

Jean-Pierre Palmier

„So wirklich wie die Wirklichkeit“. Fiktionsbrüche und Emotionalisierung in Michael Hanekes *Funny Games* (1997)

*Am Beispiel von Hanekes Funny Games wird dargelegt, wie eine kritische Haltung in der Rezeption von Kunstwerken nicht auf Basis emotionaler Distanz, sondern durch erzwungene emotionale Teilnahme erzeugt wird. Fiktionsbrüchen kommt hierbei entgegen der gängigen Meinung der Rezeptionsästhetik eine wichtige Funktion bei der Emotionalisierung zu.*

Wo nach fiktionstheoretischen Maßstäben die Illusionsbildung beeinträchtigt oder die Illusion durchbrochen wird, müsste nach allgemeiner rezeptionsästhetischer Auffassung die emotionale Distanz des Lesers, Zuschauers oder Zuhörers besonders groß sein. Tatsächlich belegen aber zahlreiche Beispiele aus dem Kunst- und Mediensystem ein umgekehrtes Wirkungsverhältnis. Auch in Michael Hanekes Filmen führen Verfahren der Illusionsstörung nicht zu einer emotionalen Distanzierung des Zuschauers, sondern zu einer Intensivierung seines emotionalen Erlebens. Wie es dazu kommt, dass die Filme den Zuschauer stark emotionalisieren, obwohl sie ihre Konstruiertheit in aller Deutlichkeit ausstellen, hat aber auch die Haneke-Forschung bisher nicht erklären können.<sup>1</sup> Die emotionalen

---

<sup>1</sup> Einerseits wird die Selbstreflexivität und metafiktionale Verspieltheit der Filme hervorgehoben, durch die die Gewalt als medial vermittelt erscheine, andererseits fehlt kaum je der Hinweis, die Filme seien „schwer erträglich“. So bei Jörg Metelmann. *Zur Kritik der Kino-Gewalt. Die Filme von Michael Haneke*. München: Fink 2003, S. 148. Siehe außerdem Karl Ossenagg. „Der wahre Horror liegt im Blick. Michael Hanekes Ästhetik der Gewalt“. *Michael Haneke und seine Filme. Eine Pathologie der Konsumgesellschaft*. Hg. Christian Wessely/Franz Grabner/Gerhard Larcher. Marburg: Schüren 2008, S. 53-82; die Beiträge von Martig und Ornella in *Fascinatingly Disturbing. Interdisciplinary Perspectives on Michael Haneke's Cinema*. Hg. Alexander D. Ornella/Stefanie Knauss. Eugene, OR: Wipf & Stock 2010; Oliver C. Speck. *Funny Frames. The Filmic Concepts of Michael Haneke*. New York,

Effekte von Hanekes Filmen werden jedoch einsichtig, wenn die rezeptionsästhetische Grundannahme von dem distanzierenden Effekt illusionsstörender Elemente überprüft und korrigiert wird.

Den Künstlern scheint bewusst zu sein, dass es sich beim Fiktionsparadox um ein analytisches Konstrukt handelt, das selber paradox ist, weil es mit der Rezeption von Kunstwerken nichts zu tun hat: Emotionale Reaktionen auf fiktionale Reize lassen sich im Alltag ohne Weiteres beobachten und intersubjektiv verifizieren. Hieraus ergibt sich die Möglichkeit, mit der Fiktion in dem Wissen zu spielen, dass die emotionale Wirkung einer Darstellung nicht von ihrer Fiktionalität abhängt. Etwa in John Fowles' Roman *The French Lieutenant's Woman*<sup>2</sup> wird die nachhaltige Wirkung der Illusionsstörung explizit angezweifelt. Im 13. Kapitel, das mit der denkbar größten Illusionsdruchbrechung, der Eigenmetafiktion<sup>3</sup> („This story I am telling is all imagination“<sup>4</sup>) beginnt, wehrt sich der Erzähler gegen den – von ihm selbst hypothetisch konstruierten – Einwand, mit seinem metafiktionalen Eingriff die Illusion zerstört zu haben. „I have disgracefully broken the illusion?“<sup>5</sup> Er weist dies umgehend zurück: „No. My characters still exist, and in a reality no less, or no more, real than the one I have just broken.“<sup>6</sup>

Der Erzähler argumentiert hier nicht erzähllogisch, denn nach der Erzähllogik stellt ein solcher Eingriff einen klaren Fiktionsbruch dar. Stattdessen erhebt er die Eindringlichkeit der Figuren – und damit die Ausdruckskraft des Erzählers und die Einbildungskraft des Lesers – über die logische Bedingtheit fiktionaler Rede. Der fiktiona-

---

NY/London: Continuum 2010; Anke Sterneborg. „*Funny Games*. Gewalt und Medien im Werk von Michael Haneke“. *Film-Konzepte* 21 (2011), S. 65-75.

<sup>2</sup> Werner Wolf misst dem Roman in seiner breit angelegten systematischen Studie über Metafikcionalität und Illusionsstörung in der Erzählliteratur großes illusionsstörendes Potenzial bei. Vgl. Werner Wolf. *Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst. Theorie und Geschichte mit Schwerpunkt auf englischem illusionsstörenden Erzählen*. Tübingen: Niemeyer 1993.

<sup>3</sup> Vgl. Wolf. *Ästhetische Illusion* (wie Anm. 2), S. 225, 250f.

<sup>4</sup> John Fowles. *The French Lieutenant's Woman*. London: Cape 1969, S. 97.

<sup>5</sup> Fowles. *French Lieutenant's Woman* (wie Anm. 4), S. 99.

<sup>6</sup> Ebd. S. 99.

le Status der Figuren und die Künstlichkeit der Erzählsituation werden durch den Eingriff jäh offengelegt. Gleichzeitig bleibt die Plastizität der erzählten Figuren hiervon unberührt. Dass diese sich in der Vorstellungswelt des Lesers festsetzen und sie nicht so schnell wieder verlassen, hat mit ihrer anschaulichen Ausgestaltung zu tun: Sie agieren glaubwürdig und wahrscheinlich, das heißt ihrer inneren Haltung gemäß. Durch einen Hinweis auf die Fiktionalität der Figuren lässt sich die Illusion nicht stören. Dies geschieht erst, wenn die Beschreibung einer Figur in der Vorstellung des Lesers zu Widersprüchen führt, etwa weil sie so unwahrscheinlich oder unglaubwürdig handelt, dass er keine Maßnahmen findet, um die Handlungsgründe der Figur psychologisch zu rekonstruieren. In der zitierten metafiktionalen Passage von Fowles' Roman wird beispielsweise mitreflektiert, dass ein Dichter seine Figuren nicht nach Belieben durch die Handlung schicken kann, weil ihr Verhalten auf die Eigenschaften zurückgeht, die eine Figur im Verlauf der Geschichte herausgebildet hat. So gesteht der Erzähler seine mangelnde Kontrolle über die fiktionalen Figuren ein: „I do not fully control these ceatures of my mind, any more than you control [...] your children, colleagues, friends or even yourself“<sup>7</sup>, und hebt sie mit diesem Vergleich auf eine Ebene mit realen Personen, so als führten sie ein Eigenleben, das sich der Kontrolle des Dichters entzieht.

Die Figuren werden in der Vorstellung des Lesers real, weil das Gehirn sensuell und emotional zwischen Fiktion und Realität nicht unterscheidet, sondern bloß kognitiv.<sup>8</sup> Es ist nicht dafür gemacht, Fiktionalität zu erkennen, zumindest nicht vorreflexiv. Daher müssen ununterbrochen Gültigkeitsvermerke erfolgen, um emotionale Reize auf ihren Realitätsgehalt hin zu überprüfen.<sup>9</sup> Ein einfacher Hinweis auf ihren fiktionalen Status löscht die Figur nicht aus – im Gegenteil: Durch den Fiktionsbruch wird die Aufmerksamkeit zualle-

---

<sup>7</sup> Ebd. S. 99.

<sup>8</sup> Vgl. Eckart Voland. „Virtuelle Welten in realen Gehirnen. Evolutionspsychologische Aspekte des Umgangs mit Medien“. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 146 (2007), S. 7-22, hier S. 8.

<sup>9</sup> Grundlegend hierzu Katja Mellmann. *Emotionalisierung. Von der Nebenstundenpoesie zum Buch als Freund. Eine emotionspsychologische Analyse der Literatur der Aufklärungsepoche*. Paderborn: mentis 2006, S. 75-77.

erst darauf gelenkt, dass die Figur nicht ohne Weiteres dekonstruiert werden kann. Die Information über ihre Fiktionalität steht in offenem Widerspruch zur Einbildungstätigkeit des Lesers und wird mit dem Fortgang der Geschichte schließlich nicht weiter beachtet, so dass sich überhaupt kein illusionsstörender Effekt einstellt. Erst wenn der Text auf ein Weitererzählen verzichtet oder unglaublich weitererzählt, etwa weil die Figuren unwahrscheinlich oder psychologisch fragwürdig agieren, kommt es zu einer nachhaltigen Störung der Illusion. Die in den illusionsstörenden Techniken manifeste kritische Haltung zum Dargestellten muss sich an diesem selber beweisen, nicht umgekehrt, denn die sensuelle Konkretisierung von Handlungen geht den Reflexionen über das Dargestellte voraus, so dass die kritischen Gedanken in Konkurrenz zur sinnlichen Evidenz der Geschichte treten.

Dass das Dargestellte unabhängig von selbstreflexiven metafiktionalem Kommentaren emotionale Effekte erzielt, wird am Film aufgrund seiner audiovisuellen Reizwirkung noch deutlicher. Im Film muss unterschieden werden zwischen der spezifischen emotionalen Wirkung durch audiovisuelle Reize wie Farbgebung oder dem Einsatz von Musik und der weitgehend medienunspezifischen Emotionalisierung durch die Handlung.<sup>10</sup> Filme kombinieren die Emotionalisierungsmöglichkeiten, die sich aus der Geschichte und ihrer medien-spezifischen erzählerischen Gestaltung ergeben, auf effektvolle Weise.

In Michael Hanekes *Funny Games* erzeugen Fiktionsbrüche eine Irritation, die das Entsetzen angesichts der dargebotenen Handlung verstärkt. Die Handlung schockiert, denn eine Familie wird in ihrem Ferienhaus von zwei jungen Männern aus der Nachbarschaft festgehalten, misshandelt und mit dem Tod bedroht. Der Einfall der skurrilen Gewalt in die bürgerliche Idylle wird zu Beginn des Films durch einen krassen Kontrast in der Bild-Ton-Montage vorwegge-

---

<sup>10</sup> In der transmedialen Erzähltheorie gilt die Handlung einer Erzählung als transmedial oder medienübergreifend, das heißt im weitesten Sinne medienunspezifisches Phänomen, das allerdings auf je medien-spezifische Weise zur Darstellung gelangt. Einführend hierzu Nicole Mahne. *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2007, S. 9-24.

nommen, wenn das intradiegetische „Care selve“, ein Auszug aus Händels Atalanta-Oper, die während der Anreise aus dem CD-Player des Autoradios erklingt, schlagartig von der extradiegetischen, scheppernden und geschrienen Grindcore-Musik von John Zorn und seiner Band *Naked City*<sup>11</sup> abgelöst wird. Der musikalische Stilbruch kontrastiert mit der Aufnahme der Gesichter der drei Familienmitglieder, die Seelenruhe ausdrücken.

An der später folgenden Darstellung von Gewalt irritiert besonders, dass das gewalttätige Verhalten der beiden jungen Männer grundlos erscheint. Es ist gerade nicht durch eine Lust an der Gewalt getragen, wie die brutalen Exzesse von Alex und seinen Droogs in Stanley Kubricks *A Clockwork Orange*, und sie stellt auch keinen „reinen Zeitvertreib für gelangweilte, reiche Jugendliche“<sup>12</sup> dar. Diese Deutung wird zwar von den Figuren selber ins Spiel gebracht und etwa in dem gewalttätigen Umgang mit dem Golfschläger symbolisch verdichtet, aber durch die zunehmenden metafiktionalen Kommentare ausgehöhlt, die sie zu weitgehend entindividualisierten Manifestationen von Genre-Gewalt machen. Als die Opfer um eine abgekürzte Hinrichtung flehen, wird dies mit dem Hinweis zurückgewiesen, man befinde sich noch unter Spielfilmlänge. Später heißt es in einer direkten Wendung an den Zuschauer: „Sie wollen doch ein richtiges Ende mit plausibler Entwicklung?“ Über die Wette, dass die Figuren am folgenden Morgen tot seien, wird der Zuschauer nach seiner Meinung befragt; generell möchte man dem Publikum „etwas bieten“, achtet auf das „Timing“ und geht sicher, dass die Zuschauer mit den Opfern sympathisieren, während das Verhältnis zu den Peinigern aufgrund ihrer entindividualisierten und entpsychologisierten Darstellung von emotionaler Distanz geprägt ist. Die Figuren handeln offensichtlich keiner psychischen Disposition gemäß, sondern aus generischer Notwendigkeit, und sind sich dessen bewusst. Hierdurch wird die Illusion doppelt, nämlich im Sinne ei-

---

<sup>11</sup> Das Stück „Bonehead“ und zwei Auszüge aus „Hellraiser“ aus dem Album *Grand Guignol* (1992) werden miteinander verknüpft.

<sup>12</sup> Anke Sterneborg. „*Funny Games*. Gewalt und Medien im Werk von Michael Haneke“ (wie Anm. 1), S. 68.

ner unwahrscheinlichen, fremddeterminierten<sup>13</sup> Handlung und metaleptisch, das heißt durch eine logisch unzulässige Übertretung der Erzählebenen gebrochen. Der filmischen Gewalt wird damit die inhaltliche Motivation entzogen (Haneke selber bezeichnet sie als nicht „legitimierte Gewalt“<sup>14</sup>), weil sie ausschließlich kompositorisch motiviert ist und keine Begründung in der erzählten Welt hat. Trotzdem rührt sie auf, weil die Familienmitglieder realistische Figuren ohne metafiktionales Bewusstsein sind und innerhalb der erzählten Welt zu Opfern extradiegetisch motivierter Gewalttaten werden. In der intradiegetisch beschränkten Sicht der Figuren bietet sich die Gewalt als unbegreiflich dar. Sie ist nur als Filmgewalt, das heißt als Gewalt um der Darstellung von Gewalt willen zu verstehen, und die metaleptische Einbindung des Zuschauers durch die

---

<sup>13</sup> Zur Fremddetermination als illusionsstörendem Effekt siehe Wolf. *Ästhetische Illusion* (wie Anm. 2), S. 266-305. Ihr mediales Bewusstsein geben die beiden Männer auch mit ihren spielerisch verwendeten Kosenamen preis: Sie nennen sich Beavis und Butthead oder Tom und Jerry. *Beavis and Butthead* ist eine US-amerikanische Zeichentrickserie, die erstmals in den 90er Jahren von MTV ausgestrahlt wurde. Die beiden Hauptfiguren, die gerne Gegenstände zerstören, fernsehen, Heavy-Metal-Musik hören und faulenzeln, lassen einige Eigenschaften der zwei Haneke-Figuren wiedererkennen. Der Verweis auf die allbekannte Zeichentrickserie *Tom and Jerry* ist ästhetisch aufschlussreicher, denn die Serie ignoriert die Regeln der Wahrscheinlichkeit und Logik, weil sie, wie die Peiniger aus *Funny Games*, einem generischen Prinzip gehorcht: Der Kater Tom scheitert immer wieder aufs Neue daran, die Maus Jerry zu fangen. Dieses Leitmotiv wird beispielsweise in den *Road Runner*-Zeichentrickfilmen auf ironische Weise metafiktionale kommentiert: explizit in den Schildern, mit denen der Koyote und der Road Runner das Wort an den Zuschauer richten; implizit in den wahnwitzigen physikalischen Verbiegungen, die unternommen werden, um den Koyoten daran zu hindern, den Straußenvogel jemals zu fangen. Der explizite Verweis auf die Kinderserie *Tom and Jerry* macht jedenfalls deutlich, dass in Hanekes Film die Komik gänzlich aus der Gewaltdarstellung gewichen ist.

<sup>14</sup> Franz Grabner. „Der Name der Erbsünde ist Verdrängung“. Ein Gespräch mit Michael Haneke“. *Michael Haneke und seine Filme. Eine Pathologie der Konsumgesellschaft*. Hg. Christian Wessely/Franz Grabner/Gerhard Larcher. Marburg: Schüren 2008, S. 11-24, hier S. 16.

persönliche Anrede der Peiniger macht explizit, dass die Gewaltdarstellung nur einem Zwecke dient: der Befriedigung seiner Schaulust, die hier allerdings in einen ‚Sehzwang‘ verkehrt wird, indem die Gewalt physisch spürbar wird. Im körperlichen ‚Schmerz‘, das heißt in dem unangenehmen Fortdauern der Rezeption, liegt der Anstoß zur Reflexion über die Inszenierung von Gewalt begründet, denn die fiktionsbrechenden Zuschaueransprachen werden erst eigentlich störend dadurch, dass sie dem Zuschauer eine Sehlust unterstellen, wo er angesichts der inhaltlich unbegründeten Gewalt den Blick lieber abwenden möchte. Durch die metaleptischen Ausgriffe wird sein Blick aber auf das Geschehen festgesetzt, und die in Gang gehaltene Reflexion schützt ihn nicht vor der körperlichen Aufrührung, weil das audiovisuell Dargebotene durch seine sensuelle Eindringlichkeit die durch die Fiktionsbrüche ausgelöste Illusionsstörung unterläuft.

Nachdem der schwerverletzte Mann und die gefesselte Frau die Tötung ihres Kindes mit ansehen mussten, deren Brutalität durch den blutüberspritzten Fernseher ins Bild gesetzt wird (die Tötung geschieht *offscreen*), werden sie im Wohnzimmer mit der Leiche und dem laufenden Fernsehgerät allein gelassen. Minutenlang tönt dort quälend ein Autorennen, dessen monotone Akustik in ihrer ostentativen Sinnleere für den Zuschauer schwer erträglich ist. Der nervenzerrrende Effekt der Tonspur wird insbesondere durch die in die Länge gezogene zeitdeckende Darstellung erzielt, während der die Erzählung auf der Stelle tritt.

An anderer Stelle wartet der Film mit einer besonders irritierenden Metalepse auf, die die inhaltlich gebundenen Emotionen des Zuschauers indirekt verstärkt: Als einer der beiden Peiniger von der Frau erschossen wird, spult sein Kumpan mit der diegetischen Fernbedienung kurzerhand die Filmerzählung zurück. Hier wird die Metalepse auch visuell umgesetzt durch das Zurückspulen und erzeugt eine starke Irritation, die aber, sobald die Szene mit der verhinderten Erschießung fortgesetzt wird, das Entsetzen über den Fortgang der Handlung verstärkt. Durch den Fiktionsbruch wird der Zuschauer keinesfalls aus der Illusion entlassen, da die Offenlegung der

Fiktionalität die konkreten Vorstellungsbilder<sup>15</sup> von den handelnden Figuren nicht beeinträchtigt – es wird nur kurzzeitig die Aufmerksamkeit in besonders befremdlicher Weise hiervon abgelenkt. Vielmehr wird die Figur durch die panische Suche nach der Fernbedienung psychologisch vertieft, weil sie einen ungewohnten Charakterzug zeigt, und die Illusion damit durch die weitere Ausgestaltung der erzählten Welt intensiviert. Der Zuschauer findet den Anschluss an die Fiktion unmittelbar wieder, da die sensuelle Eindrücklichkeit der Darstellung und die Existenz der Figur durch den metafiktionalen Einschub nicht dekonstruiert werden können. Dies wird von den Figuren am Ende des Films selber kommentiert. In ihrem Gespräch über die Grenzen zwischen Realität und Fiktion heißt es signifikanterweise, die Fiktion sei „genauso wirklich wie die Wirklichkeit“. Nicht also distanziert der Fiktionsbruch den Zuschauer vom Geschehen. Stattdessen ruft er eine heftige Irritation hervor, die unmittelbar auf die durch die Handlung erzeugten Emotionen gewendet wird und diese durch Beimengung von Unlustgefühlen intensiviert. Die Gewalt wird so inszeniert, dass sie nicht länger auszuhalten ist: Sie wird unerträglich und schmerzvoll, eben real, und stößt gerade hierdurch die kritische Betrachtung des Wahrgenommenen an. Es werden nicht emotionale mit kritischen und rationalen Reaktionen vermischt, wie es etwa Brecht mit seinem epischen Theater beabsichtigt hat, sondern die kritische Haltung gründet auf der Emotionalisierung: Nicht Distanz, sondern Nähe bildet die Voraussetzung kritischer Betrachtung. Der Illusionsbruch steigert das körperliche Unlustgefühl, das sich durch die Handlung einstellt, ins Unerträgliche und löst so eine reflexive Verarbeitung dessen aus, was emotional nicht zu verkraften ist.

---

<sup>15</sup> Über die Unterschiede und vielen Gemeinsamkeiten von Vorstellungsbildern der Wahrnehmung und der Erinnerung siehe Jean-Pierre Palmier. „Geschichten sehen und fühlen. Visualität und Stimmung als Kategorien narrativer Analyse“. *kunsttexte.de* 1/2011. URL: <http://edoc.hu-berlin.de/kunsttexte/2011-1/palmier-jean-pierre-7/PDF/palmier.pdf> (zit. 01.01.2013).