

Lothar Mikos

# „ Kann Gewalt denn lustig sein? “

Ästhetik der Gewaltdarstellung in Cartoons und

Schon in der Frühzeit des Films spielte Komik eine große Rolle:  
*Dick und Doof.*



Im Zusammenhang mit Zeichentrickfilmen bzw. Cartoons wurde in der Vergangenheit bereits über Fragen der Gewaltdarstellung diskutiert, Komödien sind von einer solchen Diskussion verschont geblieben. Das mag u. a. daran liegen, dass niemand Gewaltdarstellungen in ihnen erwartet. Doch weit gefehlt, denn auch in ihnen sind physische und psychische Gewalt gewissermaßen an der Tagesordnung. Sie werden jedoch häufig nicht als solche wahrgenommen, da sie in einem komischen Kontext stehen. Darauf deuten auch Ergebnisse einer Studie hin, in der festgestellt wurde, dass die Verbindung von Gewalt und Humor zu einer Verharmlosung der Gewalt führen kann (vgl. Jablonski/Zillman 1995). Unab-

hängig von einer methodischen Kritik an der Studie ist jedoch zu fragen, in welchem Genrekontext Gewalt und Humor vorkommen, denn davon ist abhängig, ob es zu einer Verharmlosung führt oder ob andere Erklärungsmuster greifen. In der Film- und Fernsehgeschichte gibt es eigentlich kein einziges Genre, das nicht auch komische, humoreske Elemente enthält. Das trifft sogar auf die Horror- und Splatterfilme zu, die oft gerade wegen ihrer Komik bei Jugendlichen beliebt sind (vgl. Mikos 2002a). Andererseits gibt es so genannte komische Genres, zu denen im Filmbereich z. B. Komödien, Slapsticks und Musicals ebenso gehören wie Parodien, die sich wiederum auf andere Genres beziehen (Agentenfilm, Kung-Fu-Filme, Western oder Polizeifilme). Im Fernsehen zählen zu den komischen Formaten Comedy-Shows (z. B. *TV Total* oder *Sketch Up*), Comedy-Talks (z. B. *T.V. Kaiser*), Late Night-Sendungen (z. B. *Die Harald Schmidt Show*) und Situation Comedies, kurz Sitcoms genannt (z. B. *Rita's Welt*, *Die Camper* oder *Nikola*).

Wenn man diese verschiedenen Ausprägungen komischer Filme und Fernsehsendungen sieht, wird leicht vorstellbar, dass Gewalt in dem einen oder anderen Genre sehr unterschiedlich erscheint. Vor diesem Hintergrund wäre dann in

Bezug auf die Wahrnehmung von Gewalt durch Zuschauer zu fragen, ob die Tatsache, dass sie eine Komödie oder eine komische Sendung sehen, einen anderen Interpretationsrahmen für die dargestellte Gewalt liefert als das z. B. im Thriller oder Western der Fall ist. Hier wird Komik und Humor erwartet, und alle anderen Elemente, ob es sich dabei um Gewalt, Sex, Liebe, das Altern oder die Ehe handelt, werden in einem komischen Rahmen inszeniert und präsentiert, der wesentlich die Wahrnehmung der Zuschauer prägt. Denn der komische Rahmen gestattet es, auch über Dinge zu lachen, die man ansonsten todernst finden würde. Es ginge dann in den komischen Filmen und Fernsehsendungen nicht um Gewalt an sich, sondern darum, sich über Gewalt

lustig zu machen – und das ist nur möglich, indem man sie hinterfragt, indem man auf die persönlichen Motive zu Gewaltanwendungen, auf die Situationen, in denen Gewalt angewendet wird, auf die Angemessenheit von Mitteln der Gewalt und – nicht zu vergessen – auf die Genre- und Darstellungskonventionen achtet. In diesem Sinne ginge es dann nicht um die Verharmlosung von Gewalt, sondern um eine Kritik an der Gewalt, die sich im Lachen der Zuschauer äußert. Das trifft auch auf Zeichentrickfilme und mehr

K o m ö d i e n \*

noch auf Cartoons zu, wenn sie denn einen komischen Rahmen für ihre Geschichten generieren. Die klassischen Zeichentrickfilme, die z. B. nach Märchen gestaltet sind, sind nicht per se komisch, sondern erzählen romantische (z. B. *Arielle, die Meerjungfrau*, USA 1989) oder melodramatische Geschichten (z. B. *Ice Age*, USA 2001), in denen oft Tiere eine wesentliche Rolle spielen (z. B. *Das Dschungelbuch*, USA 1967 oder *Der König der Löwen*, USA 1993). Diese klassischen Zeichentrickfilme sind von den Cartoons zu unterscheiden, zu denen Serien wie *Tom und Jerry*, *Bugs Bunny* oder *Pink Panther*, aber auch *Die Simpsons* gehören. Ein neueres Phänomen im deutschen Fernsehen sind asiatische Animationen wie *Pokémon*, *Digimon* oder *Dragonball Z*, auf die hier aber nicht weiter eingegangen werden soll, denn dort geht es nicht in erster Linie um Komik, die in diesem Artikel im Mittelpunkt steht. Im Folgenden wird bei der Darstellung der Komik erzeugenden Mittel zwischen Realfilmen und Zeichentrickfilmen unterschieden. Für eine umfassende Beschreibung der komischen Mittel ist hier nicht der Platz. Sie werden nur insoweit beschrieben, wie sie zum Verständnis der komischen Inszenierung von Gewalt notwendig sind.



Klassische Zeichentrickfilme erzählen romantische, aber auch melodramatische Geschichten: *Arielle, die Meerjungfrau* (USA 1989) oder *Ice Age* (USA 2001).



#### Anmerkung:

\*  
Für Hinweise zur Komik in Cartoons und Sitcoms danke ich Katja Herzog, Elizabeth Prommer und Verena Veihl.

## Komische Situationen und verzerrte Körper

Komik spielte bereits in der Frühzeit von Film und Fernsehen eine bedeutsame Rolle. Dazu muss nicht erst an die Filme von Charlie Chaplin und Buster Keaton erinnert werden oder an *Dick und Doof* und *Die kleinen Strolche*. Die genannten Filme und Fernsehsendungen deuten bereits ein Muster der Komik an: Im Mittelpunkt der Handlung stehen komische Figuren, deren Komik aus übertriebener Mimik und Gestik, ungewöhnlicher Kleidung und vor allem aus ihren Handlungen resultiert (vgl. Kinder/Wieck 2001; Neale 2000, S. 65ff.; Seeßlen 1982). Letztere stehen im Zusammenhang mit anderen Elementen eines Films, die Komik hervorrufen: die Tücke des Objekts (z. B. die vielen Versuche von Komikern, mit Leitern durch schmale und/oder niedrige Öffnungen zu gelangen), die Verwandlung von Objekten (z. B. durch Zerstörung oder durch Umfunktionierung), das naive Verhalten in gefährlichen Situationen (z. B. das unbedarfte Überqueren viel befahrener Straßen bei dichtem Verkehr), das eigenwillige, unangemessene Verhalten in Situationen aller Art (z. B. das laute Schnäuzen während eines andächtigen Gottesdienstes), die Veranstaltung von Chaos durch schlichtes Fehlverhalten (z. B. gegen die Fahrtrichtung in Einbahnstraßen fahren) und die Übertreibung von an sich normalen Handlungen (z. B. die übertriebene Eifersucht des Brautvaters, die zu allerlei Verwicklungen führt). Alle Handlungen in komischen Situationen stiften oft ein unübersichtliches Chaos, bei dem alle möglichen Gegenstände zu Bruch gehen oder auch Menschen mit physischer oder psychischer Gewalt traktiert werden. Doch im Ergebnis wird in komischen Filmen niemandem ein ernsthafter Schaden zugefügt – und wenn das neue Haus in Schutt und Asche liegt, dann freuen sich die komischen Helden, mit dem Leben davongekommen zu sein.

Die Inszenierung von Gewalt in komischen Situationen ist wiederum davon abhängig, ob es sich um Komödien, Slapsticks oder Parodien handelt. Komödien greifen zumeist ein normalerweise ernstes Thema auf, dass dann in einem komischen Kontext inszeniert wird. In der Beziehungskomödie geht es z. B. um die ernste Sache der Anbahnung einer Beziehung, die möglicherweise ihre Vollendung in einer Eheschließung finden soll. Daran ist zunächst nichts komisch. Das ändert sich, wenn auf dem Weg zum angestrebten Ziel zahlreiche Hindernisse den Weg der Protagonisten kreuzen, beispielsweise wenn ein paar

Schulfreunde die Braut entführen und sich der Bräutigam auf die Suche macht, um sie zu finden und aus den Fängen der vermeintlichen Bösewichte zu befreien. Die Komik der Situation entsteht aus dem Genrerahmen der Komik und der Einführung des Bräutigams als komische Figur. Darüber hinaus wissen wir als Zuschauer, dass es sich nicht um „echte“ Entführer handelt, sondern eben um Schulfreunde der Braut. Mit anderen Worten: Die Zuschauer sind über die Informationen, die der Film ihnen gibt, mit einem Wissen ausgestattet, das der Bräutigam nicht hat. Aus Zuschauersicht benimmt er sich als komische Figur nun in allen möglichen Situationen unangemessen oder naiv, z. B. wenn er die Polizei um Hilfe bittet, die den vermuteten Aufenthaltsort



Police Academy (USA),  
links: Mr. Nice Guy (HK/USA/AUS 1997).

zahlreiche Hindernisse zu überwinden und ist so manches Rededuell zu bestehen. Das trifft auch auf die Sitcoms im Fernsehen zu, die hauptsächlich von mehr oder weniger witzigen Dialogen leben und in denen sich die Figuren in komischen Situationen Rededuelle liefern (vgl. Holzer 1999, S. 11ff.).

Als komische Elemente enthalten viele Komödien auch Slapstick-Einlagen, die in den Genreparodien von Agenten-, Kung-Fu- und Polizeifilmen sowie Western eine große Rolle spielen. Personen und Objekte, die aufgrund ihrer Tücke zum Widersacher der Helden werden, sind zentrale Elemente der Handlung. Im Slapstick werden die natürlichen Grenzen von Personen und Objekten überschritten. Die Helden erleiden erbarmungslos ein Missgeschick nach dem anderen, oder sie fügen anderen ebenso erbarmungslos Leid zu. Anneliese Nowak weist den Slapstick dem Genre der Farce zu, über die sie schreibt: „Farce ist extrem. Sie geht bis an die Grenze des Erträglichen und auch darüber hinaus. Sie ist destruktiv, zynisch, illusionslos, obszön, blasphemisch. Farce verlässt den Boden der Realität und begibt sich in die Bereiche des Abnormalen und Phantastischen. Sie kennt kein Mitleid oder Erbarmen mit seinen Charakteren. Diese sind nicht differenziert, sondern stereotyp gezeichnet. [...] Körperliche Gewalt ist eines der Grundelemente des Genres. Diese Gewalt hat allerdings in den seltensten Fällen fatale Folgen, denn die Figuren der Farce sind unzerstörbar“ (Nowak 1991, S. 25f.). Slapstick-Einlagen bestehen zudem durch ihre Geschwindigkeit, die durch formale filmische Mittel wie den Schnitt und die damit mögliche Verbindung unterschiedlicher Kameraeinstellungen noch gesteigert wird. Dadurch wird die Grenze der Realität überschritten. Das wird seit der Erfindung des Tonfilms auf der akustischen Ebene unterstützt, indem z. B. Objekte Geräusche machen, die in der Form nicht in der Realität vorkommen, oder die Schläge bei Prügeleien durch akustische Mittel verfremdet werden. Zugleich werden die physikalischen Gesetze außer Kraft gesetzt, denn bei Schlägereien fliegt ein Getroffener nach einem leichten Stoß gegen die Brust meterweit durch die Luft, um dann auf einem Tisch zu landen, der mit einem Höllenlärm entzweibricht.

Diese wiederkehrenden Slapstick-Einlagen und das von einem komischen Helden veranstaltete Chaos, bei dem zahlreiche Objekte zu Bruch gehen und Menschen in Unfälle, Schlägereien und Schießereien verwickelt werden, sind ein

der Braut mit einem Großaufgebot umstellt, oder wenn er einen Polizisten mit einem gezielten rechten Haken niederstreckt, obwohl er eigentlich einen der vermeintlichen Entführer treffen wollte, welcher sich aber zufällig geduckt hat. Zwar handelt es sich dabei um die Anwendung physischer Gewalt, doch gibt es in solchen Komödien keine ernsthaften Verletzungen, auch werden die chaotischen Verwicklungen, in denen der komische Held agiert, aufgelöst und zu einem positiven Ende gebracht. Das Wissen um

die Komik der Situation lässt Gewalt hier in einem anderen Licht erscheinen, im genannten Beispiel als unangemessen oder übertrieben angesichts der tatsächlichen Situation, die nur der Held nicht durchschaut hat. Diese und ähnliche Muster, bei denen mit der unterschiedlichen Interpretation der Situationen durch Zuschauer und Held oder Heldin gespielt wird, finden sich in zahlreichen Komödien wie *Hochzeit mit Hindernissen* (USA 1983), *Hochzeitsfieber* (USA 1988) oder *Vier Hochzeiten und ein Todesfall* (GB 1993).

Doch ist nicht nur physische Gewalt in Komödien zu finden, sondern auch psychische, die über Intrigen, Überheblichkeit oder über verbale Gewalt inszeniert wird (vgl. Mikos 2002b, S. 20). In den Screwball Comedies, die sich durch schnelle und witzige Dialoge auszeichnen (vgl. dazu Byrge/Miller 1991; Harvey 1998; Kendall 1990; Nowak 1991, S. 91ff.; Weales 1985), kommt es zu wahren Rededuellen bzw. Redeschlachten zwischen Mann und Frau, die sich am Ende des Films dann doch glücklich in den Armen liegen. Diese Konstellation ist in den so genannten „Remarriage“-Komödien noch verschärft, geht es hier doch darum, dass ein bereits getrenntes bzw. geschiedenes Paar wieder zusammenfindet (vgl. Cavell 1981). Bis es so weit ist, sind natürlich

Vier Hochzeiten und ein Todesfall (GB 1993).



zentrales Element in den Genreparodien. Die Western- und Polizeifilm-Parodien mit Bud Spencer und Terence Hill wie *Die rechte und die linke Hand des Teufels* (I 1971), *Vier Fäuste für ein Halleluja* (I 1971), *Mein Name ist Nobody* (I/F/D 1973) oder die *Zwei Supertypen in Miami*-Reihe (I/D 1990–1993) können hier ebenso als Beispiele dienen wie die Agenten- und Spionagefilm-Parodien mit Leslie Nielsen in der Hauptrolle, *Agent 00 – Mit der Lizenz zum Totlachen* (USA 1996) oder *Die nackte Kanone*-Reihe (USA 1988–1994), die *Austin Powers*-Reihe, die Polizeifilm-Parodien wie die *Police Academy*-Reihe (USA ab 1997) und die Kung-Fu-Parodien wie die *Drunken Master*-Reihe oder *Mr. Nice Guy* (HK/USA/AUS 1997) mit Jackie Chan in der Hauptrolle. Sie alle leben von Geschwindigkeit und der Überwindung aller Gesetze der Physik und teilweise auch der Biologie. Gewalt ist zwar ein wesentlicher Teil der Erzählung, sie wird aber grundsätzlich übertrieben und unangemessen dargestellt, sowohl wenn sie vom komischen Helden ausgeübt wird, als auch wenn er sie erleiden muss. Gewalt bleibt in diesem Kontext folgenlos – zumindest für die beteiligten Personen, Objekte gehen dagegen massenweise zu Bruch. Am Ende ist eine friedliche Ordnung wiederhergestellt.

Nach ähnlichen Erzählmustern funktionieren auch Zeichentrickfilme und Cartoons, allerdings sind hier neben Menschen auch Tiere komische Helden. Die Tiere sind jedoch ebenso wie manche Gegenstände vermenschlicht, d. h., sie können sprechen und tun auch andere Dinge, die sonst nur Menschen können, z. B. Bomben bauen, allerlei menschliches Werkzeug benutzen, wozu auch alle nur erdenklichen technischen Fortbewegungsmittel gehören. Zentral sind auch hier die komischen Helden, die in komische Situationen geraten. Die Erzählung basiert in der Regel auf einer klaren Trennung zwischen Protagonisten und Antagonisten, von denen die einen das Gute und die anderen das Böse verkörpern – wie z. B. der Pink Panther den Hüter der Ordnung und die drei Hunde die verbrecherischen Gegenspieler. Aus dieser Konstellation entstehen die Aktionen der Figuren, sie bieten die Möglichkeiten für komische Steigerungen. So ist es z. B. üblich, die Art der Bewaffnung der Helden immer mehr zu steigern, weil sich die Bösen nicht so einfach fangen lassen. Aus einer Pistole wird beim nächsten Mal schon ein Gewehr, aus dem dann eine Panzerfaust wird, die wiederum durch einen Panzer ersetzt wird, bis schließlich eine ganze

Armee von Panzern drei kleinen Mäusen gegenübersteht, um sie dingfest zu machen. Dabei werden im Cartoon die Regeln von Physik und Biologie noch mehr außer Kraft gesetzt, als dies in den Slapsticks und den Genreparodien der Fall ist. Die Gags sind vor allem auf der visuellen Ebene angesiedelt. Im Gegensatz zum Realfilm können sich hier Körper und Objekte verändern, ausdehnen oder zusammenziehen. Das geschieht häufig in rasender Geschwindigkeit. Action und Dynamik sind typisch für Cartoons. Kaum hat z. B. der Kater Sylvester eine Bombe verschluckt, explodiert sie auch schon. Statt ihn aber in Stücke zu reißen, wird er von ihr in den Himmel katapultiert, um dann kurze Zeit später mit aller Wucht durch ein vergittertes Fenster in ein Haus zu flie-



*Agent 00 – Mit der Lizenz zum Totlachen* (USA 1996), *Die nackte Kanone* (USA 1988).



gen. Sein Körper wird durch die Gitter in mehrere Teile zerteilt. So landet er auf dem Boden eines Zimmers, um im nächsten Augenblick wieder zusammengesetzt in körperlicher Unversehrtheit die nächste Tollpatschigkeit bei dem Versuch zu begehen, die Maus endlich zu fangen. Begleitet wird die Action durch eine entsprechende Akustik, die die visuellen Gags unterstützt. Diese lassen sich im Wesentlichen in zwei Arten unterteilen: in Gags, bei denen sich die Helden in Objekte verwandeln, und in Gags, bei denen alltägliche Redensarten und Sprichwörter visualisiert werden. Letzteres ist auch ein beliebtes Mittel in Comedy-Sendungen wie *Sketch Up* oder *Haller-vordens Spotlight*. Da ist dann eine Figur plötzlich „starr vor Schreck“ oder wird „blind vor Liebe“. Im Fall der Verwandlung springt sie z. B. auf die Kanonenkugel, die sie gerade abgefeuert hat, und verschmilzt mit ihr, weil sie sichergehen will, dass sie auch ihr Ziel trifft. Oder da verwandelt sich der Fuß einer Figur, die auf ein Stück brennendes Holz getreten ist, plötzlich in eine heiße Wurst. In der Regel sind gerade in den Cartoons die Heldenfiguren auch mit außergewöhnlichen Fähigkeiten ausgestattet. Ihr Körper ist verformbar: Eine Hand oder Pfote wird zur Pistole, ein Schwanz zum Lasso oder die Augen zu Laser-

#### Literatur:

##### Aufenanger, St.:

*Lustige Gewalt? Zum Verwechslungsrisiko realer und inszenierter Fernsehgewalt bei Kindern durch humorvolle Programmkontexte* (BLM Schriftenreihe, Bd. 38). München 1996.

##### Bariaud, F.:

*Age Differences in Children's Humor*. In: *Journal of Children in Contemporary Society*, 20/1989, S. 15–45.

##### Brunette, P.:

*The Three Stooges and the (Anti-) Narrative of Violence: De(con)structive Comedy*. In: Horton, A. (Hrsg.): *Comedy/Cinema/Theory*. Berkeley u. a., 1991, S. 174–187.

##### Byrge, D./Miller, R. M.:

*The Screwball Comedy Films. A History and Filmography, 1934–1942*. Chicago/London 1991.

##### Cavell, St.:

*Pursuits of Happiness. The Hollywood Comedy of Remarriage*. Cambridge/London 1981.

**Czwartkowski, L./****Whissel, C.:**

*Children's Appreciation and Understanding of Humorous Cartoon Drawings.* In: *Perceptual and Motor Skills*, 63/1986, S. 1199–1202.

**Grimm, J.:**

*Fernsehgewalt. Zuwendungsattraktivität, Erregungsverläufe, sozialer Effekt: Zur Begründung und praktischen Anwendung eines kognitiv-physiologischen Ansatzes der Medienrezeptionsforschung am Beispiel von Gewaltdarstellungen.* Opladen/Wiesbaden 1999.

**Harvey, J.:**

*Romantic Comedy in Hollywood. From Lubitsch to Sturges.* New York 1998.

**Holzer, D.:**

*Die deutsche Sitcom. Format, Konzeption, Drehbuch, Umsetzung.* Bergisch-Gladbach 1999.

**Jablonski, C. K./****Zillman, D.:**

*Humor's Role in the Trivialization of Violence.* In: *Medienpsychologie*, 7/2/1995, S. 122–133.

**Kendall, E.:**

*The Runaway Bride. Hollywood Romantic Comedy of the 1930s.* New York u. a. 1990.

**Kinder, R. /Wieck, Th.:**

*Zum Schreien komisch, zum Heulen schön. Die Macht der Filmgenres.* Bergisch-Gladbach 2001.

**Mikos, L.:**

*Monster und Zombies im Bluttausch. Ästhetik der Gewaltdarstellung im Horrorfilm.* In: *tv diskurs*, Heft 19 (Januar 2002a), S. 12–17.

**Mikos, L.:**

*Angst, Streit und Tränen. Ästhetik der Gewaltdarstellung im Melodrama und in Familienserien.* In: *tv diskurs*, Heft 21 (Juli 2002b), S. 18–23.

**Neale, S.:**

*Genre and Hollywood.* London/New York 2000.

**Nowak, A.:**

*Die amerikanische Filmfarce.* München 1991.

**Seeßlen, G.:**

*Klassiker der Filmkomik. Geschichte und Mythologie des komischen Films.* Reinbek 1982.

kanonen. Wenn sie von Pistolenkugeln getroffen werden, sind sie zwar durchlöchert wie ein Sieb, ansonsten macht ihnen das aber gar nichts aus. Sie können Kanonenkugeln mit einer Hand fangen, schneller laufen als ein Schnellzug oder ein ankommendes Auto mit der bloßen Hand stoppen, wenn sie über die Straße gehen. Eines ist ihnen allen gemeinsam, sie sind eigentlich unverletzlich, denn sie bleiben immer in ihrer körperlichen Ganzheit erhalten. Neben dem Kampf von Gut gegen Böse sieht Helga Theunert gerade darin ein weiteres Merkmal von Gewalt in Cartoons: „Die Kontrahenten zeigen keine Verletzungen, sie bluten und sterben nicht. Selbst Schüsse und Explosionen werden weggesteckt wie nichts. Völlig unbeschadet überstehen sie jedes noch so heftige Hauen und Stechen und fahren unbeirrt in ihrem Tun fort. Das ist das zweite Merkmal von Zeichentrickgewalt: Die Gewalttätigkeiten bleiben folgenlos, für die Guten ebenso wie für die Bösen, auch wenn die eingesetzten Gewaltmittel existentieller Art sind“ (Theunert 1996, S. 106). Die Folgenlosigkeit von Gewalt ist ein wesentliches Merkmal sowohl der komischen Realfilme als auch der komischen Zeichentrickfilme und Cartoons. Diese Folgenlosigkeit, die im Cartoon durch die gezeichneten Szenarien und Figuren noch offensichtlicher wird, unterstreicht den fiktionalen Charakter der Darstellungen.

### Die Faszination komischer Gewalt

Cartoons sind bei Kindern sehr beliebt, bei jüngeren mehr als bei älteren. Ältere Kinder finden sie zwar immer noch lustig, orientieren sich aber in ihrem Geschmack bereits mehr an Jugendlichen und Erwachsenen – so werden Cartoons für sie schnell „Kinderkram“. Es sei denn, sie haben wie *Die Simpsons* einen Mehrwert, der sie – vergleichbar den Komödien und Genreparodien – als Programme für Jugendliche ausweist. Grundsätzlich wird angenommen, dass das Verständnis für Komik und Humor mit zunehmendem Alter, und d. h. mit zunehmender kognitiver Entwicklung der Kinder zunimmt (vgl. Bariaud 1989; Sterling Honig 1988). Darauf weisen u. a. Ergebnisse der Studien von Stefan Aufenanger (1996) und Helga Theunert (1996b) hin. Theunert (ebd., S. 92ff.) stellte zudem fest, dass sich die Kinder ab dem Grundschulalter auch für die Machart begeistern können. Dem widersprechen allerdings Studien aus den USA, in denen festgestellt wurde, dass das Verständnis von Komik keine Frage des Alters ist, sondern lediglich die Bewertung,

was als besonders lustig empfunden wird, vom Alter abhängt (vgl. Czwartkowski/Whissel 1986). Zugleich wurde festgestellt, dass Kinder aggressiven Humor am besten verstehen, Cartoons mit körperlichem Humor dagegen nicht so gut. Kinder im Vorschulalter lieben Nonsens (vgl. Sterling Honig 1988, S. 63). Dabei wird generell davon ausgegangen, dass Kinder im Alter von sechs bis sieben Jahren immer mehr die Konventionen der Komik in Cartoons verstehen und auch den „doppelten Boden“ von Witzen nachvollziehen können (vgl. Bariaud 1989, S. 37ff.). Aufenanger (1996) stellt in seiner Studie dagegen zu Recht fest, dass genaue Altersgrenzen nicht zu ziehen sind, weil manche Kinder mit acht Jahren in ihrer Entwicklung so weit sind wie andere mit fünf Jahren.

Für die Rezeption von Gewaltdarstellungen im Cartoon und Realfilm stellt er fest, „dass Gewalt in Zeichentrickfilmen harmloser oder auch verträglicher erscheint, weil sie als konstruiert erkennbar ist“ (ebd., S. 176). Das setzt aber nach Aufenanger voraus, dass die Kinder in der Lage sind, zwischen Fiktion oder Phantasie und Realität zu unterscheiden, dass sie sich der Konstruiertheit von Filmen und Cartoons bewusst sind. Dieses Ergebnis wird auch in der Studie von Theunert bestätigt: „Spätestens mit Beginn des Schulalters erkennen die Kinder die Fiktionalität der gezeichneten Gewalt und sie reagieren auf das von Seiten der Angebote gesetzte Element der ‚sauberen‘ Gewalt“ (Theunert 1996b, S. 110). Saubere Gewalt meint, dass die Folgen nicht gezeigt werden: „Während bei ‚sauberer‘ Gewalt die Ausführung im Mittelpunkt steht und die Folgen für die Opfer aus dem Bereich des Darstellungswürdigen verbannt sind, malt ‚schmutzige‘ Gewalt die Folgen für Gewaltopfer in Blutszenen drastisch aus“ (Grimm 1999, S. 436). In Cartoons, Komödien und Genreparodien wird nur ‚saubere‘ Gewalt gezeigt. Denn es geht um die Dynamik, die Geschwindigkeit und die Action. Folgen können auch deshalb nicht gezeigt werden, weil sich am Ende alles zum Guten wendet. Zumal in den Cartoon-Serien die Bösen in der nächsten Episode wieder in zunächst körperlicher Unversehrtheit agieren müssen.

Bedrohlicher als solche Formen physischer Gewalt kann für Kinder die Darstellung psychischer Gewalt in Zeichentrickfilmen sein wie z. B. in *Das Dschungelbuch* oder *Der König der Löwen*. Hier können Tiere und Figuren sterben oder Leid erleiden, zu denen die Kinder eine emotionale Beziehung aufgebaut haben. So berichtet der

sechsjährige Chris über den Film *Der König der Löwen*, dass es am Schluss gruselig war, „wo der Skar den Vater getötet hat. [...] und wo der Simba den Skar so runtergeworfen hat ins Feuer“ (Theunert 1996b, S. 111). Ähnliches gilt für Komödien und Sitcoms, in denen die „Rede-duelle“ von Kindern, die die Genrekonventionen noch nicht verstehen, auch als Streit gedeutet werden können. Auch dann kann so eine Sendung – ähnlich wie die Melodramen – für sie bedrohlich sein (vgl. Mikos 2002b). Allerdings bleibt in Sitcoms grundsätzlich der komische Kontext vorhanden, der sich vor allem in den komischen Situationen zeigt, in die die Helden geraten. Die Komik von Situationen wiederum können bereits jüngere Kinder gut verstehen.

Grundsätzlich gilt, dass Kinder die Komik wahrnehmen und verstehen können, mit zunehmendem Alter ändern sich ihre Bewertungen. Allerdings wird die Befürchtung geäußert, dass „den mit Gewalthandeln gekoppelten Konfliktlösungsstrategien, die in vielen Angeboten propagiert werden, für die realen Orientierungen der Kinder Relevanz zukommt“ (Theunert 1996b, S. 125). Dafür würde sprechen, dass die Kinder Konfliktsituationen in den Filmen und Fernsehsendungen sehen, die ihnen aus dem eigenen Alltag bekannt sind. Da gibt es Auseinandersetzungen zwischen Klein (Kind) und Groß (Eltern, Erzieher, Lehrer). Die besondere Faszination der Cartoons liegt deshalb gerade darin, dass dort oft die Kleinen den Großen und vermeintlich Mächtigeren überlegen sind. Gegen die Befürchtung spricht, dass die Kinder insbesondere in Cartoons und Zeichentrickfilmen die Fiktionalität klar erkennen (vgl. ebd., S. 140). Es kann daher angenommen werden, „dass das Wissen um die Machart von Medien zu einer distanzierten Betrachtung von Gewalt und damit zur Unterscheidung von Gewalt im Fernsehen bzw. Film und im Alltag beiträgt“ (Aufenanger 1996, S. 182). Dieses Wissen muss zwar erst erlernt werden, lässt sich aber bei Kindern im Grundschulalter bereits voraussetzen.

Die Gewalt in den Genreparodien folgt ähnlichen Inszenierungsmustern wie die in den Cartoons. Das Wissen um die Konventionen der Genrefilme, die parodiert werden, ist nicht unbedingt notwendig, um die Komik der gewalttätigen Aktionen zu verstehen, es kann jedoch das Vergnügen an ihnen steigern. Die Szenen sind an sich komisch, weil Gewalttätigkeiten hier in visueller und akustischer Übertreibung inszeniert werden, so dass deren Fiktionalität erkennbar ist.

Hinzu kommt, dass Gewalt in diesen Produktionen ebenso wie in manchen Slapstick-Filmen dekonstruiert wird, wie Peter Brunette (1991) am Beispiel der Filme *The Three Stooges* gezeigt hat. Gewalt wird hier zur Parodie (ebd., S. 185). Die Künstlichkeit der Gewalt in den Genreparodien wird so zur Kritik an realer Gewalttätigkeit, deren Sinnlosigkeit in eben jenen Gewaltdarstellungen thematisiert wird.

### Schlussbemerkungen

Was bedeutet dies für die Prüfpraxis im Jugendschutz? Generell kann man davon ausgehen, dass Cartoons und Zeichentrickfilme ebenso wie Komödien und Genreparodien für Kinder ab

*Der König der Löwen*  
(USA 1993).



sechs Jahren unbedenklich sind. Auf Zeichentrickfilme trifft dies aber nur zu, wenn sie eindeutig in einem komischen Kontext stehen. Melodramatische Filme wie *Der König der Löwen* können für Kinder sehr wohl bedrohlich oder ängstigend sein. Allerdings ist hier im Vergleich zum Melodram im Realfilm zu berücksichtigen, dass aufgrund des Zeichentricks der fiktionale Charakter und die Künstlichkeit hervorgehoben werden, die eine emotionale und kognitive Distanz zu dargestellter Gewalt ermöglichen. Jedoch zeigt

sich gerade bei den Gewaltdarstellungen in Cartoons, Komödien und Genreparodien, dass der Unterschied zwischen einer Altersfreigabe ab sechs Jahren und einer ab 12 Jahren so groß ist, dass Differenzierungen aufgrund der Wahrnehmung und des Verständnisses von Kindern sowie deren Bewertungen von Komik nicht möglich sind. Daher wäre es meines Erachtens in diesem Bereich eventuell sinnvoll, dazwischen weitere Altersstufen einzuführen – allerdings immer mit dem Wissen, dass derartige Altersstufen sich über die individuelle Entwicklung von Kindern hinwegsetzen. Die Prüferinnen und Prüfer sollten jedoch ihr Bewusstsein gerade für die Formen von psychischer Gewalt in Komödien und melodramatischen Zeichentrickfilmen schärfen, auch wenn die vorhandenen Altersstufen ihnen wenig differenzierenden Spielraum lassen.

*Prof. Dr. Lothar Mikos ist Professor für Fernsehwissenschaft an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) „Konrad Wolf“ in Potsdam-Babelsberg.*

**Sterling Honig, A.:**  
*Humor Development in Children.* In: *Young Children*, 43/5/1988, S. 60–73.

**Theunert, H.:**  
*Unterhaltung und mehr – Zeichentrickinhalte in der Sicht der Kinder.* In: Dies./Schorb, B. (Hrsg.): *Begleiter der Kindheit. Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder* (BLM Schriftenreihe, Bd. 37). München 1996a, S. 77–99.

**Theunert, H.:**  
*Nicht gar so ernst – Zeichentrickgewalt in Kinderaugen.* In: Dies./Schorb, B. (Hrsg.): *A. a. O.*, S. 101–142.

**Weales, G.:**  
*Canned Goods as Caviar. American Film Comedies of the 1930s.* Chicago/London 1985.