



*The Walking Dead*

# „Laborversuche für eine Hölle auf Erden“

Christina Heinen

Dystopien beschäftigen sich mit der Angst, dass das System zusammenbricht. Insbesondere Jugendliche fühlen sich durch die düsteren Zukunftsvisionen angesprochen, da dystopische Formate auf verschiedenen Ebenen an die Entwicklungsaufgaben der Adoleszenz anknüpfen. In der Spruchpraxis der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) stellt sich das Problem, dass diese jugendaffinen Formate mitunter sehr harte Gewaltdarstellungen beinhalten.

Nicht nur bei den literarischen Neuerscheinungen und im Kino, auch in der Programmprüfung der FSF stößt man immer häufiger auf dystopische Formate. Bekanntestes Beispiel und zugleich idealtypisch für den jugendaffinen Charakter dieser Antiutopien ist die 2012 – 2015 verfilmte *Tribute von Panem* – Trilogie von Suzanne Collins (Originaltitel: *The Hunger Games*, erschienen 2008 – 2010). Die Heldin Katniss Everdeen will ihre jüngere Schwester retten und geht an deren Stelle in die Arena der „Hungerspiele“, in der Jugendliche aus den zwölf Distrikten eines totalitären Amerika der Zukunft einander bis zum Tod bekämpfen müssen. Katniss überlebt und wird im Medienspektakel der menschenverachtenden Spiele zur Galionsfigur einer Rebellenbewegung.

## Dystopien sind im Kern hochmoralische Formate

Insbesondere Jugendliche fühlen sich durch die düsteren Zukunftsvisionen angesprochen, was nicht nur an den oftmals sehr jungen Protagonisten liegt, für die sich in den postapokalyptischen Szenarien Raum eröffnet, ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen, Verantwortung zu übernehmen, über sich hinauszuwachsen und erwachsen zu werden. Dystopische Formate knüpfen auf verschiedenen Ebenen an die Entwicklungsaufgaben der Adoleszenz an, insbesondere auch an die Herausforderung, in der Auseinandersetzung mit den Problemen unserer Zeit eigene moralische Standpunkte zu finden: „Dystopische Zukunftsentwürfe leiten ihre Themen meist aus sich in der Gegenwart abzeichnenden Missständen ab. Damit ist dieses Subgenre der Science-Fiction, trotz der Verlagerung

des Geschehens in die Zukunft, ein Seismograf zeitgenössischer Ängste und der ihnen zugrunde liegenden Fehlentwicklungen“ (Warnecke 2016).

Im Kern sind Dystopien damit hochmoralische Formate, die den Zuschauer ermutigen, sich von den dargestellten fragwürdigen Gesellschaftssystemen abzugrenzen und eine eigene Haltung zu den aufgeworfenen Wertefragen zu entwickeln. Dies ist unter Jugendschutzaspekten sicherlich positiv zu beurteilen und wird in der Bewertung durch die Prüfausschüsse der FSF auch durchaus anerkannt, wie in einem Zitat aus einem Prüfgutachten zu Episode 8 der dystopischen Serie *Con- tainment*, die den Ausbruch einer Zombieepidemie thematisiert, zum Ausdruck kommt: „Ganz so wie in den dystopischen Entwürfen von *The Walking Dead* oder ähnlichen Laborversuchen für eine Hölle auf Erden, geben sich die Geschichten im Grunde konservativ und zutiefst moralisch: Unter schwierigsten Umständen werden Menschlichkeit und die Verhältnismäßigkeit der Mittel auf eine harte Probe gestellt, und die wahren Heldinnen und Helden stellen sich erst heraus, wenn es um nackte Überleben geht. Trost und Hoffnung spenden Freundschaft, Liebe und Familienbande. Eine Verrohung, eine Befürwortung oder Verharmlosung von Gewalt wurde in dieser Episode nicht gesehen, vielmehr ein mahnender Appell im Hinblick auf die Zerbrechlichkeit der vertrauten öffentlichen Ordnung und die Verantwortlichkeit jedes Einzelnen in einer Krise.“

Andererseits steht in vielen dystopischen Serien und Filmen aber der Umgang mit Gewalt im Ausnahmezustand (bzw. wenn zivilisatorische Schranken wegfallen) im Zentrum, und das führt häufig zu drastischen Gewaltszenen: „Dabei manifestiert sich das obligatorische Dilemma beinahe aller Action- oder Kriegsfilme, die im Ansatz einen kritischen bzw. ernüchternden Blick auf Kampfhandlungen werfen, die Ereignisse als tragisch einordnen und eine Distanzierung formulieren, aber gleichzeitig natürlich von den Schauwerten und den erzählerischen Spannungsbögen der Gewalthandlungen profitieren“ (Prüfgutachten zur 2. Neuverlage von *Running Man*).

In der Prüfpraxis stellt sich die Frage, wie Gewaltszenen bzw. deren Wirklichkeitsrelevanz im Kontext von Dystopien unter Berücksichtigung des jugendaffinen Charakters dieser Formate zu bewerten sind. Diese fiktionalisieren Gewalt zwar einerseits durch eine Verlagerung des Handlungsgeschehens ins Fantastische, andererseits greifen sie aber durchaus reale Probleme und Entwicklungsthemen der Pubertät symbolisch auf und schaffen damit Anknüpfungspunkte, z. B. für Ängste.

## Winter is coming

Ein Beispiel für ein in dieser Hinsicht stark umstrittenes Format ist die HBO-Erfolgsserie *Game of Thrones (GoT)*. *GoT* spielt in einem fiktiven Mittelalter, vermittelt dabei aber das Gefühl einer ganz grundlegenden Beunruhigung (politische und gesellschaftliche Strukturen wirken destabilisiert) und einer ständig im Hintergrund wabernden, diffusen Bedrohung, welche sich in Hinweisen auf eine herannahende Zombieapokalypse konkretisiert und die Serie ungeachtet ihrer vordergründigen Fantastik zeitgenössisch wirken lässt. Sprache und Auftreten der überwiegend jungen bis sehr jungen Protagonisten wirken, als stammten sie aus der heutigen Zeit, was die Distanz zur Lebenswelt des Zuschauers verringert. Seiner mittelalterlichen und fantastischen Anmutung zum Trotz ist *GoT* kein rein eskapistisches Format – und auch keines, das seinen Reiz allein aus der Darstellung von Sex und Gewalt (nicht selten auch in Kombination, vermutlich gibt es keine andere Serie, die so viele Vergewaltigungsszenen enthält<sup>1</sup>) bezieht. Die Gegenwarts- und Wirklichkeitsrelevanz der Serie speist sich aus der in ihr atmosphärisch durchgängig wirkenden Angst, dass das System zusammenbricht. Der Zuschauer weiß von der ersten Folge an, dass es geschehen wird – nur noch nicht wann.

## Darstellung sexueller Gewalt in *Game of Thrones*

Neben dieser permanent untergründig wirkenden Ahnung einer heraufziehenden Katastrophe speist sich das Ängstigungs- und Verstörungspotenzial der Serie auch aus jederzeit möglichen, mitunter sehr drastisch ins Bild gesetzten Gewaltszenen. Visuelle Spitzen wie z. B. das Herausdrücken der Augen im Finale der Episode *Der Berg und die Viper* (4. Staffel) lassen sich punktuell mit Schnittauflagen entschärfen<sup>2</sup>, letztlich wird Gewalt in *GoT* – und dies stellt durchaus eine Qualität der Serie dar – aber meist nicht als überbordendes visuelles Spektakel, sondern als strukturelle Gewalt sichtbar. Die Protagonisten haben überwiegend eine hohe gesellschaftliche Stellung inne – Adlige oder Könige – und dennoch können auch sie jederzeit Opfer von Gewalt werden, im Krieg oder aufgrund der Intrigen politischer Widersacher. Insbesondere die Frauen erleiden, ohne dass ihr hoher sozialer Status sie davor schützt, immer wieder sexuelle Gewalt. Grundrechte wie das auf körperliche Unversehrtheit, sexuelle Selbstbestimmung oder die Freiheit, wichtige Lebensentscheidungen selbst zu treffen, existieren in dieser dystopischen Welt nicht. Die Entgrenzung der Gewalt dergestalt, dass sie jederzeit hervorbrechen und jeden treffen kann, ist ein weiterer Hinweis auf

die drohende Apokalypse, ebenso wie die Krisen und Kriege, die im Verlauf der Serie zunehmen.

In der Auseinandersetzung mit dystopischen Gesellschaftsformen wird es möglich, sich der eigenen kollektiv geteilten Grundwerte bewusst zu werden und sich ihrer zu vergewissern. Marcus Stiglegger beschreibt das in seinem Aufsatz *Dystopische Modelle im Science-Fiction-Film für Jugendliche* (2016) wie folgt: „Die Dystopie in diesem Sinne bietet den Zuschauerinnen und Zuschauern – besonders den pubertären und adoleszenten – ein Modell von Welterfahrung ex negativo. Wesentliche existenzielle Erfahrungen werden im SF-Film symbolisch kommuniziert und sinnlich vermittelt. Dystopien provozieren und ermöglichen so eine Auseinandersetzung mit existenziellen Problemen. [...] SF-Dystopien von heute reflektieren die Diskussion um das Ende der Demokratien, die Neuordnung der Welt, die Unterordnung unter ökonomische Logiken, den Aufstieg eines neuen Totalitarismus.“

Umstritten war in den Prüfausschüssen der FSF in der Episode *Ungebeugt, Ungezähmt, Ungebrochen* die Schlusszene der Vergewaltigung der etwa 15-jährigen Sansa Stark durch ihren Ehemann, den als sadistisch charakterisierten Ramsay Bolton. Theon Graufreud, der mit Sansa zusammen aufgewachsen und für sie wie ein Bruder ist, wird von Ramsay dazu gezwungen, dabei zuzusehen. Die Bildebene ist in dieser Szene eher zurückhaltend, das Grauen der Tat spiegelt sich in Theon Graufreuds schmerzverzerrtem Gesicht. Die strukturelle Dimension der Gewalt wird in Ramsays zynischer Aussage gegenüber Theon deutlich: „Du kennst Sansa, seit sie ein kleines Mädchen ist, jetzt sieh' zu, wie sie zur Frau wird!“

In erster Instanz wurde die Szene mit einer Schnittauflage für die Ausstrahlung im Hauptabendprogramm bzw. die Altersfreigabe ab 12 Jahren belegt, da sie als übermäßig ängstigend eingeschätzt wurde. Der Berufungsausschuss bestätigte mehrheitlich die Schnittauflage und begründete dies wie folgt: „Die körperliche Unversehrtheit spielt für Kinder und Jugendliche eine sehr große Rolle. Besonders inszenierte Themen wie sexuelle Gewalt, Missbrauch und Vergewaltigung können jüngere Zuschauer überfordern bzw. nachhaltig ängstigen, insbesondere wenn die Opfer Handlungsfiguren sind, zu denen sie Anknüpfungspunkte bilden können. Gerade bei kindlichen bzw. kindlich inszenierten Figuren – von denen in der Serie *Game of Thrones* diverse vorhanden sind – finden jüngere Zuschauer eben diese Anknüpfungspunkte und bauen emotionale Bezüge auf.“ Die Minderheit votierte für eine Freigabe der ungeschnittenen Fassung der Episode ab 12 Jahren und für die Ausstrahlung im Hauptabendprogramm ab 20.00 Uhr. Sie verwies auf die zurückhaltende Bildebene, darauf,

dass die Empathie eindeutig bei dem Opfer der Vergewaltigung liegt, und auf Distanzierungsmöglichkeiten aufgrund des Mittelalter-Settings bzw. der Tatsache, dass Zwangsheiraten heute für die meisten jungen Mädchen kein Thema mehr sind.

#### Der „kalte Blick“

Dystopische Gesellschaftsentwürfe und die Frage, was an Werten und an Regeln im Umgang miteinander bleibt, wenn die moralischen Leitplanken der Zivilisation wegfallen, bestimmen auch die derzeit wohl bekannteste und trotz höherer Altersfreigaben (ab 16 bzw. ab 18 Jahren) vielfach schon von jüngeren Jugendlichen rezipierte Zombiserie und Comicverfilmung *The Walking Dead (TWD)*. Die Serie ist charakterisiert einerseits durch spektakuläre und spekulative Gewaltdarstellungen – die teilweise dem Genre geschuldet und somit auch klar in diesem verankert sind: Zombies kann man nur töten, indem man ihnen den Schädel spaltet oder zerschmettert – wobei die gewaltsamen Auseinandersetzungen sich mit dem Fortgang der Serie verlagern hin zu äußerst brutal ausgetragenen Konflikten zwischen verschiedenen Gruppen von Überlebenden. Demgegenüber stehen die Beziehungen und Gespräche der Protagonisten, die immer wieder um die Frage kreisen, was die Gewalt – und zwar weniger die, die sie erleiden, als vielmehr die, die sie ausüben – mit ihnen und mit ihrer Gemeinschaft macht. Diese kritische Reflexion der Gewalt auf der Dialogebene steht einer Gewalt befürwortenden Aussagetendenz der Serie insgesamt deutlich entgegen. Dennoch entwickelt die in einzelnen Episoden überbordende, spekulative Darstellung von Gewaltexzessen eine Eigendynamik, die punktuell den Eindruck entstehen lässt, dass sich die Schauwerte der Gewalt gegenüber der Narration verselbstständigen. Es wird vermutet, dass dies beim jugendlichen Zuschauer zu einer Desensibilisierung bzw. Abstumpfung gegenüber Gewalt führen könnte, zur Etablierung eines empathiefreien „kalten Blicks“ (Berufungsgutachten zu *GoT*, Episode *Der Berg und die Viper*).

Dieser Befürchtung steht die Erkenntnis gegenüber, dass Horrorfilme und -serien Jugendlichen eine Möglichkeit bieten, sich mit ihren altersspezifischen Ängsten und Themen stellvertretend auseinanderzusetzen. In dieser Auseinandersetzung spielen monströse Körpertransformationen und -bilder ebenso wie Allmachts- und Gewaltfantasien eine zentrale Rolle. Der Horrorfilm als unmittelbar auf die Affekte des Zuschauers zielendes Genre ermöglicht es dem Rezipienten, sich Ängsten unter kontrollierten Bedingungen gefahrlos zu stellen und deren Überwindbarkeit zu erleben.

Die Figur des Zombies rührt an menschliche Urängste, wobei die Ununterscheidbarkeit, ob etwas lebendig oder tot ist, nach Freud den Kern des Unheimlichen darstellt (Freud 2012). Das gemeinsame Schauen von Horrorfilmen gilt seit Jahrzehnten als Mutprobe, Stiglegger zufolge kann es gar als profaner Initiationsritus betrachtet werden: „Jugendliche brauchen Horror“, fordert Stiglegger in seinem Aufsatz *Die Bedeutung des Horrorfilms für Jugendliche* (2011) und beklagt: „Seit den 1990er-Jahren hat sich der Horrorfilm erfolgreich verjüngt. Das Genre bleibt jugendzentriert in Reihen wie *Scream*, *Saw*, *Hostel*, *Final Destination*, *Urban Legends/Düstere Legenden* und *A Nightmare on Elm Street*, die allerdings von der bundesdeutschen Filmzensur (FSK und Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien) regelmäßig als ‚nicht für Jugendliche geeignet‘ eingestuft werden“<sup>3</sup>.

Die Spruchpraxis zum Horrorfilm in Deutschland war lange beeinflusst durch die Debatte um die vermeintlich Gewalt fördernde Wirkung sogenannter „Horror-Videos“, die in den 1980er-Jahren parallel zur massenhaften Verbreitung von Videorekordern entbrannte. Die Vielschichtigkeit des Horrorgenres wurde darin verkannt zugunsten eines vulgären Begriffs von Medienwirkung, welcher unterstellte, dass die im Horrorfilm dargebotene Gewalt von Jugendlichen eins zu eins auf die Realität übertragen werde. Selbst wenn medien- oder gewaltkritische Momente in Dystopien wie *Running Man* (USA 1987) erkannt wurden, sprach man Jugendlichen doch noch regelmäßig die Kompetenz ab, diese auch wahrzunehmen und in die Verarbeitung der Gewaltdarstellungen einzubeziehen.

Zu einer Wandlung der Spruchpraxis haben verschiedene Faktoren beigetragen:

- Eine veränderte, drastischere und explizitere Ästhetik in der Darstellung mehr oder minder extremer Gewaltszenarien ist seit etwa zehn Jahren mit kommerziell erfolgreichen Serien wie *The Walking Dead* oder *Spartacus* Mainstream geworden.
- Jugendlichen wird heute eine deutlich höhere Medien- und Genrekompetenz zugeschrieben.
- Die Erkenntnis, dass Medien nicht nur schaden, sondern auch die Identitätsentwicklung unterstützen können, setzt sich langsam, aber sicher durch – und damit auch die Bereitschaft, den positiven Potenzialen und Qualitäten von Filmen ein stärkeres Gewicht bei der Jugendschutzbewertung einzuräumen.

Die De-Indizierung des dystopischen japanischen Horrorfilms *Battle Royale*<sup>4</sup> (2000), der mit Gladiatorenkämpfen unter Jugendlichen ein ganz ähnliches, wenngleich weitaus drastischer und gewaltfixierter umgesetztes Thema hat wie *Tribute von Panem*, und seine Kino-Freigabe ab 18 Jahren weisen in die Richtung einer entsprechenden Entwicklung der Jugendschutz-Spruchpraxis.

#### Anmerkungen:

- <sup>1</sup> Vgl. dazu auch: Wächter, C.: *Warum in Serien so viele Vergewaltigungen gezeigt werden und zwar nicht nur in „Game of Thrones“*. Abrufbar unter: <http://www.jetzt.de/serien/vergewaltigungen-gelten-in-serien-zu-oft-als-probates-stilmittel>. Vgl. auch: Schmieder, J.: „*Game of Thrones*“ in der Kritik. *Zu viel Suff, Sex und Mord*. Abrufbar unter: <http://www.sueddeutsche.de/medien/game-of-thrones-in-der-kritik-zu-viel-suff-sex-und-mord-1.1949585> (beide letzter Zugriff: 31.05.2017)
- <sup>2</sup> Die um diese Gewaltspitze entschärfte Fassung der Episode wurde ab 16 Jahren und für die Ausstrahlung im Spätabendprogramm ab 22.00 Uhr freigegeben.
- <sup>3</sup> Vgl. auch: Stiglegger, M.: *Terrorkino. Angst/Lust und Körperhorror*. Berlin 2010
- <sup>4</sup> *Battle Royale* wurde 2006 indiziert, die Listenstreichung erfolgte im Februar 2017. Zur Begründung für die Indizierung bzw. die Listenstreichung vgl. die BPJM. Abrufbar unter: <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/service,did=228714.html> (letzter Zugriff: 31.05.2017)

#### Literatur:

- Freud, S.: *Das Unheimliche*. Bremen 2012
- Stiglegger, M.: *Die Bedeutung des Horrorfilms für Jugendliche*. In: mediamanual, Texte 2011/15
- Schmieder, J.: „*Game of Thrones*“ in der Kritik. *Zu viel Suff, Sex und Mord*. Abrufbar unter: <http://www.sueddeutsche.de/medien/game-of-thrones-in-der-kritik-zu-viel-suff-sex-und-mord-1.1949585>
- Stiglegger, M.: *Terrorkino. Angst/Lust und Körperhorror*. Berlin 2010
- Stiglegger, M.: *Dystopische Modelle im Science-Fiction-Film für Jugendliche*. In: mediamanual, Texte 2016/1
- Wächter, C.: *Warum in Serien so viele Vergewaltigungen gezeigt werden und zwar nicht nur in „Game of Thrones“*. Abrufbar unter: <http://www.jetzt.de/serien/vergewaltigungen-gelten-in-serien-zu-oft-als-probates-stilmittel>
- Warnecke, N.: *Schöne Aussichten? Von der Utopie zur Postapokalypse*. In: Jaspers, K./Warnecke, N./Walz, G. (Hrsg.): *Things to Come. Science-Fiction-Film. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung der Deutschen Kinemathek im Museum für Film und Fernsehen*. Bielefeld/Berlin 2016

Christina Heinen ist  
Hauptamtliche Vorsitzende  
in den Prüfausschüssen der  
Freiwilligen Selbstkontrolle  
Fernsehen (FSF).



© WVG Medien



*The Walking Dead*