

Nicole Falkenhayner und Barbara Korte (Teil 1 und 2), Matthias Bensch (Teil 3),
Maria-Xenia Hardt (Teil 4)

Heroik – Gewalt – Medialität

Working Paper der Verbundarbeitsgruppe 7 „Medialität“

Affinitäten zwischen Darstellungen von Heroisierung und Darstellungen von Gewalt

In der bisherigen Arbeit des SFB 948 ließ sich eine Reihe von Eigenschaften und Phänomenen aufzeigen, die das Heroische über die *longue durée* und über Kulturräume hinweg bestimmen. Die folgenden haben darüber hinaus, wie später ausgeführt wird, auch eine besondere Beziehung zum Phänomen der Gewalt:

- Transgressivität: heroische Figuren und heroisches Handeln operieren an Grenzen, und sie überschreiten Grenzen.
- Wegen ihrer Transgressivität haben sie aber auch erhöhten Legitimationsbedarf.
- Agonalität: heroische Figuren bewähren sich in der Auseinandersetzung mit Gegnern oder Gegenkräften.
- Affizierungspotenzial und Attraktionskraft: heroische Figuren und Taten haben aufgrund ihrer Außer-Ordentlichkeit eine besondere Kraft, Affekte zu wecken und attraktiv zu wirken.

Heroisierungen lassen sich nur beschreiben und analysieren, wenn sie in medialisierter Form manifest sind. Dies bedeutet im Umkehrschluss, dass die Form der Medialität auf fundamentale Art und Weise das jeweilige heroische Phänomen erst ermöglicht und mitstrukturiert. Wir gehen also von einem essenziellen Konnex der medialen Form und der kulturellen und gesellschaftlichen Diskursivierung heroischer Phänomene aus. Am Beispiel der medialen Ausformung von körperlicher Gewaltausübung im Zusammenspiel mit Heroisierungen wird dieser Konnex besonders greifbar, denn es gibt strukturelle Ähnlichkeiten zwischen Gewalt und Heroik.

Im Folgenden stellen wir ein Analysemodell vor, das in den Diskussionen der Verbundarbeitsgruppe ‚Medialität‘ des SFB zum Phänomen

heroischer Gewalt entwickelt wurde, welches im Jahr 2017 das Fokusthema des SFB war.¹ Im Anschluss wird in zwei kurzen Beispielstudien der anwendungsbezogene Wert des Analysemodells getestet. Die VAG erhofft sich, hiermit einen Beitrag zum interdisziplinären Analyse-vokabular des SFB zu leisten.

Als Denkansatz legen wir eine Kopplung von Gewalt und Heroik in einer bestimmten Situation zugrunde, die anhand einer spezifischen medialen Darstellung, einem bestimmten Medienprodukt, veranschaulicht werden soll. Diese Kopplung in der Medialisierung macht es möglich, dass wir körperliche Gewalt in Bezug auf das Heroische (und umgekehrt) diskursivieren. Um diesen Konnex und unser weiteres Analysemodell grob zu verdeutlichen, dient das Schaubild in **Abb.1**, dessen Grundannahmen über mediale Kommunikation auf dem ‚Circuit of Culture‘-Modell von Paul Du Gay und Stuart Hall (1997, s.a. Goggin) beruhen.

Das Dargestellt-Sein in einer bestimmten medialen Form und die spezifische Art der Darstellung lenken die Aufmerksamkeit von RezipientInnen auf das Verhältnis von Heroik und Gewalt. Sie initiieren Prozesse der Interpretation, der Reflexion und der Wertung – sowohl der ethischen als auch der ästhetischen (vgl. Hall).

Dass Gewalt in Bezug auf Heroik semantisch effektiv sein kann, beruht, so die These der VAG Medialität, grundsätzlich auf strukturellen Ähnlichkeiten, die sich zwischen den Phänomenen Gewalt und Heroik ausmachen lassen: Wie das Heroische ist Gewalt transgressiv; insbesondere überschreitet sie die körperliche Integrität eines Anderen. Gewalt besitzt ebenso ein Element der Agonalität und bedarf der Legitimation, und ihre Darstellung kann wie die des Heroischen ein besonderes Affizierungs- oder sogar Überwältigungspotenzial haben, eine Faszinations- und Attraktionskraft ausüben.

Mediale Darstellungen, die ein heroisiertes Handeln explizit in einem Konnex mit Gewalt zeigen, betonen gerade diese Aspekte und lassen so das Heroische ggf. auch in seinen

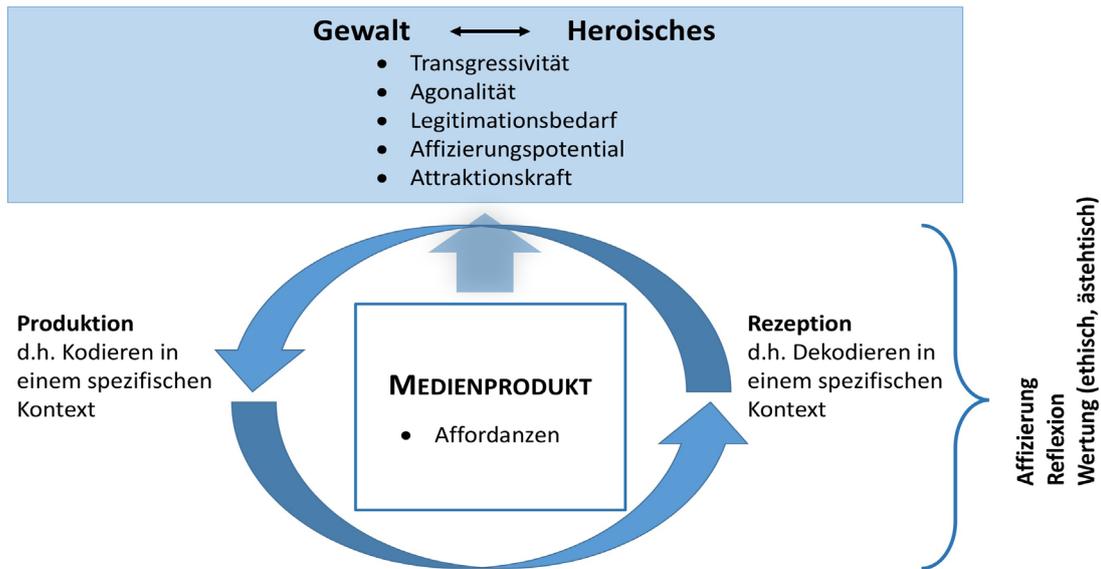


Abb.1: Analysemodell (Graphik: Claudia Müller)

problematischen Facetten manifest werden, wie etwa der Verletzung allgemein anerkannter Grenzen. Kopplungen von Gewalt und Heroisierungen appellieren deshalb in besonderer Weise an BetrachterInnen, sich zu positionieren (vgl. Prince) und werfen dadurch Fragen wie die folgenden auf:

- Wo werden Grenzüberschreitungen gezeigt, die sich mit ethischen oder auch ästhetischen Normen nicht (mehr) vereinbaren oder legitimieren lassen?
- Wie weit kann ich als RezipientIn Gewalt hinnehmen, bis sie meine Vorstellung von heroischer Größe stört?
- Trägt die Kopplung mit Gewalt zur Heroisierung einer Figur oder Tat bei, oder hat sie einen deheroisierenden Effekt?
- Kann Gewalt heroisiert werden?
- Wie steuert die spezifische Art der Darstellung solche Versuche der Sinnstiftung und Wertung?
- Welche Facetten im Verhältnis zwischen Gewalt und Heroik werden jeweils besonders akzentuiert?

Möglichkeiten, eine Beziehung von Heroik und Gewalt zu thematisieren, unterscheiden sich schon in Hinblick darauf, ob Gewalt überhaupt oder wie direkt und explizit (blutig oder unblutig) sie gezeigt wird: Im Theater etwa werden

Gewaltakte auf der Bühne oft gar nicht dargestellt, sondern nur berichtet (Mauerschau, Botenbericht); Bilder zeigen u. U. nicht den Augenblick des Gewaltaktes, sondern einen Moment davor oder danach. Auch aus solchen Befunden ergeben sich Fragen:

- Welche Darstellungsabsichten und implizite Normen kann man annehmen, wenn expliziter Gewaltdarstellung ausgewichen wird?
- Was motiviert die Darstellung von Gewaltexzessen?

Die Art, wie Gewalt und Heroisierung in einer bestimmten Darstellung zueinander in Bezug gesetzt werden, ist zum Teil eine Frage der individuellen Darstellungsintention. Sie ist aber auch durch die Möglichkeiten determiniert, die eine bestimmte mediale Form vorgibt. Die mediale Form ‚filtert‘ gewissermaßen, ob und wie Gewalt und Heroisches in einen Konnex treten.

Affordanzen der medialen Form

In unserem Modell figurieren wir das konkrete mediale Produkt (eine Erzählung, ein Bild, ein Theaterstück, ein Computerspiel etc.) als eine Oberfläche, durch die man auf eine bestimmte Konstellation von Heroik und Gewalt blickt.

Dabei bestimmt die Beschaffenheit der Oberfläche unseren Blick, und diese hängt wesentlich davon ab, in welchem *Medium* und in welcher *Gattung* / welchem *Genre* die Darstellung erfolgt. Als *mediale Form* bezeichnen wir dabei den Bereich, in dem die Beschaffenheit des Mediums und seiner Modalitäten sich mit den Darstellungskonventionen und Traditionen bestimmter Gattungen / Genres überkreuzt.

1. Ein *Medium* ist nach konventionellen Definitionen in den Kommunikationswissenschaften jedweder Kanal der Vermittlung von Information symbolischer Art durch eine dem menschlichen Körper externe, materielle oder technische Vorrichtung. In dieser Definition ist etwa der handgeschriebene Text ein Medium, die menschliche Stimme ist es nicht. Allerdings wird die Exklusion einer medialen Funktion der menschlichen Körperlichkeit von wichtigen VertreterInnen der Kommunikations- und Medienwissenschaft zurückgewiesen, und es gibt Ansätze, die „Mensch-Medien“ (den Körper, die Stimme) explizit einschließen (s. etwa Faulstich 29-30; vgl. auch Peters). Problematisch im Kontext von Heroisierung ist eine den Körper ausblendende Medien-Definition besonders in Hinblick auf das Theater als mediales Produkt, welches insbesondere bei der Erforschung von Heroisierungen im Spannungsfeld zwischen Akteurln und Publikum in der Arbeit des SFB ertragreiche Ansätze geliefert hat (s. Fremde Helden).² Auch im Fall des Computerspiels sind SpielerInnen unmittelbar körperlich involviert, wenn sie die Rolle eines Helden einnehmen, etwa über Affektreaktionen oder auch bestimmte Funktionen von Controllern, die sich körperlich übertragen, z.B. Vibration.

2. Der Begriff der *Gattung* bezeichnet eine Gruppe von Ausdrucksformen, die sich (über Medien hinweg) in einer Vielzahl als zentral definierter Eigenschaften gleichen. Der Begriff des *Genres* ist vor allem literarisch geprägt und beschreibt verschiedene Untergruppierungen von Gattungen, die sich in der Art und Weise der Ausformung oder in zentralen Unterelementen wie Plot-Strukturen ähneln, z.B. Liebesromane oder Detektivgeschichten. Gattung und Genre können heroisch aufgeladene Gewalt (oder gewaltvolle Heroisierungen) ganz unterschiedlich figurieren: Gewaltexzesse, die etwa im klassischen Heldenepos, im Horror- oder Kriegsfilm möglich sind und erwartet werden, würden in einer Liebesromanze vermutlich als ein stark markiertes und gattungsfremdes Element empfunden.

3. Von dem konkreten Zusammenspiel von Medium und Gattung hängt ab, ob die Darstellung heroisch ästhetisierter Gewalt unterstützt oder eingeschränkt wird. Zum Beispiel erschweren

bestimmte Gattungen möglicherweise schon durch die Beschaffenheit des Mediums, in dem sie in der Regel ihren Ausdrucksraum finden, die Darstellung von Gewalt. Während etwa ein Heldenepos oder ein Action-Film Gewaltakte mit zeitlicher Ausdehnung darstellen können, muss im Fall eines Einzelbildes die Heldenerzählung, auf die das Bild referiert, u. U. über Merkmale der Situation oder Figuren erschlossen werden, d.h. die Dekodierung der Gewaltdarstellung als heroisch ist damit stärker von bildexternem kulturellem Vorwissen abhängig als im Fall einer Erzählung, die den Zusammenhang zwischen Heroik und Gewalt explizit macht.

Grundsätzlich verfügen sowohl Medien als auch Gattungen / Genres über einen bestimmten Gestaltungsspielraum. Von diesem Angebotscharakter, den man auch mit dem aktuellen Begriff der ‚Affordanz‘ fassen kann,³ hängt ab, wie in einer bestimmten Darstellung oder Aufführung das Verhältnis von Heroik und Gewalt überhaupt profiliert sein kann. Der Begriff ‚affordance‘ wurde erstmals von dem Entwicklungspsychologen James S. Gibson verwendet und definiert (vgl. Gibson). Der Begriff zielt auf die Frage ab, welche Handlungsmöglichkeiten durch bestimmte Umweltsituationen oder formale Attribute und Eigenschaften von Gegenständen einem interagierenden Menschen nahegelegt, ermöglicht oder auch erschwert werden. Ein typisches Beispiel ist der Henkel einer Tasse: Er besitzt die Affordanz, ihn zum Hochheben der Tasse zu benutzen. Auch unterschiedliche mediale Formen besitzen unterschiedliche Affordanzstrukturen, die einerseits mitbestimmen, was auf welche Art und Weise dargestellt werden kann, und andererseits, wie der Rezipierende das Dargestellte wahrnehmen kann.

In Bezug auf heroisierende Gewaltdarstellung oder, im Fall eines Computerspiels, sogar die virtuelle Ausübung von Gewalt, agieren unterschiedliche Medien und Genres als Affordanzen: Sie ermöglichen bestimmte Arten der Darstellung von Gewalt und machen Deutungsangebote durch ihre Form der Ästhetisierung. Bestimmte Medien und Genres lassen bestimmte darstellbare Aspekte des Feldes ‚körperliche Gewalt‘ durch ihre Konventionen, Codes und technischen Beschaffenheiten besonders in den Vordergrund treten, während andere eher im Hintergrund bleiben oder den Darstellungsmöglichkeiten bestimmter medialer Formen schlichtweg nicht entsprechen, also auf bestimmte Art eben nicht darstellbar sind. Dabei wird keine absolute Mediendifferenz postuliert, aber auch keine Medienuniversalität. Vielmehr haben unterschiedliche Medien unterschiedliche Angebotsstrukturen, die einerseits in ihren

technischen Möglichkeiten liegen, andererseits in der Tradierung des kulturellen Gebrauchs der Genres, die sich in ihnen realisieren. Ein eingängiges Beispiel ist die Gattung des Epos, welches von vornherein die Erwartung weckt, dass in dieser Form eine Heldengeschichte erzählt wird – die Form allein weckt diese Erwartung auch dann, wenn gar kein heroischer Inhalt vermittelt wird (wie etwa im Fall eines sog. *mock epic*). In Bezug auf Gewalt können wir in diesem Bereich danach fragen, warum bestimmte mediale Formen verstärkt dazu neigen, Heroisierungen besonders gewaltreich darzustellen. Ähnliches lässt sich auch für mediale Formen fragen, in denen Gewalt konventionell ästhetisch heroisiert wird. Die tatsächliche ästhetische Ausgestaltung, die Intensität der Darstellungsformen von heroisch konnotierter Gewalt sind kultur-, medien- und zeitspezifisch und Teil eines komplexen Geflechts aus visuellen oder erzählerischen Gewohnheiten sowie dem Versuch, Publikumserwartungen zu entsprechen – oder auch, diese zu unterlaufen.

Die tatsächliche Form einer jeweiligen Kopplung von Heroik und Gewalt ist also in einen dynamischen Kommunikationszusammenhang eingebunden, in dem ProduzentInnen, RezipientInnen sowie die strukturellen Möglichkeiten (Affordanzen) von Mediensystemen und tradierten Sets von Darstellungscodes aufeinander reagieren, und, auch widersprüchlich, miteinander agieren. Neben den Codes und Konventionen der Gattungen / Genres ist ein anderer wichtiger Teil der Affordanzstruktur die Modalität von Medien (vgl. Elleström): Für die Darstellung von Gewalt und ihrer Wirkung macht es einen Unterschied, ob etwa Schlachtengeräusch und Gebrüll zu hören oder nur beschrieben sind, ob man es also mit einem multimodalen oder mit einem monomodalen Medium zu tun hat. Gerade bei der Darstellung körperlicher Gewalt wird die Dimension affizierender Geräusche (Schreie, Klirren von Schwertern, Brechen von Knochen, Schüsse, Explosions- oder Einschlagsgeräusche) oft unterschätzt, und zwar sowohl in Text- als auch in audiovisuellen Medien. In Videospieleformen wie dem Konsolenspiel kann auch Haptik Teil dieser medialen Ausgestaltung sein, wie beispielsweise die Vibration des Controllers, wenn der Avatar des Spielenden (also meist der Held) einen Treffer einstecken muss.

In den Codes und Modalitäten, die unterschiedlichen Medien und ihren Genres zu eigen sind, kann die Kopplung von Heroisierung mit körperlicher Gewalt verschiedene Funktionen erfüllen: Wie grundsätzlich jegliches heroische Narrativ ermöglicht die Darstellung von Gewaltakten etwa die Darstellung herausgehobener

Einzelfiguren mit hoher Agency in agonalen Situationen. Die in vielen Kulturkreisen bestehende Konnotation von Helden- und Kämpferum zeigt ebenfalls an, dass Gewaltausübungen in Heroisierungskonstruktionen eine große Rolle spielen. Im Folgenden wird das hier entworfene Analysemodell auf zwei historisch, kulturell und medial unterschiedliche Beispiele für die Medialität heroisch konnotierte Gewalt angewendet.

Der Tod des Turnus: Epos und Mosaik

In dieser Fallstudie wird anhand von zwei unterschiedlichen medialen Darstellungen des gleichen mythischen Narrativs vergleichend dargelegt, wie das Verhältnis von Heroik und Gewalt zentral durch die mediale Form mitbestimmt wird. Es geht um die Erzählung von der Tötung des Turnus durch Aeneas, wie sie Vergil im 12. Buch (919-952) der *Aeneis* schildert.⁴ Es handelt sich bei der Erzählung um die Schlusszene des Epos. Ein spätantikes Bodenmosaik aus dem antiken Abelterium (Alter do Chão, Portugal) bezieht sich auf die gleichen Begebenheiten (**Abb. 2**).



Abb. 2: Bodenmosaik, Abelterium (Alter do Chão, Portugal), ‚Haus der Medusa‘, 4. Jh. (António 55 Abb. 3).

In der epischen Erzählung verwundet Aeneas Turnus, den König der Rutuler, durch einen Wurf seiner Lanze, die den Schild seines Widersachers durchdringt. In einer hierauf folgenden

Ansprache fordert der besiegte Turnus Aeneas zunächst auf, er möge die Gunst nutzen und ihn töten, bittet dann aber doch um Schonung um seines Vaters willen. Aeneas solle ihn lebend oder zumindest seinen Leichnam dem Vater zurückgeben. Aeneas, von den Worten des Feindes schon nahezu umgestimmt, erblickt jedoch das Wehrgehenk des mit ihm verbündeten, gefallenen Prinzen Pallas. Dieser war von Turnus getötet und des Gehenkes beraubt worden. Er zürnt kündigt Aeneas dem Turnus seine Rache im Namen des Pallas an und durchbohrt ihn.

Das erst im Jahr 2007 ausgegrabene Mosaik, das in das 4. Jahrhundert zu datieren ist (also rund 400 Jahre später als das Epos), befindet sich *in situ* zentral auf dem Fußboden eines Speisezimmers (*triclinium*) in einem einst luxuriösen Stadthaus („Haus der Medusa“) des antiken Abelterium.⁵ Leicht aus der kompositionellen Mitte nach links verschoben, ist Aeneas zu erkennen, voll gerüstet mit Speer und in die Front gehaltenem Schild. Zu seinen Füßen hat sich Turnus niedergeworfen. Seine Hände sind flehend erhoben. Die Waffen liegen verstreut um ihn herum. Zu den Seiten sind jeweils drei Soldaten der beiden Heere zu erkennen. Auf der linken Seite sind es, wie die markanten Kopfbedeckungen zeigen, die Gefährten des Aeneas. Im unteren Teil des Mosaiks befinden sich zwei Personifikationen, die den Ort der Handlung angeben.

Es folgen einige Überlegungen zu zentralen Begriffen des vorgelegten Modells zur Analyse des Verhältnisses von Heroik und Gewalt in Hinblick auf die textliche und die bildliche Medialisierung des Narrativs.

Agonalität:

Dass Aeneas und Turnus im Mittelpunkt und einander agonal gegenüberstehen, wird im Verlaufe der Ereignisse im zweiten Teil des Epos zunehmend deutlich. Unmittelbar vor dem finalen Duell der beiden wird dies noch einmal durch die Aufforderung des Aeneas zugespitzt formuliert: „Nicht im Lauf, sondern Mann gegen Mann gilt's nunmehr zu kämpfen“ (12, 890).⁶ Der einleitende Vers der Schlusszene betont diese Agonalität erneut: „Gegen den Zaudernden schwingt Aeneas die tödliche Waffe“ (12, 919). Die Handlung ist in der Folge vollständig auf die beiden Protagonisten fokussiert. Andere Figuren werden allenfalls beiläufig erwähnt (12, 928: „Jammernd springen die Rutuler auf“).

Im Mosaik stehen die beiden Figuren im kompositorischen Zentrum: Aeneas erhaben stehend, Turnus unterwürfig vor ihm kniend. Es ist insbesondere die flehende Geste des Turnus, die beide Figuren visuell miteinander in

Verbindung setzt. Das Gorgoneion (Haupt der Gorgo Medusa) als Schildmotiv des Aeneas bringt die Agonalität symbolisch zum Ausdruck. Es ist zugleich übelabwehrend (apotropäisch) für Aeneas als auch schadenbringend für den, der es ansieht (Turnus). Nicht zuletzt spiegeln ebenfalls die zuschauenden Truppen links und rechts der Gruppe wie auch der Kontrast von dunklem und hellem Hintergrund der Figuren die Gegenüberstellung der Heerführer wider.

Agency:

Bei Vergil ist die Agency bereits zu Beginn der Szene ungleich verteilt. Turnus ist durch den misslungenen Wurf eines gewaltigen Steinblocks schwach in den Knien geworden (12, 905). Aeneas hingegen demonstriert durch den metaphorisch als ungemein kraftvoll charakterisierten Wurf der Lanze, die den Schild seines Gegners durchbohren kann, dass die Handlungsmacht ganz auf seiner Seite liegt: „Steine, von Mauergeschützen geschleudert, die dröhnen nie so, nie verbreitet sich so ein gewaltiges Donnern nach einem Blitzschlag“ (12, 921b-923a). Die direkte Ansprache des Turnus an Aeneas verdeutlicht, dass dem entwaffneten Rutuler nur noch Sprachhandlungen verbleiben. Sein Flehen ist aber offenbar durchaus wirkungsvoll, denn es vermag Aeneas nahezu umzustimmen. Ausgelöst durch den Anblick des Wehrgehenks verschiebt sich die Agency des Aeneas zunächst auf göttliche Mächte („von Furien entflammt“,⁷ 12, 946), und schließlich auf den toten Pallas („Mit dieser Wunde opferst dich Pallas, Pallas nimmt an deinem verruchten Blute jetzt Rache“, 12, 948-949). Dann erst wird die Handlungsmacht in einen gewaltsamen Handlungsvollzug umgewandelt.

Diese komplexen Verschiebungen von Handlungsmacht können im Bild nicht in gleicher Weise expliziert werden. Die Pose des Turnus als Pathosformel der Unterwerfung versinnbildlicht seine verbliebene (Rest-)Agency. Das Bild verschweigt zudem die Verletzung, die Turnus im Epos in die Knie gezwungen hat, und macht seine unterwürfige Pose somit zu einem Ausdruck seines eigenen Willens. Die deutlich überlegene Handlungsmacht seines Kontrahenten Aeneas zeigt sich durch die Kontraste in dem Habitus der beiden Protagonisten: Dem niedergesunkenen und im Profil gezeigten Turnus ist der aufrecht stehende und in die Front orientierte trojanische Held gegenübergestellt. Sie ergibt sich überdies aus dem Kontrast von fest im Griff gehaltenen Waffen bei Aeneas und vor sich abgelegten Waffen bei Turnus.

Transgressivität:

Die tödliche Gewalt gegenüber dem flehenden und wehrlosen Feind wird in der Rezeption des Epos zum Problem. Die Tat des Aeneas forciert ein Kippmoment, welches eine Beurteilung dieser Tat als heroisch oder nicht-heroisch einfordert. Dabei ist in zweitausend Jahren Vergil-Exegese deutlich geworden, dass beim Autor zwar womöglich eine Bewertung angelegt gewesen sein mag, dass diese aber in anderen kulturhistorischen Rezeptionskontexten keinesfalls als so eindeutig angesehen wurde. Berühmt ist insbesondere die Verurteilung des erbarmungslosen Handelns des Aeneas durch den Kirchenvater Laktanz.⁸

In der bildlichen Darstellung des Mosaiks wird die Transgressivität des Gewaltaktes vollständig verschwiegen. Legitimationsbedarf besteht dementsprechend nicht. Gewalt wird nur implizit thematisiert, da sich das Mosaik deutlich auf die Aeneis bezieht und somit der Ausgang des Geschehens antizipiert werden kann. Wir haben es hier also mit einer expliziten Form von Intermedialität zu tun. Die kanonische Ausgestaltung des Narrativs – und das ist die Aeneis zweifellos – muss dabei stets mitgedacht werden. Insofern liegt die Gewalttat zwar nicht im Bild, aber im Auge des Betrachters.

Sowohl der epischen Gattung als auch dem Medium des antiken Bodenmosaiks liegen heroische Themen keineswegs fern. Die vergleichende Betrachtung zeigt, dass die unterschiedlichen medialen Angebotsstrukturen in diesem Fall auch unterschiedliche Darstellungen von Gewalt ermöglichen. Die auf Sukzession basierende Erzählung des Epos kann einerseits den im Mythos angelegten Gewaltexzess gar nicht ausblenden, kann andererseits aber die Kausalitäten deutlich herausstellen und die Gewalt somit ggf. legitimieren. Durch die medial bedingte Fokussierung auf eine Einzelszene vermag das Mosaik dies nicht. In beiden Fällen ist der Umgang mit Gewalt aber nicht nur von den medialen Darstellungsmöglichkeiten abhängig, sondern auch von konkreten intertextuellen / interpiktoralen Bezügen bestimmt. Im Falle der Aeneis ist dies die Referenz zu den homerischen Epen. Beim Mosaik scheint die Komposition lose durch Unterwerfungsbilder u.a. in der sog. Römischen Staatskunst vorgeprägt zu sein, bei denen für gewöhnlich ebenfalls auf die Darstellung von Gewaltausübung verzichtet wird.

Game of Thrones: Heroik und Gewalt in der televisuellen Erzählung

Gegenstand dieser Fallstudie ist eine Szene aus der ersten Folge der siebten Staffel der HBO-Serie *Game of Thrones* („Dragonstone“, 2017). Die weltweit erfolgreiche Fantasy-Serie handelt in einem mittelalterlich anmutenden Setting unter anderem vom langwierigen und brutalen Machtkonflikt zwischen mehreren konkurrierenden Herrscherfamilien. In der hier betrachteten Szene vergiftet Arya Stark, die durch ihre Assassinenausbildung die Fähigkeit des Gestaltwandels erlernt hat, bei einem unter Vorwand einberufenen Festmahl die männlichen Mitglieder der Familie Frey. Sie taucht zu Beginn in Erscheinung von deren Oberhaupt Walder Frey auf, ehe sie den an Vergiftung sterbenden Männern ihre wahre Identität preisgibt. Im Stammhaus der Freys wurden zu einem früheren Zeitpunkt, während der sogenannten ‚Roten Hochzeit‘, Aryas Bruder, seine schwangere Frau und Aryas Mutter mit deren gesamtem Gefolge hinterhältig ermordet („The Rains of Castamere“). Aryas Tat ist so im Gesamtnarrativ der Serie als Racheakt gerahmt.

Das Medium Fernsehen hat generell ein Potenzial für explizite und effektive Gewaltdarstellung. Die multimodale Erzählform ermöglicht eine hohe affizierende Wirkung, während die Filterebene der Kamera die Aufmerksamkeit und auch die Reaktion der Zuschauer, anders als etwa im Theater, effektiv lenken kann. *Game of Thrones* ist zwar nicht eindeutig einem einzelnen Genre zuzuordnen, die epischen Elemente der Serie verleihen ihr aber einen gewissen Spielraum für die Inklusion blutiger, brutaler Szenen. Die exzessive Gewaltdarstellung der Serie wurde im öffentlichen Diskurs immer wieder aufgegriffen. Die im Folgenden analysierte Sequenz erscheint im Vergleich zu grausamen Folterszenen und Massenmassakern, für die die Serie bekannt ist, auf den ersten Blick nicht sonderlich gewalttätig. So kommentiert beispielsweise ein Kritiker in der britischen Zeitung *The Guardian*, die Folge sei ein

überraschend unblutiger Start der neuen Staffel [...] mit nur einer wirklichen Gewalttat [...] – das war jedoch eine besonders gute. (Hughes, Übersetzung M.-X. H.)

An dieser Reaktion wie auch an der Tatsache, dass die Kategorie „Violence Count“ fester Bestandteil von Hughes' wöchentlichen Rezensionen ist, lässt sich ablesen, dass das Publikum der Serie an ein beträchtliches Maß von Gewalt gewöhnt ist. Während der Giftmord an einer gesamten Familie in einer anderen, insgesamt

weniger gewalttätigen Serie das heroische Potenzial einer Figur auslöschen könnte, führt er in *Game of Thrones* und vor dem Hintergrund wesentlich krasserer Gewaltakte nicht zwingend zu einer Deheroisierung. Hier lässt sich daher zeigen, dass die Antwort auf die Frage danach, wie weit RezipientInnen Gewalt hinnehmen, bis diese die Vorstellung heroischer Größe stört, immer auch vom Ausmaß der Gewaltdarstellung eines gesamten kulturellen Produkts abhängt.

Die Szene bietet sich auch unabhängig vom Gesamtnarrativ der Serie als Fallbeispiel an, da die strukturellen Ähnlichkeiten zwischen den Phänomenen Gewalt und Heroik hier selbst verhandelt werden. Die Sequenz nutzt außerdem sehr effektiv medienspezifische Möglichkeiten, um erstens die Figur der Arya auf ein entscheidendes Kippmoment zulaufen zu lassen und zweitens eine Interpretation ihrer Gewaltakte als heroisch nahezulegen.

Heroik wird direkt zu Beginn der Szene thematisiert. Sie wird explizit aufgerufen, als Walder Frey die Dienstmägde Wein ausschenken lässt, mit dem Trinkspruch „proper wine for proper heroes“. Als Helden werden hier die zum Bankett versammelten Männer des Hauses Frey bezeichnet. Diese werden im Folgenden jedoch deheroisiert, so dass im Raum eine Art heroisches Vakuum entsteht. Das Heroische als Konzept ist also von Beginn an präsent. Die Helden werden jedoch ausradiert.

Ebenso präsent ist von Anfang an die Gewalt. Zunächst werden vergangene Gewalttaten aufgerufen und, betrachtet man den Wortlaut der Ansprache Walder Freys, zunächst als heroische Taten charakterisiert:

I'm proud of you lot. You're my family. The men who helped me slaughter the Starks at the Red Wedding. [Die Männer jubeln.] Yes, yes. Cheer! Brave men! All of you. Butchered a woman pregnant with a babe. Cut the throat of a mother of five. [Walders Ehefrau runzelt die Stirn.] Slaughtered your guests after inviting them into your home.

Der explizit ausgesprochene Stolz und das Selbst-Bejubeln der Männer sowie die Bezeichnung als „mutig“ („brave“) weisen darauf hin, dass die Freys sich als Helden sehen, weil sie die Starks gewaltsam ermordet haben.

Die Überspitzung der Gewalt durch die Verwendung des Wortes „slaughter“ und die folgende Hervorhebung der Tatsache, dass sich das „Abschlachten“ gegen Unschuldige (Schwangere, Mütter) richtete, lässt die Bewertung der Taten von Heldentaten zu niederträglicher Gewalt kippen – ihr wird die Legitimierung

entzogen. In Szene gesetzt wird das Kippmoment unter anderem durch den verstummenden Jubel sowie durch eine Einstellung, die die junge Ehefrau Walders stirrunzelnd zeigt, was die wahrscheinliche Reaktion des Publikums spiegelt. Die Szene endet dann mit einer sehr expliziten Inszenierung der Folgen der Vergiftung, die damit als Akt der Gewalt sichtbar gemacht wird: Alle männlichen Mitglieder der Familie Frey spucken Blut und fallen zu Boden.

Dieser Gewaltakt wird sowohl legitimiert als auch mit medienspezifischen Mitteln ästhetisiert. Durch die Aufrufung der vorangegangenen Ermordung der Starks wird das Massaker in dieser Szene als Racheakt markiert. Durch die Aussparung der ‚Unschuldigen‘ in Person der anwesenden Mädchen und Frauen (neben Walders Ehefrau und Töchtern auch die Dienstmädchen), welche der referenzierten Ermordung von Schwangeren und Müttern der Starks gegenübersteht, wird die Gewalt, so suggeriert der narrative Aufbau, zielgerichtet gegen jene eingesetzt, die sie verdienen. Diese explizite Einbettung der Gewalt in ein übergeordnetes Rachenarrativ reagiert auf die Tatsache, dass Aryas transgressives Handeln nach Legitimierung verlangt, um die Sympathie der ZuschauerInnen für die Figur zu erhalten.

Ästhetisiert wird die Gewalt sowohl visuell als auch auditiv. Die Bildregie in dieser Szene legt von vornherein nah, dass das Bankett ein Beerdigungsschmaus sein könnte: Es ist dunkel, Kerzen sind die einzige Lichtquelle. Das trägt auch dazu bei, dass die Brutalität der Szene in Grenzen gehalten wird, denn man kann zwar deutlich sehen, wie die Männer Blut spucken, aber die Folgen der Vergiftung werden nicht in hellem Setting und mit grellen Farben dargestellt, sondern im Halbdunkel und verlieren so zumindest einen Teil ihrer Schockwirkung. Nach dem Massaker erinnern diverse Einstellungen an Vanitas-Gemälde. Durch diese intermediale Referenz wird das Massaker entlang des Memento-mori-Gedankens als unausweichlich dargestellt. Diese Ästhetisierung passt auch zu Aryas Bewertung der eigenen Tat: „When people ask you what happened here, tell them [...] winter came for House Frey.“ Die Formulierung „winter came“ ist hier ein extremer Euphemismus für das Blutbad, das durch die Metapher der unausweichlichen Abfolge von Jahreszeiten als naturgegebenes Ereignis dargestellt wird.

Auch die Tonebene der Szene unterstützt die Deutung der Tat als heroisierbare Handlung: Während die erste Hälfte der Szene ausschließlich von diegetischen Geräuschen, d.h. Geräuschen auf der Handlungsebene, untermalt wird (Wein, Gelächter, Reden im Hintergrund, Jubel

etc.), herrscht nach der Ermordung aller Männer für einen Moment komplette Stille. Dann setzt Musik ein. Durch diesen erstmaligen Einsatz nicht-diegetischen Tons hat das Ende der Szene nach dem Massaker eine weitere Filterebene, die eine bestimmte Deutung des vorangegangenen Gewaltaktes impliziert: Die lauter werdenden Trommeln und Streicher inszenieren Aryas Gang durch die Toten als Triumphzug, konnotieren ihn somit ‚positiv‘ und unterstützen so ihre Attraktionskraft als potenziell heroische Figur.

Neben den Elementen des Legitimationsbedarfs und der Attraktionskraft wird die Wechselwirkung zwischen Gewalt und Heroik in dieser Szene auch für die Aspekte der Agonalität und Transgressivität verhandelt. Beide Phänomene in Kombination lassen Arya auf ein Kipppunkt zulaufen, forciert durch ihren Gewaltakt, der eine Positionierung zur (potenziellen) Heldenfigur notwendig macht.

Agonal gegenübergestellt werden nicht nur die Häuser Stark und Frey, sondern auch Männer und Frauen sowie der Einzelne (Walder Frey / Arya) gegen die Menge. Diese Gegenüberstellung wird mit zahlreichen Gegenschnitten suggeriert. Wie bereits erläutert werden zunächst die einen – die Freys, Männer, die Menge – heroisiert und rasch durch Übertreibung ihrer Gewalthandlungen deheroisiert. Durch die Ermordung mit Gift statt im Kampf wird ihnen der Heldentod verweigert. Während den einen der Heldenstatus genommen wird, gewinnt Arya an heroischem Potenzial, als das Ausmaß ihres transgressiven Handelns deutlich wird. Sie überschreitet Grenzen zwischen Geschlechtern und zwischen Häusern. Sie steht als Einzelne einer Masse gegenüber, und sie entscheidet über Leben und Tod.

Die Entscheidung darüber, ob Aryas Gewaltakt als heroisch oder nicht einzuordnen ist, bleibt letztendlich den ZuschauerInnen überlassen. Das explizite Evozieren des Heroischen zu Beginn, die narrative Architektur der Szene und die Ästhetisierung des Gewaltaktes machen die Positionierung jedoch unausweichlich. Am Ende kann Arya in der Rezeption der ZuschauerInnen in beide Richtungen kippen – die der Noch-Heldin und die der Schon-Bösen. Unmöglich erscheint hingegen, die Bewertung der Figur und ihre Einordnung auf dem Spektrum Held – Anti-Held – Bösewicht bei einer Betrachtung der Serie auszusparen. Das spiegelt sich auch in der Rezeption der Folge, ob auf Twitter oder in journalistischen Rezensionen: Arya wird explizit als Heldin (s. z.B. Hibberd) bezeichnet, oder aber es wird die Frage aufgeworfen, ob sie nach diesem Gewaltakt nicht eher als Anti-Heldin zu lesen sei (siehe z.B. Kelly).

Abschließend lässt sich feststellen, dass die Szene ein heroisches Vakuum schafft, das dann Arya aufgrund ihres Potenzials zur Heldenfigur füllen kann. Ihr Gewaltakt in dieser Szene wird narrativ legitimiert (nicht nur eingebettet in den größeren Kontext der Gesamtszene, sondern explizit und konkret in dieser Szene) und durch medien-spezifische Affordanzen des Fernsehens bzw. spezifischer der Fernsehserie in einer Weise ästhetisiert, die einer Bewertung von Aryas Gewaltakt als heroisch zumindest nicht entgegenwirkt und den Zuschauer letztlich nicht nur zur Positionierung zwingt, sondern auch mittels medien-spezifischer Filter eine Einordnung der Tat als eher heroisch impliziert.

Fazit

Die beiden Beispielanalysen belegen, wie im konkreten Fall die Darstellung einer Kopplung von Heroik und Gewalt durch die konkrete mediale Form essenziell mitbestimmt wird. Diese Form – der epische Text, das Mosaik-Bild, die audiovisuelle Erzählung – bestimmt mit ihren jeweiligen Codes und Modalitäten, wie explizit und in welchen Aspekten ein Akt der Gewalt dargestellt werden kann. Dies wiederum hat zentrale Bedeutung für die Interpretation der Darstellung in der (zeit- und kulturspezifischen) Rezeption. Die mediale Darstellung legt nah, ob oder inwieweit Gewalt dazu beiträgt, eine Handlung zu heroisieren oder eine Heroisierung zu blockieren, sie bestimmt, ob und wie die RezipientInnen affiziert und positioniert werden und regt zur Reflexion darüber an, worin Heroik überhaupt besteht. Insbesondere, so haben die Beispiele gezeigt, steuert die konkrete Art der Darstellung eine ethische Bewertung des dargestellten transgressiven Handelns: Zwischen der *Aeneis* und *Game of Thrones* liegen zeitliche, kulturelle und mediale Welten, aber beide Beispiele lenken weitaus stärker als die Momentdarstellung des Mosaiks mit ihren jeweiligen medialen und formalen Möglichkeiten den Blick auf die moralischen Ambivalenzen des Heroischen und den sich hieraus ergebenden Legitimationsbedarf – vor allem, wenn es mit Gewalt interagiert.

Die Beispiele bestätigen die Annahme, dass Darstellungen körperlicher Gewalt und Darstellungen des Heldenhaften eine Reihe von strukturell ähnlichen Eigenschaften haben: Sowohl Heroik als auch Gewalt sind transgressiv, sie können normüberschreitend sein. In diesem Bereich werden zeit- und kulturspezifische moralische Wertungen der RezipientInnen besonders

augenfällig. Hier gibt es offenbar auch eine Wechselwirkung zwischen Erzählungen von Gewaltausübung und der moralischen Bewertung sowohl der Handelnden als auch der Handlung: Sowohl die Figur einer gegenwärtig populären Fernsehserie – Arya Stark – als auch die über die *longue durée* wirksame Figur des Aeneas zwingen in den angeführten Fallbeispielen die RezipientInnen zu einer Positionierung, denn beide Erzählungen haben ambivalente Momente: Arya handelt mit List, wir sehen in der analysierten Szene letztlich eine junge Frau einen Massenmord an Männern durch Vergiftung begehen. Dass ihre Tat in Teilen der Rezeption als heroisch erachtet wird, liegt, ähnlich wie bei dem antiken Bodenmosaik, an dem Wissen um das „Vorher“ der Szene, das sie als Racheakte erklärt und womöglich legitimiert. Bei Arya ist es der Mord an ihrer Familie, bei Aeneas die Entehrung des Verbündeten Pallas. In beiden Erzählungen gibt es ein Kippmoment, in dem Heldenhaftigkeit fragwürdig wird.

Die Fernsehserie *Game of Thrones* bezieht einen Teil ihrer Popularität gerade aus dem Umstand, dass sie sich heroisierender Darstellungs-konventionen bedient, während die Heldenhaftigkeit sämtlicher Hauptfiguren immer wieder hoch fragwürdig wird. Gerade die Darstellung extremer Gewaltausbrüche, für die die Serie bekannt ist, dient einerseits als Mittel der Heroisierung, wenn sie als berechtigt und daher auch für die RezipientInnen als entlastend und affizierend empfunden wird, andererseits kann die Grenzüberschreitung extremer Gewaltdarstellung die Heroisierung auch blockieren. Es ist unter anderem die Affordanz des audiovisuellen Mediums Fernsehen und der medialen Form der Fernsehserie, die diese serielle Darstellung ästhetisch oft überhöhter Gewaltdarstellungen auf diese Art und Weise ermöglicht und so sowohl affektiv als auch wegen der moralischen Fragen, die sie aufwirft, attraktiv macht.

In diesem Beitrag haben wir einerseits dargestellt, dass es zwischen Gewaltdarstellung und Darstellungen von Heroik verschiedene Ähnlichkeiten und Affinitäten gibt. Dies ist für die Frage danach, was Heroik letztlich ausmacht, von Interesse. Ebenfalls haben wir dargelegt, dass es gerade die Form des Medienproduktes ist, die die Darstellungen heroischer Gewalt filtert und erst ermöglicht.

1 Für die Mitwirkung an der Genese dieses Papers danken die AutorInnen Jennifer Trauschke und Dennis Pulina, den Mitgliedern der VAG 7 „Medialität“ sowie den DiskutantInnen bei der Jahreskonferenz des SFB 948 in Beuggen, 12.–13. Januar 2018.

2 In der deutschen Theaterwissenschaft wird teilweise Intermedialität als Bedingung bestimmt (vgl. Röttger). In der bekannten Performativitätstheorie von Fischer-Lichte

hingegen ist das Performative, der Auftritt, gerade das, was einer Medialität entgegensteht.

3 Vgl. hierzu die Arbeiten der Literaturwissenschaftlerin Caroline Levine, aber auch Studien aus der materiellen Kultur, den Human-Computer-Interface-Studien (vgl. Leonardi; Nardi; Kallanikos) und der Kommunikationswissenschaft (vgl. Wilson).

4 Zum Epos u.a. Farrell und Putnam; zur Schlusszene bes. Burnell; Galinsky.

5 Zum Mosaik: Caetano und Mourão; António (letzterer mit abweichender Interpretation der Darstellung).

6 Alle Übersetzungen stammen aus Holzberg, sofern nicht anders angegeben.

7 Übersetzung aus Binder und Binder.

8 Vgl. u.a. Wlosok 18: „[D]ie Tötung des besiegten Turnus [...] ist vom Autor durch die vorausgehende Darstellung über mehrere Bücher hinweg sorgfältig vorbereitet und als notwendiges Strafgericht motiviert“; zur Bewertung des Handelns des Aeneas in der Schlusszene s. überdies die Angaben in Anm. 4.

Literatur

António, Jorge. „Alexandre, o grande e a batalha de Hidaspes o mosaico do triclinium da Casa de Medusa.“ *Abelterium* 2.1 (2015): 52-71.

Binder, Gerhard und Edith Binder. *Aeneis. Lateinisch / Deutsch*. Stuttgart: Reclam, 2008.

Burnell, Peter. „The Death of Turnus and Roman Morality.“ *Greece & Rome* 34.2 (1987): 186-200.

Caetano, Maria Teresa; Mourão, Cátia. „A ‚Portrait‘ of Book XII of the Aeneid: the Mosaic from the ‘House of the Medusa’ (Alter do Chão, Portugal).“ *11th International Colloquium on Ancient Mosaics*, AIEMA. Hg. Mustafa Sahin. Bursa: 2011: 205-224. 18. April 2018 <<http://hdl.handle.net/10362/13654>>.

„Dragonstone.“ *Game of Thrones Season Seven*, written by David Benioff and D.B. Weiss, directed by Jeremy Podeswa, 2017.

Elleström, Lars. „The Modalities of Media: A Model for Understanding Intermedial Relations.“ *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. Hg. Lars Elleström. London: Palgrave Macmillan, 2012: 11-48.

Farrell, Joseph und Michael C. J. Putnam. *A Companion to Vergil's Aeneid and its Tradition*. Chichester, Sussex: Wiley and Sons, 2010.

Fischer-Lichte, Erika. *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2004.

Galinsky, Karl. „The Anger of Aeneas.“ *The American Journal of Philology* 109.3 (1988): 321-348.

Du Gay, Paul u.a. *Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman*. Milton Keynes: Open University, 1997.

Faulstich, Werner (Hg.). *Grundwissen Medien*. München: Fink, 1994.

Gibson, James S. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston: HMH, 1979.

Goggin, Gerard. *Cell Phone Culture: Mobile Technology in Everyday Life*. New York: Routledge, 2006.

Hall, Stuart. „Encoding and Decoding in the Television Discourse.“ *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, 1972-1979*. Hg. Centre for Contemporary Cultural Studies. London: Hutchinson, 1980 [1973]: 128-138.

- Hibberd, James. „Game of Thrones Premiere Recap: ‚Dragonstone‘.“ *Entertainment Weekly Online*. 2017. 18. April 2018 <<http://ew.com/recap/game-of-thrones-season-7-premiere/>>.
- Holzberg, Niklas (Hg.). *Publius Vergilius Maro. Aeneis. Lateinisch-Deutsch*. Berlin: de Gruyter, 2015.
- Hughes, Sarah. „Game of Thrones Recap: Season Seven, Episode One – Dragonstone.“ *The Guardian Online*. 2017. 18. April 2018 <<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2017/jul/17/game-of-thrones-recap-season-seven-episode-one-dragonstone>>.
- Kelly, Hillary. „Why Do We Still Root for Arya Stark?“ *Vulture Online*. 2017. 18. April 2018 <<http://www.vulture.com/2017/07/game-of-thrones-season-7-why-do-we-root-for-arya.html>>.
- Leonardi, Paul u.a. (Hg.) *Materiality and Organizing. Social Interaction in a Technological World*. Oxford: Oxford UP, 2012.
- Levine, Caroline. *Forms: Whole, Rhythm, Hierarchy, Network*. Princeton: Princeton UP, 2015.
- Peters, John Durham. *Speaking into the Air: A History of the Idea of Communication*. Chicago: Chicago UP, 1999.
- Prince, Stephen. *Screening Violence*. London: Athlone, 1998.
- Röttger, Kati. „Intermedialität als Bedingung von Theater: Methodische Überlegungen.“ *Theater und Medien: Grundlagen – Analysen – Perspektiven*. Hg. Steffen Bläske u.a. Bielefeld: transcript, 2008: 117-124.
- „The Rains of Castamere.“ *Game of Thrones Season Three*, written by David Benioff and D.B. Weiss, directed by David Nutter, 2013.
- Wilson, Michele A. „Being-Together: Thinking Through Technologically Mediated Sociality and Community.“ *Communication and Critical/Cultural Studies* 9.3 (2012): 279-297.
- Wlosok, Antonie. „Der Held als Ärgernis“. *Würzburger Jahrbücher für die Altertumswissenschaft* 8 (1982): 9-21.