

Filmische Gewalt Filmische Gewalt – Realität¹

Christian Büttner

Vor einigen Jahren gab es eine Zeitungsmeldung, nach der ein etwa 4-jähriges Kind sich aus dem Fenster gestürzt hatte in der Vorstellung, es könne wie Supermann fliegen. Die Menschen haben im Verlauf der Menschheitsgeschichte schon so viele vergebliche „Flugversuche“ unternommen, dass wir um die Faszination dieser Vorstellung ebenso wissen wie um die Realität, dass die Schwerkraft nur durch eine, den meisten unbegreifliche wissenschaftliche und technologische Leistung zu überwinden ist.

Anmerkung:

1

Der Text ist die schriftliche Version eines Vortrags, gehalten auf der Jahrestagung der Jugendschutzsachverständigen von FSK und FSF im Mai 2001 in Erfurt.

Auch bei älteren Kindern und Jugendlichen kann man manchmal zweifeln, ob sie sich in der Realität, die sie umgibt, oder auf irgendwelchen fremden Gestirnen befinden. Ja selbst bei Erwachsenen sind Bewusstseinszustände nicht ausgeschlossen, die ein Leben in anderen Welten suggerieren. Immerhin liefern sie – gerade auch durch ihr Medienverhalten – die Vorbilder für die Kinder und Jugendlichen, oft ohne sich der darin liegenden Verführungen und Gefahren bewusst zu sein. Und schließlich profitiert eine ganze Industrie (namens Unterhaltung) von der Lust auf Phantastisches, von dem Schauer des Horrors und der Gewalt und von dem Kitzel der Gefahr – wenn auch einer phantasierten.

Da der Film selbst kein Subjekt darstellt, das Gewalt ausüben könnte, sondern sich dies erst im Kopf des Zuschauers realisiert, kommt man nicht umhin, sich mit der Projektion eines Geschehens auf eine Leinwand oder einen Fernsehschirm und der quasi umgekehrten „Rückprojektion“ in die Innenwelt des Zuschauers zu befassen. Ich werde deshalb im Folgenden den Fragen nachgehen, wie solche Verbindungen von filmischer Projektion und inneren Phantasien zu verstehen sind und welche Bedeutung der reale und der filmische Gehalt für das Verhalten eines Kindes haben können. Dazu zunächst einige Definitionen und entwicklungspsychologische Voraussetzungen.

Phantasie und Wunscherfüllung

Sigmund Freud hat sich als einer der Ersten wissenschaftlich mit dem Problem der Herstellung, der Bedeutung und den Auswirkungen von Phantasien auseinandergesetzt. In der von ihm entwickelten Methode der Psychoanalyse entdeckte er u. a., dass in den Phantasien Wünsche verborgen sein können, die in der Realität unterdrückt werden müssen, sei es, dass sie zu sehr beängstigen, sei es, dass sie moralischen Verboten unterworfen werden, etwa weil sie als „böse“ und gefährlich gelten. Diese Wünsche betreffen seiner Überzeugung nach in erster Linie aggressive und sexuelle Impulse (vgl. Freud 1908). Es sind die Themenbereiche, die immer wieder neu die Frage aufwerfen, mit welchen Phantasien und wie damit in einer Gesellschaft gelebt werden kann.

Solche Wunscherfüllungsphantasien entdeckte Freud in ihrer reinsten Form in Träumen, die ihm seine Patienten erzählten. In seiner „Traumdeutung“ entwickelte er ein theoretisches Modell, das den Zusammenhang zwischen Phantasien und ihrer „Gefährlichkeit“ für die Realität des Bewusstseins ebenso aufzeigt wie die Techniken der symbolischen Verschlüsselung, derer sich der Schlafende bedient (Freud 1900). Ähnliches hat er – und nach ihm unzählige Autorinnen und Autoren – auch für das Kinderspiel beschrieben. Auch dort spielt ja die Symbolsprache eine große Rolle, vor allem bei Kindern, die der Sprache noch nicht mächtig sind (vgl. Freud 1920). Schließlich sind die Thesen Freuds auch im Hinblick auf filmische Phantasien diskutiert worden.

Die in das Unbewusste verdrängten Wünsche treten symbolisch so in Erscheinung, dass sie weder als reale Erfahrung erinnert noch wiedererkannt werden. Sie können gleichwohl mit dem Erfahrenen bzw. Gesehenen aus der kulturellen Phantasiewelt, etwa der Medien, verknüpft werden. Die filmischen Bilder werden dann wahrscheinlich so ausgewählt, dass sie den Vorstellungen der Phantasierenden in ihrer symbolischen Bedeutung möglichst genau entsprechen. Die Phantasie im Traum, aber auch im Tagtraum bildet demnach ein wichtiges Ventil für gefährliche Wünsche und ist zugleich eine verschlüsselte Botschaft über ihre Inhalte.

Mit dieser Definition von Phantasie und Spiel ist die zwingende Notwendigkeit des Nebeneinanders von Realität und Phantasie begründet. Die Phantasieproduktion, auch die, die wir aus dem schöpferischen Handeln von Menschen kennen, kann der Befreiung von psychischer Spannung dienen. Allerdings ist auf den ersten Blick die Ursache einer Spannung nicht oder nur mit analytischer Anstrengung auszumachen. Dennoch – der Betrachter kann die im filmischen Produkt ausgedrückten Wunschphantasien des Filmemachers teilen oder ablehnen, sie also unbewusst „erkennen“. Wahrscheinlich macht gerade das die Attraktion eines Phantasieprodukts, z. B. der Taten eines Medienhelden, aus. Gleichwohl gilt der Inhalt der Phantasien nicht als real, selbst wenn Elemente der Realität in ihnen erkannt werden könnten. Eine (Film-) Phantasie ist somit auch für andere als Identifikations„objekt“ für eigene verdrängte Wünsche attraktiv: Man kann die Inhalte der Phantasieproduktion, d. h. die symbolische Darstellung des Gefährlichen, als „nicht wirklich“ verharmlosen.

Das Phantasieren hat darin aber auch seinen gefährlichen Aspekt: Das unbewusste Wiedererkennen eines eigenen verdrängten Wunsches in einer fremden Phantasie kann zu heftiger Angst führen oder zu einer Verführung werden. Während heftige Abwehr aus Angst vor einem Phantasieinhalt – etwa einer inszenierten Gewalt – meist zu einem Verbot führt, besteht die Verführung in einer Überidentifikation. Man wird beispielsweise zu einem „Fan“ und kann sich an dem Phantasieinhalt gar nicht „satt“ sehen.

Hier bewegen wir uns an der Grenze zu einem pathologischen Verhältnis von Phantasie und Realität. Ein Kind kann z. B. ebenso wie ein Erwachsener immer stärker von seinen Phantasien eingenommen werden (es wird zumindest von anderen so wahrgenommen), oder es muss bestimmte Phantasien oder Phantasiestrukturen zwanghaft wiederholen. Schließlich kann ein Mensch mit fehlender Ausgewogenheit im Phantasie- und Realitätserleben beziehungs- und lebensunfähig werden, ähnlich wie manche psychisch schwer kranke Menschen, deren Welt ja gerade von irrealen Vorstellungen über ihre Mitmenschen geprägt ist. Soweit zu einigen begrifflichen Definitionen.

Ich komme auf die Überlegung zurück, dass das Phantasieren oder die Teilhabe an einer Phantasie anderer etwa im Filmgeschehen durch das Miterleben im Zuschauen zu einer Entspannung führen kann. Diese Überlegung ist häufig als die so genannte „Katharsishypothese“ missverstanden worden. Entspannung heißt in dem von mir angesprochenen Zusammenhang lediglich, dass die Beschäftigung mit einem „gefährlichen“ Phantasieinhalt die psychischen Energien im Sinne des Entspannens temporär entleert, nicht aber als generelle Entleerung des Phantasiepotentials verstanden werden kann. Mit anderen Worten: Es handelt sich allenfalls um eine kurzzeitige Entspannung, die die Chance enthält, den Phantasieinhalt nicht zu einer realen Handlung werden zu lassen. Diesen für die Argumente des Begrenzens von Phantasien so wichtigen Aspekt werde ich nun behandeln.

Phantasie, Realität und Ich-Funktionen

Die Aneignung der äußeren Realität durch kindliche Wahrnehmungs- und Entwicklungsprozesse und die Darstellung der kindlichen Realität z. B. in der spielerischen Inszenierung werden den so genannten Ich-Leistungen zugeschrieben. Diese sind nicht von Anfang an vorhanden, sie müssen vielmehr im Zusammenspiel zwischen Anlage und Umwelt entwickelt werden. Unter Ich-Leistungen bzw. Ich-Funktionen versteht man im Allgemeinen die Fähigkeit des „Ich-Apparates“ zur Anpassung der inneren Welt der Bedürfnisse und Wünsche eines Menschen an die äußere Realität sowie den Ausgleich von äußeren und inneren Ansprüchen. Sie entstehen durch Reifungs- und Lernvorgänge ausgehend von der sensumotorischen Ausstattung des Säuglings (vgl. Laplanche / Pontalis 1977, S. 196) über die Entwicklung der affektiven und mentalen Fähigkeiten bis hin zu dem, was man allgemein Kulturtechniken nennt. Ich verstehe hier unter dem Begriff Kulturtechniken neben dem Bereich der Kommunikationsmethoden über Schrift, Sprache und Bilder auch die kulturellen Beziehungsrituale, d. h. u. a. auch die Techniken, sich mit Erlaubtem und Verbotenem in der sozialen Gemeinschaft arrangieren zu können.

Hier spielt die mit der Entwicklung des Kindes wachsende Fähigkeit, mit Angst in einer gesunden Art umzugehen, eine wichtige Rolle – im

Gegensatz zu Angstverarbeitungsformen, die konfliktuell sind und meist zu neurotischen Störungen bis hin zu deren körperlicher Manifestation führen. Mit Angst ist hier ein Gefühlszustand gemeint, der sowohl aus äußeren Quellen stammen, aber auch aus dem Innenleben des Menschen kommen kann.

Die ungestörte Entwicklung der Ich-Funktionen ist Voraussetzung für zunehmend realitätsgerechtes Handeln in Beziehungen, u. a. auch für die Selbstkontrolle der eigenen Phantasietätigkeit. D. h., dass die Beziehungsrealität, so wie wir sie als Erwachsene wahrnehmen bzw. interpretieren, erst nach und nach in die innere Welt des Kindes integriert wird. Kindliches Denken und Handeln ist aus der erwachsenen Perspektive naiv. Es enthält die seinen intellektuellen und affektiven Möglichkeiten angemessene Verarbeitung der Eindrücke aus seiner äußeren und inneren Welt. Störungen der Ich-Entwicklung führen unter Umständen dazu, dass Stadien der Wahrnehmungen von äußerer Welt einem frühen Entwicklungsalter verhaftet, d. h. fixiert bleiben, so dass ihre innere Repräsentanz als das wahre Abbild von Realität angesehen wird und – gefährlich – mit den Repräsentanzen kollidieren kann, die die Umwelt für Realität hält.

Was das Kind erlebt hat bzw. was ihm als Erlebnis in Aussicht gestellt wird, braucht den Raum der Phantasie, um schrittweise angeeignet zu werden. Am Anfang der Entwicklung im Verhältnis zu äußerer Realität, also nach der Geburt, ist für die seelische Balance des Kindes ausschließlich die primäre Beziehung etwa zur Mutter bzw. zum ersten Objekt der Befriedigung innerer Bedürfnisse und Wünsche von Bedeutung. Erst nach und nach werden für die innere Realität des Kindes dritte, vierte und andere Personen ähnlich bedeutsam. Die Repräsentation einer inneren Realität und damit auch die Möglichkeiten von Realitätskontrolle erweitern sich also schrittweise. Diesen Prozess hin zu einer autonomen Realität beschreibt Margret Mahler in ihrem Buch *Symbiose und Individuation* als die schrittweise Loslösung aus der Symbiose des Kindes mit der Mutter (vgl. Mahler 1980, S. 63f.).

Für die Erweiterung der Phantasie der Verschmolzenheit mit der Welt hin zu einem Individuum mit einer sozialen Beziehungsrealität

ist das Probehandeln z.B. in Rollenspielen von entscheidender Bedeutung. So tun, als ob man jemand anderes (der schon etwas mehr kann) und doch auch man selbst sei, ist eine Nacherfahrung des Erlebten ebenso wie eine Vorbereitung auf Neues. Hier ein Beispiel, wie die innere Repräsentanz einer abrupten Trennung von diesem primären Objekt hin zu einer neuen Repräsentanz von Realität durch Probehandeln entwickelt werden kann: Das vierjährige Mädchen z.B., dessen Mutter gestorben ist, spielt mit ihrer neuen Stiefmutter: „Ich wäre jetzt das Baby im Bauch und du meine Mutter.“ Nach und nach wächst das Baby im Spiel, es trinkt an der Brust und wird im Wagen gefahren, bis die Stieftochter die neue Mutter wirklich als Mutter annehmen kann. Und auch die neue Mutter hat in diesem Spiel, d.h. im Raum der Phantasie, Gelegenheit, sich langsam an ihre neue Rolle zu gewöhnen. Die Phantasietätigkeit nützt also nicht nur dem Kind, sondern auch dem Erwachsenen.

Identifizierungen in phantasievollen und hoch organisierten Rollenspielen verlangen neben Ich-Leistungen einen „Kern“ von Selbstbewusstsein und Selbstwert. Phantasietätigkeit und die Herausbildung eines Realitätsbewusstseins gehen deshalb auch mit der Entwicklung des Selbstwertgefühls einher. Wer Sicherheit und Wertschätzung am Beginn seines Lebens erfahren hat und wer die Beziehung zur Mutter (hin zu neuen Beziehungspartnern) mit Bestätigung und Sicherheit verlassen kann, kann diese Sicherheit und Wertschätzung als permanente Gefühlsanteile entwickeln und in seine Identität integrieren: Es ist richtig, was ich mache, und es ist wertvoll. Deshalb bin ich richtig und wertvoll.

Die zunehmende Erfahrung von Autonomie ist der wohl zentrale Entwicklungsschritt in der Herausbildung eines Realitätsbewusstseins überhaupt. Wird das Kind in seinen frühen Erfahrungen gestört, verletzt oder gar misshandelt, d.h. z.B. zu sehr von der Mutter festgehalten oder zu früh verstoßen, dann können daraus Verhaltensweisen entstehen, die als unrealistische (Beziehungs-) Wünsche in Erscheinung treten. Sie führen zu heftigen Störungen, indem z.B. Kinder Pädagoginnen und Pädagogen ganz für sich allein beanspruchen und kaum oder überhaupt nicht ertragen können, dass es auch andere Kinder neben ihnen gibt.

Ihre Welt ist von einer frühkindlichen Wunschphantasie bestimmt, der eine Beziehungsrealität gegenübersteht, die etwas anderes verlangt, nämlich das so genannte altersangemessene realitätskonforme Verhalten.

Die Herausbildung von Ich-Funktionen und Selbstwertgefühl steht ganz allgemein im Zusammenhang mit der psychischen Entwicklung des Kindes. Sie ist abhängig von den jeweiligen individuellen inneren Voraussetzungen, die ein Kind mitbringt, vor allem aber davon, wie die Umwelt, von der es abhängt, diese Entwicklung fördert oder hemmt. Die Realität besteht für ein Kind nämlich erst einmal über einen ziemlich langen Zeitraum aus den Beziehungserfahrungen, die es mit seiner unmittelbaren Umgebung macht.

Erwachsene erkennen dies allerdings oft nicht. Kinder verknüpfen ja Erfahrungen und Erinnerungen an das, was ihnen begegnet ist, oft so miteinander, dass auf den ersten Blick gar nicht nachvollziehbar ist, inwieweit sie die Realität, in der sie leben, erfasst haben. Als Reflex darauf neigt man leicht zu der Einstellung: Das begreift das Kind noch gar nicht, oder man unterstellt eine bestimmte Wirkung auf das Kind. Im Erziehungsprozess lernen deshalb Kinder auch zu unterscheiden, was geht und was nicht geht – oder was Erwachsene für Phantasie und was sie für Realität halten. Dabei spielt die Förderung oder die Zensur durch Erwachsene eine zentrale Rolle. Eltern, Lehrer oder andere erwachsene Vorbilder verlangen ja mit mehr oder weniger drastischen Erziehungsmaßnahmen von den Kindern das ab, was sie als Realität definieren. Man kann sich gut vorstellen, dass der Begriff „Realität“ deshalb auch einen sehr starken subjektiven Aspekt hat.

Arrangement mit der Realität

Kinder lernen im Laufe ihrer Entwicklung, sich mit ihrer Lebensrealität zu arrangieren. Sind sie gesund, fröhlich und können sich ohne Schwierigkeiten den Anforderungen ihres Lebensumfelds stellen, dann kann man davon ausgehen, dass ihnen dies gelungen ist. Kindergarten- und Schulerfolg werden häufig als Kriterien für realitätsangemessene Entwicklung angesehen. Gleichwohl sind sie als Kriterien nicht immer verlässlich. Hinter guten Leistungen und sozialer Anpasstheit kann auch ein verzweifelter