:09:13)



Abbildung 5e: *Benny's Video* (01:36:18)



Abbildung 5f: *Benny's Video* (01:32:31)

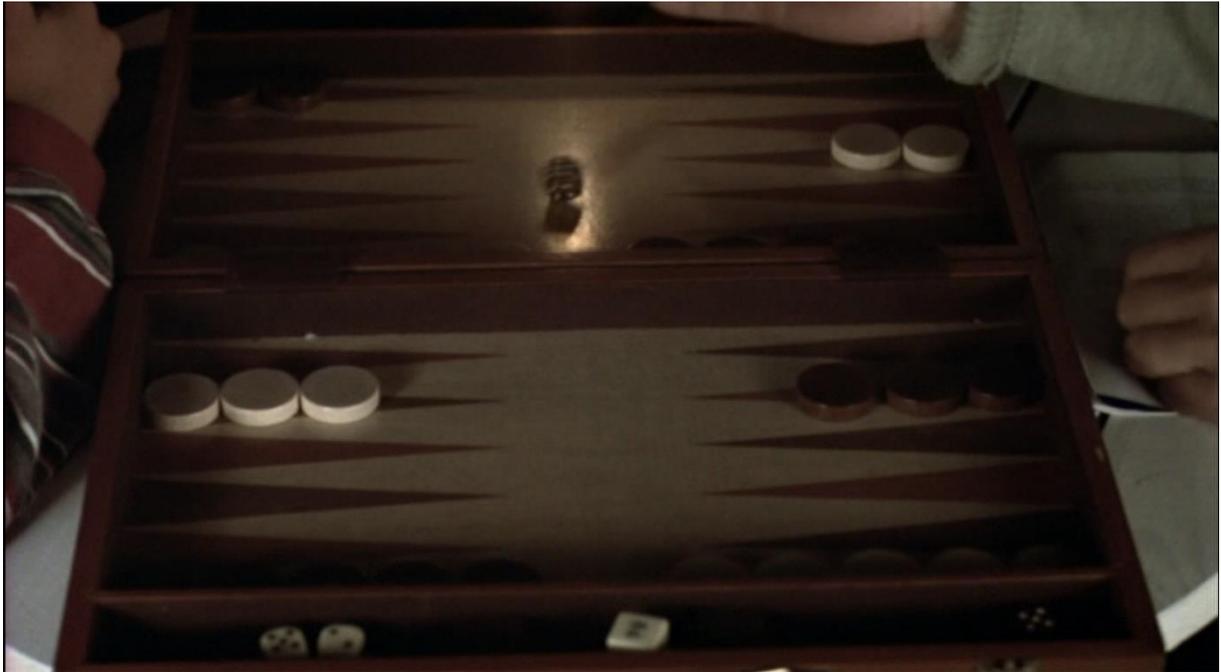


Abbildung 5g: *Benny's Video* (01:25:08)

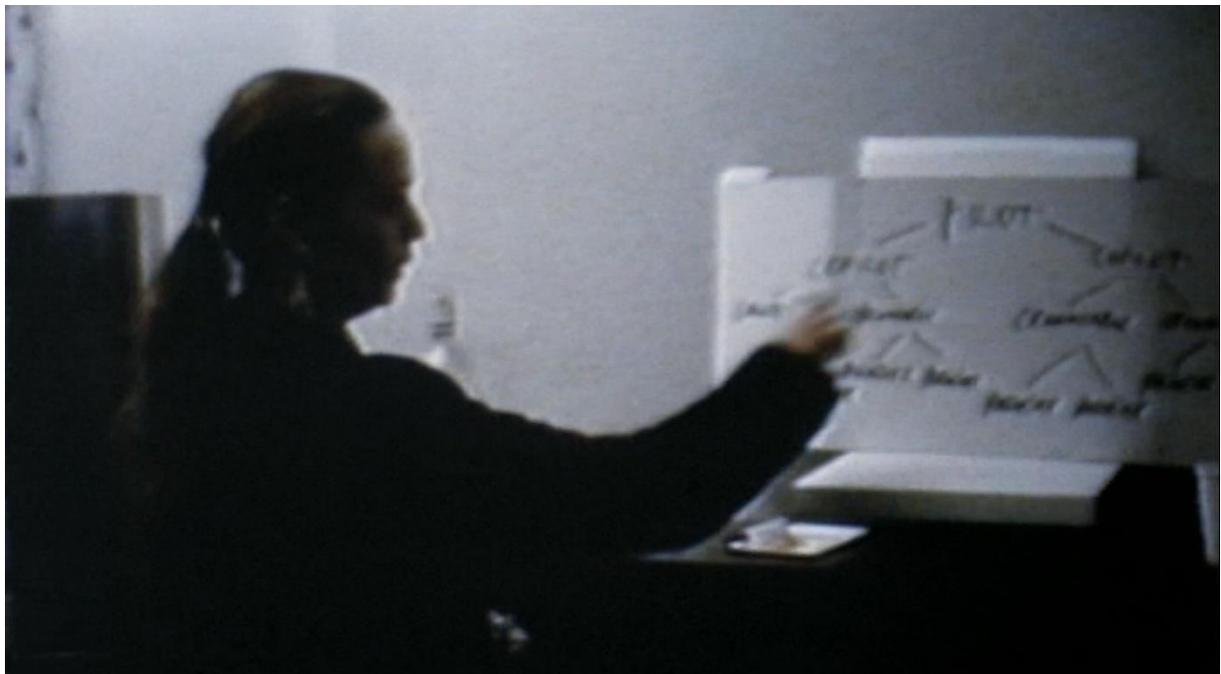


Abbildung 5h: *Benny's Video* (00:02:27)



Abbildung 5i: *Benny's Video* (00:03:50)



Abbildung 5j: *Benny's Video* (01:26:45)



Abbildung 5k: *Benny's Video* (01:17:58)



Abbildung 5l: *Benny's Video* (01:18:12)

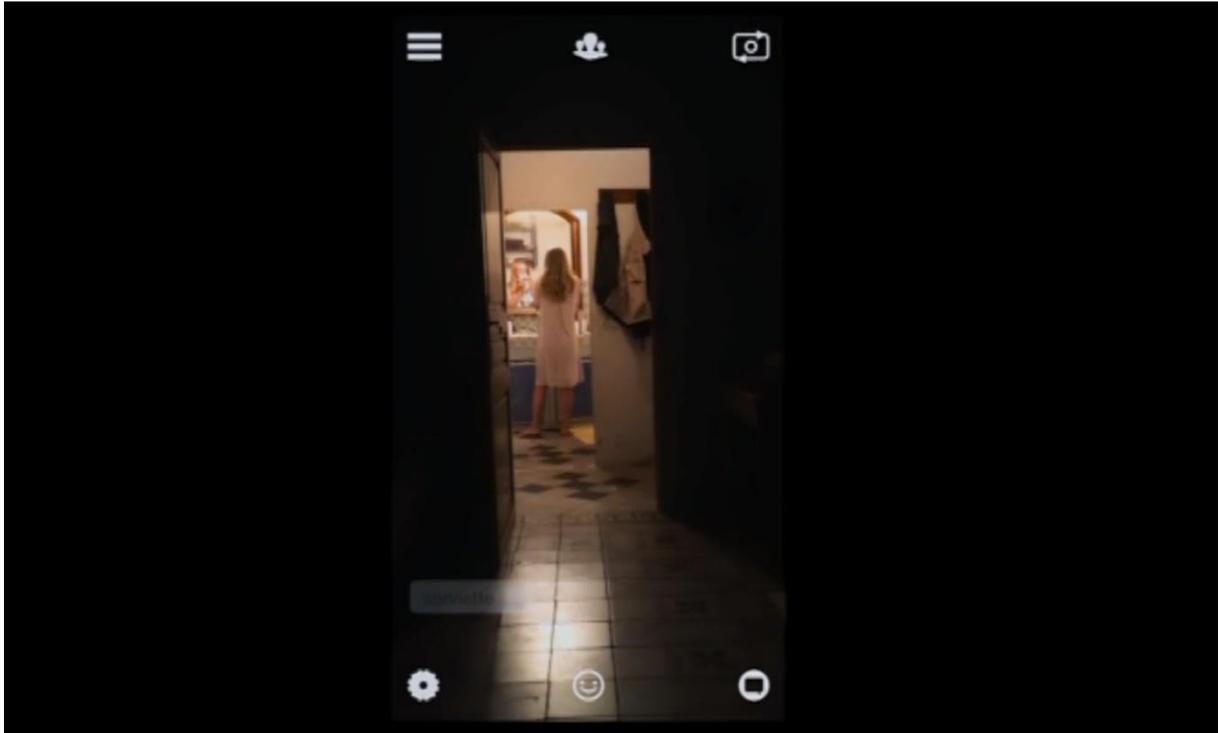


Abbildung 6a (*Happy End* 00:00:52)

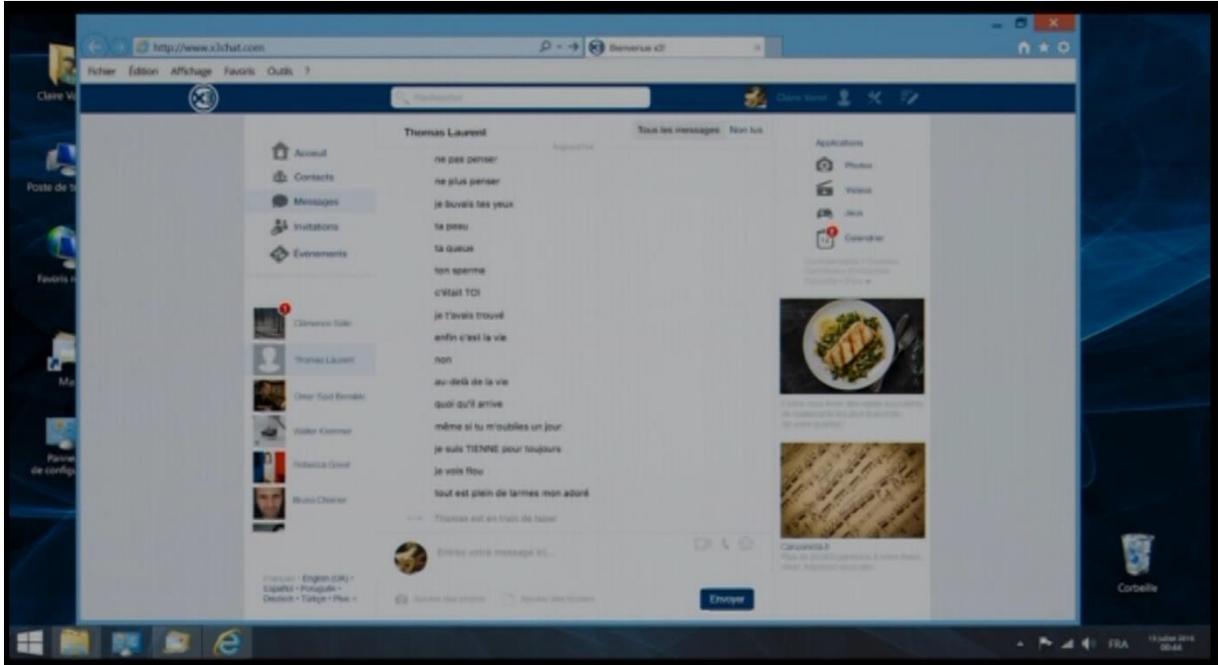


Abbildung 6b: *Happy End* (00:35:30)

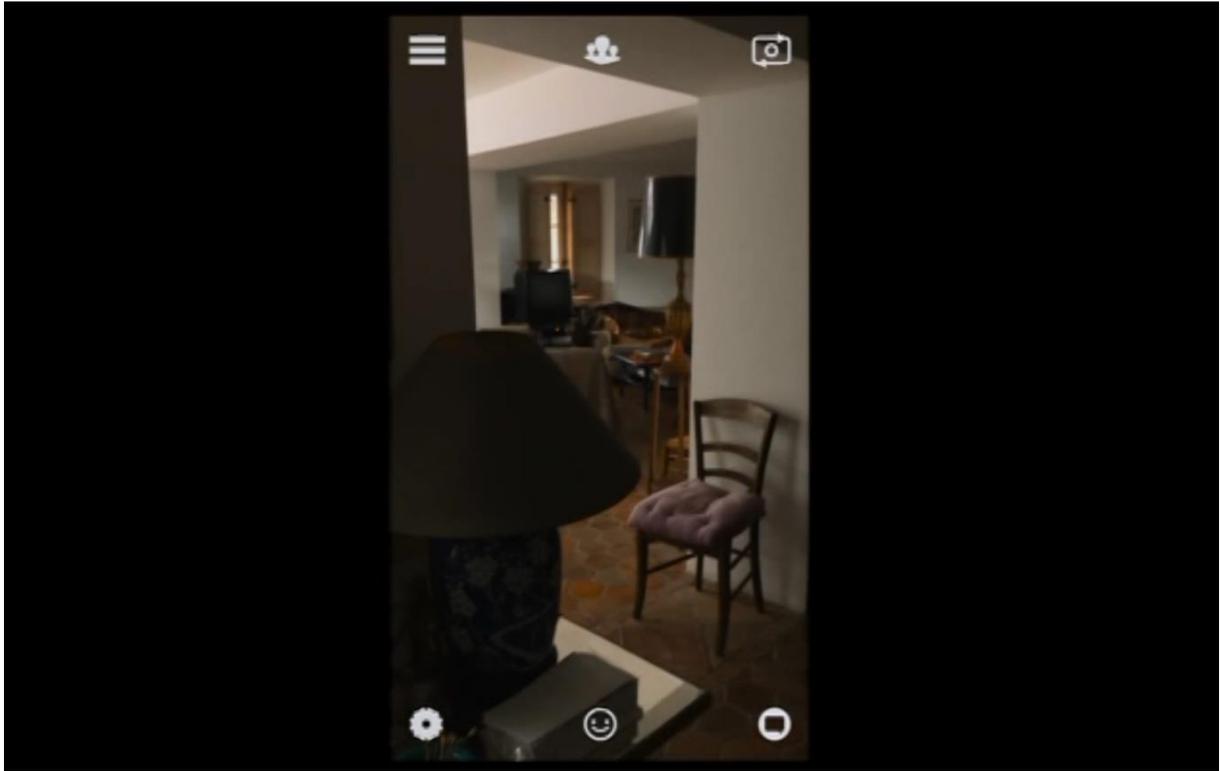


Abbildung 6c: *Happy End* (00:04:49)

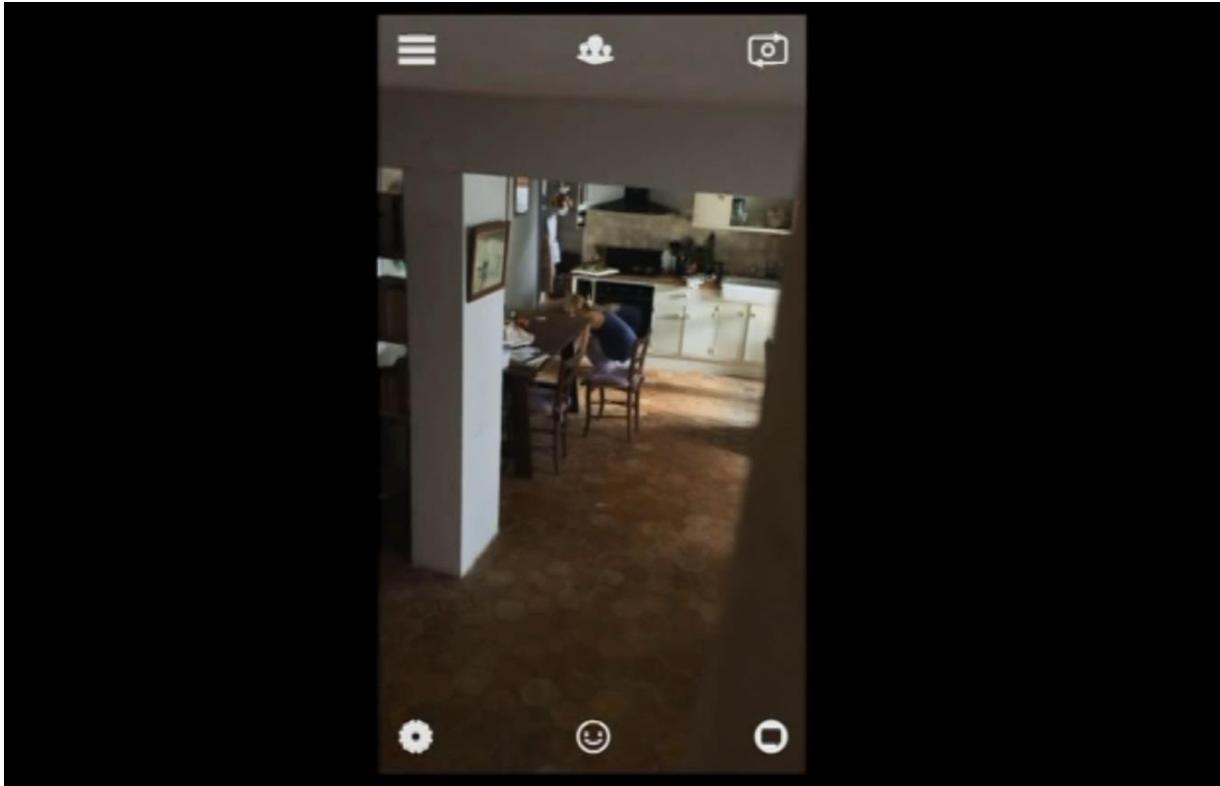


Abbildung 6d: *Happy End* (00:04:28)

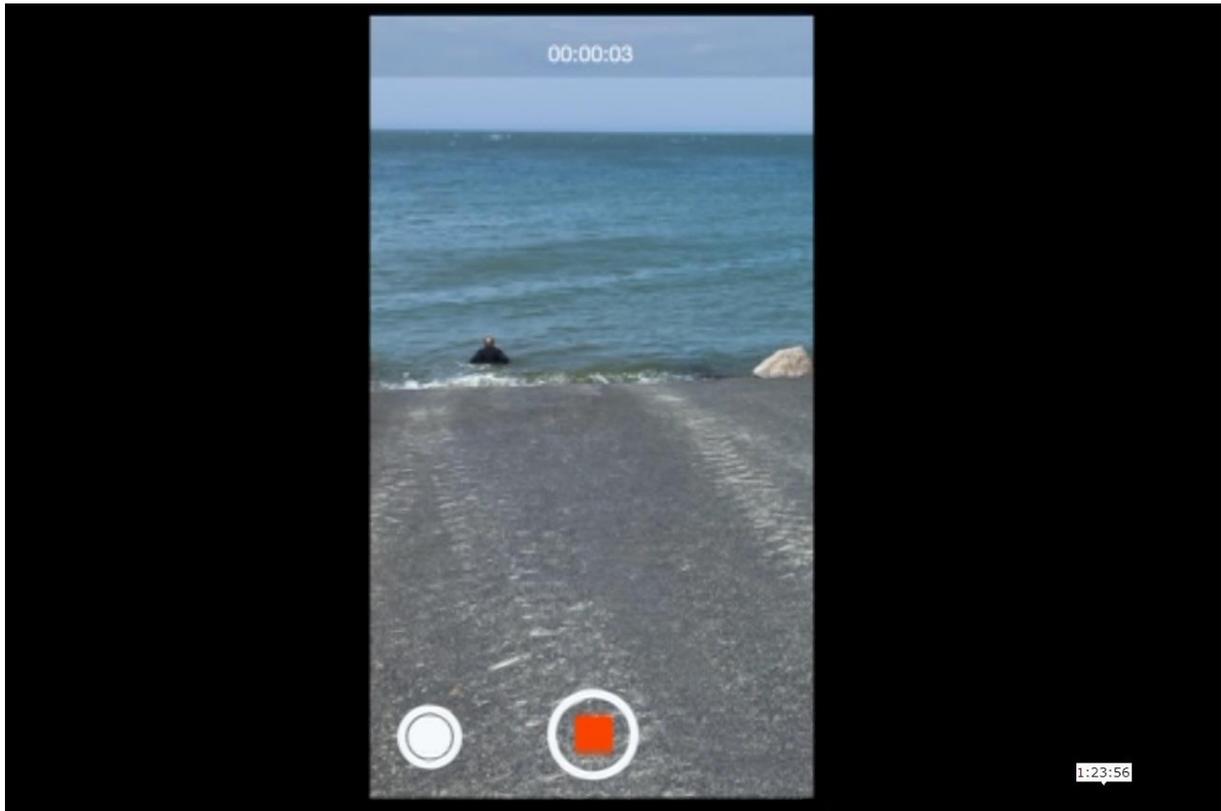


Abbildung 6e: *Happy End* (01:40:23)

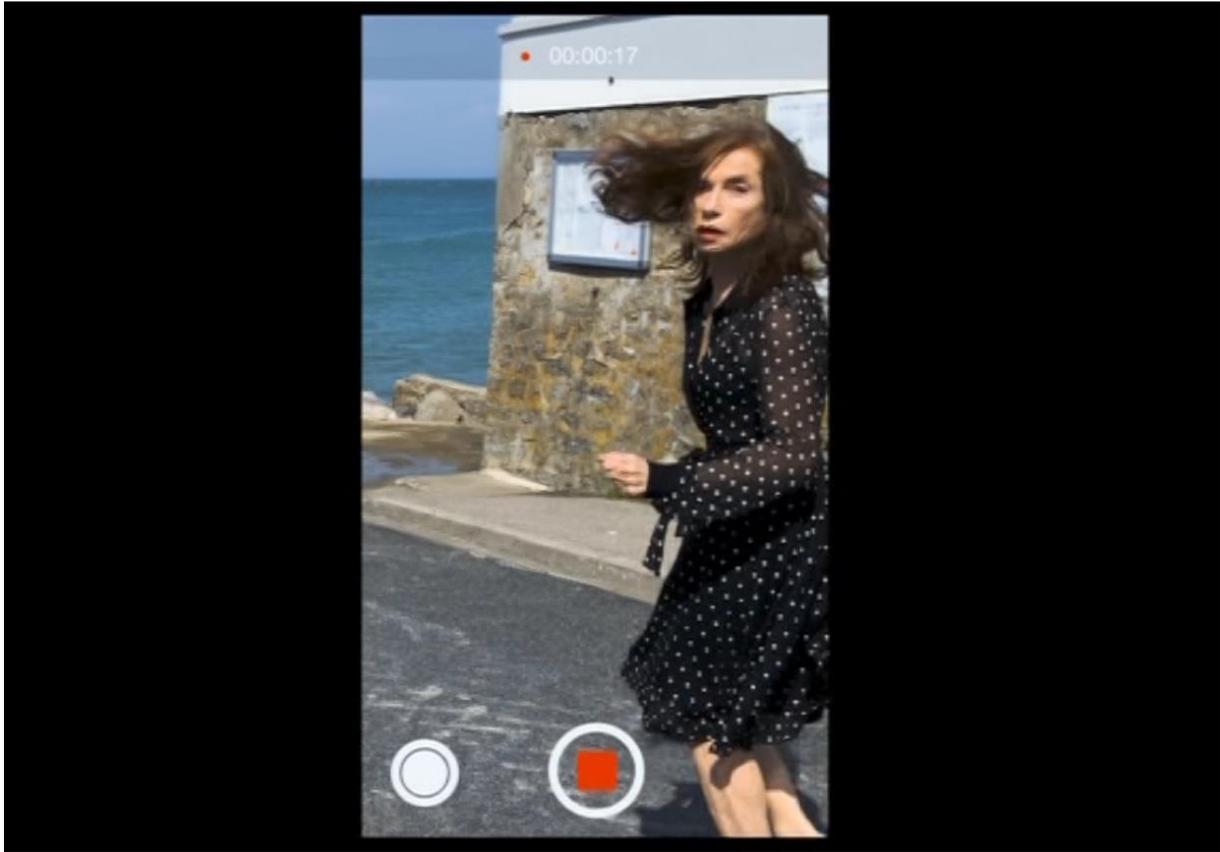


Abbildung 6f: *Happy End* (01:40:37)

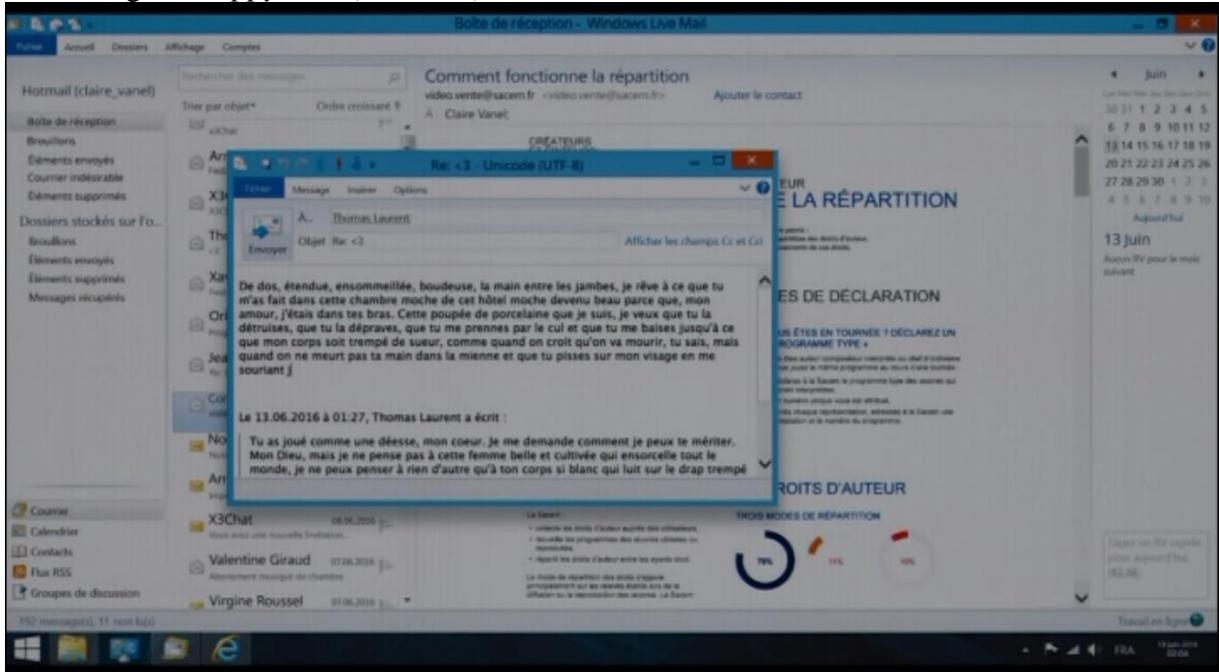


Abbildung 6g: *Happy End* (00:28:07)



Abbildung 6h: *Happy End* (00:37:11)



Abbildung 6i: *Happy End* (00:45:28)



Abbildung 6j: *Happy End* (01:00:49)



Abbildung 6k: *Happy End* (01:34:10)



Abbildung 7a: *Le Temps du loup* (01:36:55)

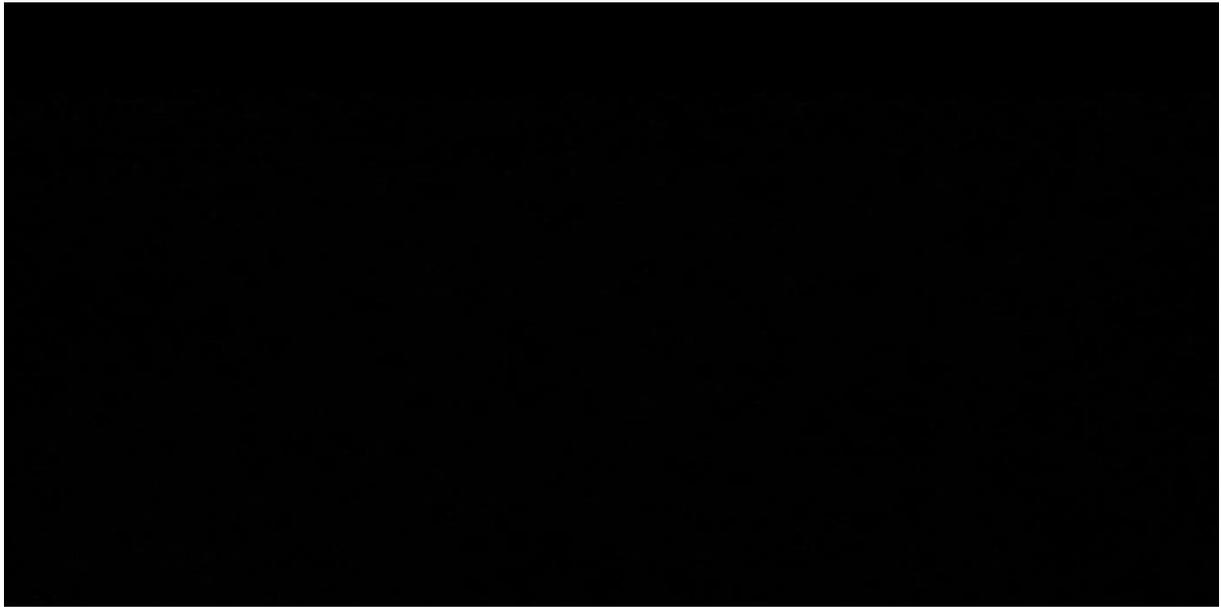


Abbildung 7b: *Le Temps du loup* (00:19:58)



Abbildung 7c: *Le Temps du loup* (00:20:42)



Abbildung 7d: *Le Temps du loup* (01:44:00)



Abbildung 7e: *Le Temps du loup* (01:21:14)



Abbildung 7f: *Le Temps du loup* (01:21:20)



Abbildung 8a: *Funny Games* (00:40:02)



Abbildung 8b: *Funny Games* (00:44:11)



Abbildung 8c: *Funny Games* (01:35:35)



Abbildung 8d: *Funny Games* (01:39:27)



Abbildung 8e: *Funny Games* (01:39:44)



Abbildung 8f: *Funny Games* (00:46:38)



Abbildung 8g: *Funny Games* (00:42:27)



Abbildung 8h: *Funny Games* (00:42:32)



Abbildung 8i: *Funny Games* (00:46:45)



Abbildung 8j: *Funny Games* (00:46:40)



Abbildung 8k: *Funny Games* (01:33:28)



Abbildung 8l: *Funny Games* (01:03:26)



Abbildung 8m: *Funny Games* (00:00:18)



Abbildung 8n: *The Shining* (00:00:39)



Abbildung 8o: *Funny Games* (00:00:57)



Abbildung 8p: *Funny Games* (00:02:28)



Abbildung 8q: *Funny Games* (00:03:07)



Abbildung 9a: *71 Fragmente* (01:30:05)

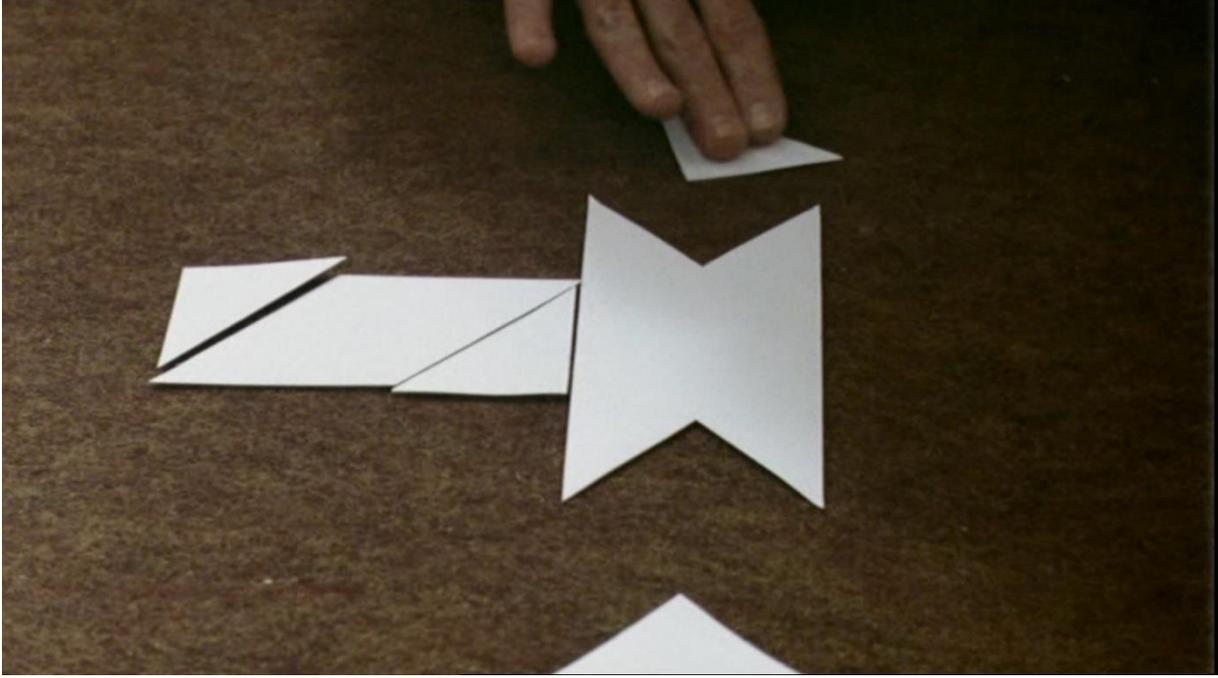


Abbildung 9b: *71 Fragmente* (00:12:43)

**Am 23. 12. 93 erschöß der 19-jährige Student Maximilian B. in der Zweigstelle einer Wiener Bank drei Menschen und tötete sich kurz darauf selbst mit einem Schuß in den Kopf.**

Abbildung 9c: *71 Fragmente* (00:00:02)



Abbildung 9d: *71 Fragmente* (01:01:22)



Abbildung 9e: *71 Fragmente* (01:02:05)



Abbildung 9f: *71 Fragmente* (01:02:50)



Abbildung 9g: *71 Fragmente* (01:03:56)



Abbildung 9h: *71 Fragmente* (01:04:01)



Abbildung 9i: *71 Fragmente* (00:18:39)



Abbildung 9j: *71 Fragmente* (00:44:41)



Abbildung 9k: *71 Fragmente* (00:35:10)



Abbildung 9l: *Code Inconnu* (00:08:22)



Abbildung 9m: *Code Inconnu* (01:18:45)



Abbildung 9n: *Code Inconnu* (00:52:54)



Abbildung 9o: *Code Inconnu* (00:28:42)



Abbildung 9p: *Code Inconnu* (01:17:27)



Abbildung 10a: *Caché* (00:11:07)



Abbildung 10b: *Caché* (01:45:40)



Abbildung 10c: *Caché* (00:13:46)



Abbildung 10d: *Caché* (01:25:57)



Abbildung 10e: *Caché* (00:45:17)



Abbildung 10f: *Caché* (00:37:39)



Abbildung 10g: *Caché* (01:49:03)

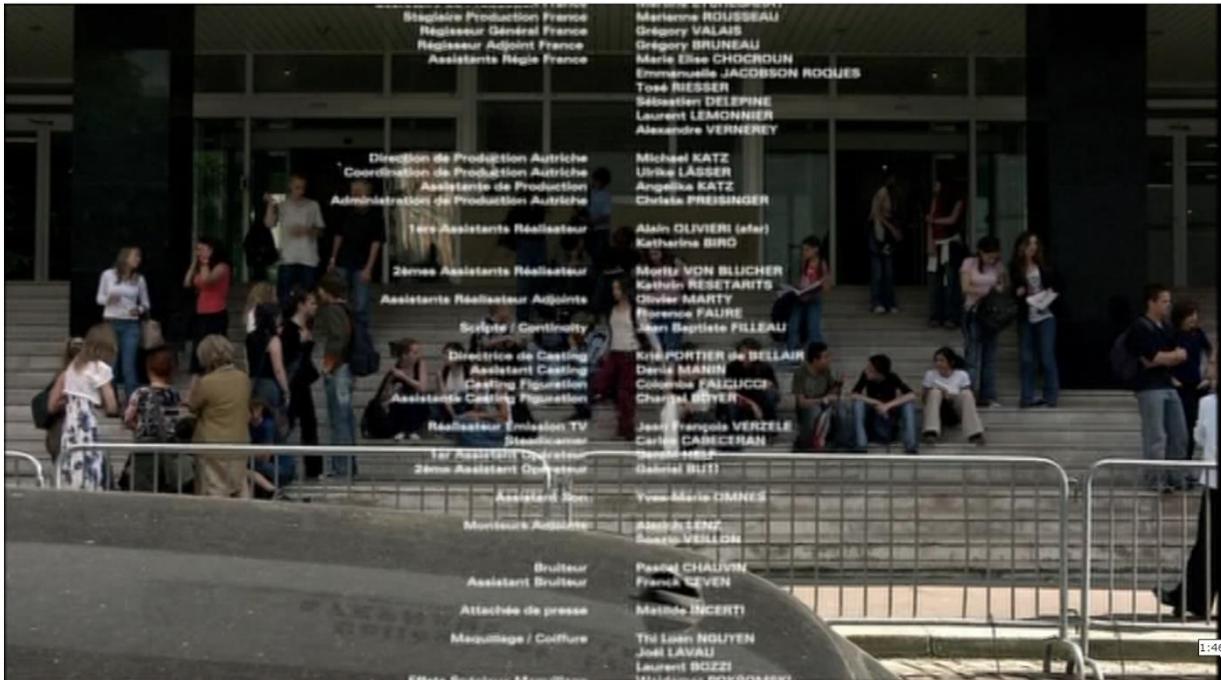


Abbildung 10h: *Caché* (01:51:32)



Abbildung 10i: *Caché* (00:27:32)