

INTERJEKTE 8

2016

Stephanie Eichberg

**SCHMERZGRENZEN UND
REIZSCHWELLEN**

Christine Kutschbach

PANEM ET CIRCENSES 2.0

ZWEI VORTRÄGE IM RAHMEN DER
AUSSTELLUNG »NO PAIN NO GAME«

zfl

ZENTRUM
FÜR LITERATUR- UND
KULTURFORSCHUNG

The Head ache

Zentrum für Literatur- und Kulturforschung Berlin
Schützenstraße 18 | 10117 Berlin
T +49(0)30 201 92-155 | F -243 | sekretariat@zfl-berlin.org

INTERJEKTE ist die thematisch offene Online-Publikationsreihe des Zentrums für Literatur- und Kulturforschung (ZfL). Sie versammelt in loser Folge Ergebnisse aus den Forschungen des ZfL und dient einer beschleunigten Zirkulation dieses Wissens. Informationen über neue Interjekte sowie aktuelle Programmhinweise erhalten Sie über unseren E-Mail-Newsletter. Bitte senden Sie eine E-Mail mit Betreff »Mailing-Liste« an zimmermann@zfl-berlin.org.

IMPRESSUM

Herausgeber Zentrum für Literatur- und Kulturforschung Berlin (ZfL)
www.zfl-berlin.org

Direktorin Prof. Dr. Eva Geulen

Redaktion Dr. Christine Kutschbach

Gestaltung KRAUT & KONFETTI GbR, Berlin

Layout/Satz Dominik Flügel

Titelbild »The Headache« von G. Cruikshank, 1835

© 2016 / Das Copyright und sämtliche Nutzungsrechte liegen ausschließlich bei den Autoren, ein Nachdruck der Texte auch in Auszügen ist nur mit deren ausdrücklicher Genehmigung gestattet.

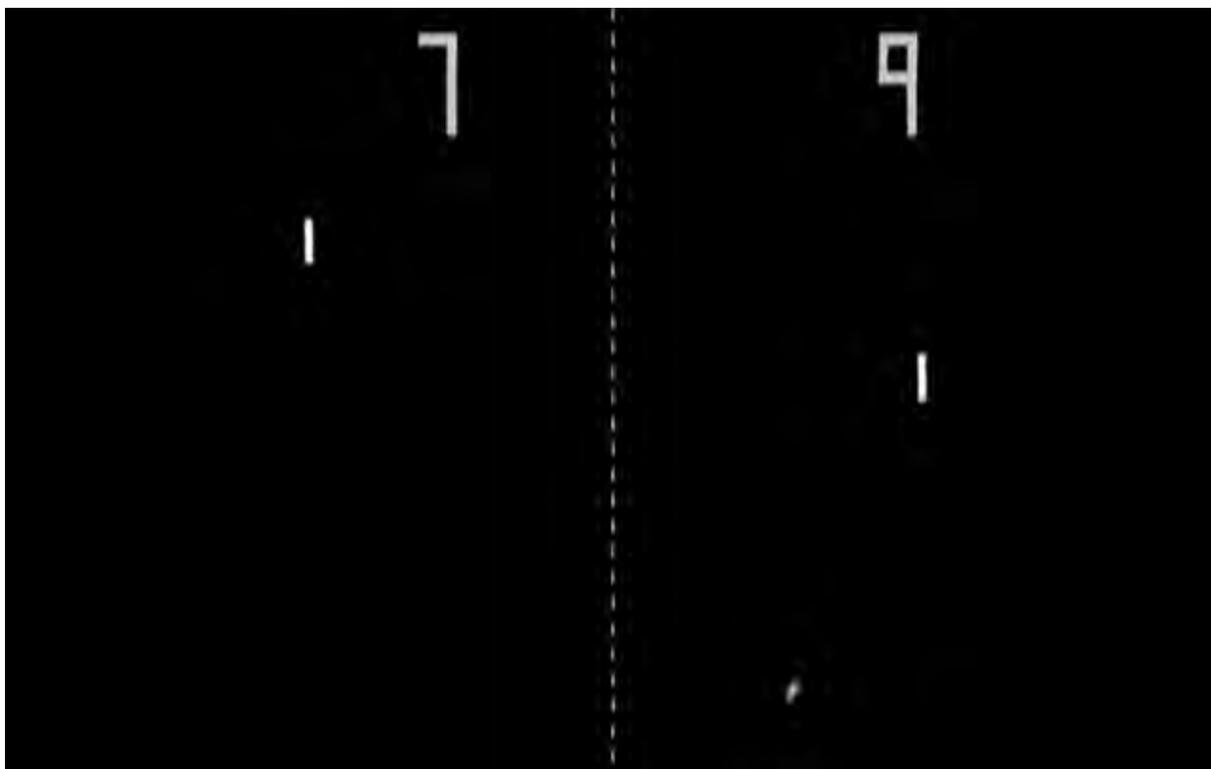
PANEM ET CIRCENSES 2.0

TÖDLICHE SPIELE IN LITERATUR UND FILM

Christine Kutschbach

Die Ausstellung *No Pain No Game*, die vom 16. März bis 26. Juni 2016 im Museum für Kommunikation in Berlin zu sehen war, lief als ein Teil der Initiative »Spieltrieb« des Goethe-Instituts. »Spiel ist eine kulturelle Praxis, die den Menschen seit Jahrtausenden begleitet, formt, seine Phantasie anregt und ihn zu Höchstleistungen antreibt«, schreiben die Herausgeber in dem dazugehörigen Katalog.¹ Spielen macht Spaß, Spielen vermittelt soziale Kompetenzen, Spielen steigert das Lernvermögen. Oft hat das Spiel Wettkampfcharakter und ist gekoppelt an den Ehrgeiz, zu gewinnen, wie zum Beispiel bei dem 1972 von Atari entwickelten Computerspiel »Pong«, das als das Ur-Videospiel gilt und quasi Tischtennis am Bildschirm ist (s. Video 1).

Was das Spiel sicherlich in eher geringem Maße bewirkt, ist die Endorphinausschüttung, die auf körperliche Bewegung und Anstrengung *sportlicher* Spiele folgt und Glücksgefühle in uns auslöst. Was dem Spiel ebenfalls fehlt, ist der gewisse Kick, die Aufregung, die bei physischen Wettkampfsportarten den Adrenalin Spiegel in die Höhe schnellen lässt, und der umso höher ausfällt, je größer das mit der Ausübung der Tätigkeit verbundene Risiko ist – man denke an höchst risikoreiche Aktivitäten wie Freeclimbing, S-Bahn-Surfen und Ähnliches. Die Angst vor realen, körperlichen Konsequenzen fügt dem Unterhaltungswert des Spiels oder Sports eine nicht unerhebliche Komponente hinzu, wie auch das Künstlerduo *Fur* mit seiner »Pain Station« in der eingangs erwähnten Aus-



Video 1: »Pong« (Atari 1972)

1 Franke, B., Göpfert, D., Einführung. In: Daniel Göpfert (Hg.): Spieltrieb! Goethe-Institut Krakau, 2014, S. 1.



Video 2: »Pain Station« (Fur)

stellung zeigt. Dem Computerspiel Pong wird nämlich eine ganz andere Spannung verliehen, wenn man den Spielern bei Fehlern mit körperlichen Schmerzen droht. Es geht bei der Pain Station darum, die Hand nicht von der Oberfläche wegzuziehen, wenn man bei Durchlassen des Balls mit Hitze, Elektroschock oder Peitschenschlag bestraft wird. Wer wegzieht, verliert (s. Video 2).

Im Vergleich zum originalen Pong, das in der Betrachtung etwas regelrecht Meditatives haben kann, fasziniert diese Spielvariante deutlich stärker: Sie weckt die Schaulust, ein Phänomen, das ebenso zum Menschsein gehört wie das Spielen an sich. Beim faszinierten Beobachten der Pain Station Spielenden wird der Adrenalinausstoß ins Blut gerade dadurch bewirkt, dass man eine Szene beobachtet, die man für sich selbst fürchten würde. Man könnte die Schaulust auch als Kehrseite der Empathie bezeichnen: Unfallgaffer, Zuschauer von Hahnen- oder Hundekämpfen, Sadismus- oder gar Snuffvideos begeben sich allesamt in einen Empfindungsraum, in dem die Empathie ausgeschaltet und vom Erregungsempfinden beim Leid oder gar Tod anderer förmlich überschrieben wird – verbunden mit der Erleichterung, dass der eigene Platz, der Ort des Beobachtens, sich im gesicherten Abstand, nämlich im Zuschauerrang oder vor dem Bildschirm befindet.

Paradoxerweise, möchte man sagen, resultiert das Beobachten von ausgetragener Gewalt bei vielen in ein positiv geladenes Empfinden, das sich auf mindestens drei Ebenen vollzieht: erstens der Ebene

der Bestätigung der eigenen Unversehrtheit beim Miterleben des Leidens anderer; zweitens der Ebene der verschobenen Gewaltausübung: was einem selbst im täglichen Umgang mit anderen verwehrt ist, wird in der Arena ausgetragen und so das eigene Gewaltpotential stellvertretend entladen; drittens der Ebene des menschlichen Bedürfnisses nach Erregung, das der Sensationslust zugrunde liegt. Das Bedienen dieser Empfindungs-Koppelung hatte in der Antike eine gesellschaftliche Funktion. So dienten die Gladiatorenspiele, die im römischen Kolosseum veranstaltet wurden, der Beruhigung, Ablenkung und Unterhaltung des Volkes.

Längst schon, seitdem wir unsere Stimmen niemandem mehr verkaufen, hat [das Volk] jedes Interesse von sich geworfen; denn einst verlieh es Befehlsgewalt, Rutenbündel, Legionen, alles sonst, jetzt hält es sich zurück und wünscht ängstlich nur zwei Dinge, Brot und Circusspiele.²

»Panem et circenses«, Brot und Spiele also, so hat der römische Dichter Juvenal diese Funktion im 1. bis 2. Jahrhundert nach Christus satirisch ausgedrückt. Ich möchte in diesem Beitrag nachvollziehen,

2 Decimus Iunius Iuvenal, *Saturae/Satiren*, 10, 77-81. Lat. Original: [...] iam pridem, ex quo suffragia nulli / vendimus, effudit curas; nam qui dabat olim / imperium, fasces, legiones, omnia, nunc se / continet atque duas tantum res anxius optat, / panem et circenses. Textedition: Adamietz, J. (Hg.): Juvenal. *Satiren*. Lateinisch-deutsch. Herausgegeben, übersetzt und mit Anmerkungen versehen von Joachim Adamietz. München, Zürich, 1993.



Abbildung 1: Unterkellerung des Kolosseums

welchen Verlauf die Inszenierung blutrünstiger bis tödlicher Unterhaltung von der Antike bis zur Gegenwart in der westlichen Kultur vollzogen hat und welche Auswirkungen dies auf ihre gesellschaftliche Funktion hatte. Ist sie gleich geblieben? Gab es Verschiebungen und Veränderungen? Wenn ja, welche, und vor allem: Was bedeutet dies für die heutige, medialisierte und globalisierte Gesellschaft? Dem Umfang geschuldet fokussiere ich dabei auf die tatsächliche Inkorporierung von Gewalt und Tod in Wettkampfspielen und deren Entwicklung und Ausprägungen bis in die Jetztzeit hinein und spare andere Formen der Übertragung aus, wie z.B. im Kontext der Industrie (Ablenkung von wirtschaftlichen Problemen durch aufwendig inszenierte Großereignisse), der Politik (Einsatz von kalkulierten punktuellen Wahlgeschenken an die Wähler in Zeiten politischer Probleme oder Entscheidungen) oder der Massenmedien (Ausweitung der Sportberichterstattung und anderem Entertainmentjournalismus, um von ungünstigen politischen Entwicklungen oder gesellschaftlichen Problemen abzulenken).

Die ›ursprünglichen‹ Gladiatorenkämpfe wurden erstmals im 3. Jahrhundert vor Christus inszeniert und waren während des römischen Kaiserreiches zunächst ausschließlich privat finanziert. Mit zunehmender Beliebtheit beim Volk und vor allem nach Caesars Tod im Jahr 44 v. Chr. wurden sie dann öffentlich ausgetragen, was schließlich zum Bau des Kolosseums im 1. Jahrhundert nach Christus durch Vespasian, den Nachfolger Kaiser Neros, führte.

Das Kolosseum in Rom ist nach wie vor das größte je gebaute Amphitheater der Welt und verfügte über beeindruckende technische Konstruktionen, um dem römischen Volk ein effektreiches Spektakel zu bieten. Die Unterkellerung des Kolosseums (s. Abb. 1) ist selbst aus heutiger Sicht bemerkenswert. Unter dem Arenaboden befand sich ein ausgeklügeltes System von Zellen, Gängen und Aufzügen, so dass die Sklavenkämpfer und Tiere zum richtigen Zeitpunkt in die Arena befördert werden konnten. Ein Modell der Seilaufzüge, die durch Gewichte betrieben wurden, verdeutlicht, wie die Gladiatoren nach oben transportiert wurden und durch Luken mit Falltüren, quasi wie von Zauberhand, in der Mitte der Arena erschienen (s. Abb. 2).

Gladiatorenkämpfe waren meist begleitet von Tierhetzen und Hinrichtungen wie beispielsweise der Löwenfütterung, deren Gewaltäquivalente sich durch den Lauf der Jahrhunderte ziehen: in Form von öffentlichen Hinrichtungen durch Galgen, Garotte, Scheiterhaufen oder Schwert, um nur die häufigsten Hinrichtungsformen des westlichen Kulturkreises zu nennen. Tierhetzen fungieren seit der Antike bis heute als Gewaltspektakel, sei es in Gestalt von Hahnen- oder Hundekämpfen, die seit Einführung des Tierschutzgesetzes zwar nicht mehr legal sind, aber doch praktiziert werden; sei es in der ritualisierten und öffentlich ausgetragenen Form des Stierkampfes, der gegen alle Tierschutzgesetze verstößt, aber bis heute nicht strafrechtlich geahndet wird.

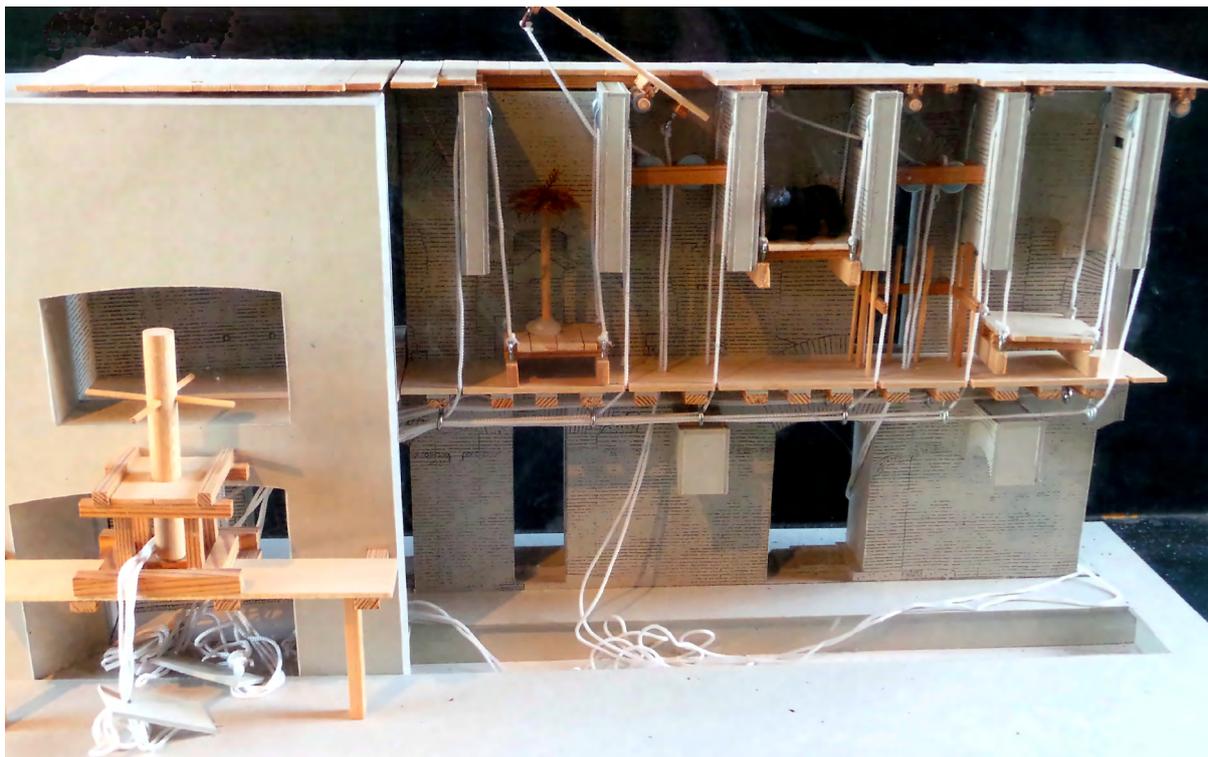


Abbildung 2: Modell zur Bühnenmaschinerie des Kolosseums

Die direkte Inszenierung tödlicher Wettkämpfe zwischen Menschen setzte sich im Mittelalter in der Form von Ritterkämpfen fort, die jedoch unter der Herrschaft von Elizabeth I. in der zweiten Hälfte des 16. Jahrhunderts unblutiger wurden, da die Regentin Waffen und Rüstungen derart umkonstruieren ließ, dass der Tod der Kämpfenden vermieden wurde. Heutzutage sind Ausläufer der Gladiatur deutlich überformt und reglementiert in Kampfsportarten wie Boxen, Ringen oder Karate (oder Showkämpfen wie dem Catchen) auszumachen, deren oberster Grundsatz allerdings lautet: »Die Sportkämpfer dürfen keine dauerhaften Schäden erleiden«. Wo bleibt hier das Todesrisiko? Diese Komponente hat sich im 19. Jahrhundert, wohl im Gefolge der Aufklärung, in die Medien verschoben. Ob auf dem Papier, später dann auf der Kinoleinwand und in jüngerer Zeit am Computerbildschirm – es mangelt nicht an blutrünstigen Kampfszenarien, wie ich im Folgenden kurz ausführen werde.

Der älteste Roman über die antiken Gladiatoren ist vermutlich Martha MacDonald Lamonts *The Gladiator: A Tale of the Roman Empire* aus dem Jahr 1840, der bis heute aufgelegt wird und im Buchhandel erhältlich ist. Seitdem ist eine unbeschreibliche Fülle an Gladiatorenromanen verfasst und publiziert worden, viele von ihnen Bestseller, die alle mehr oder weniger authentisch die historischen Gegebenheiten rund um das römische Kolosseum schildern oder fiktionalisieren (s. Abb. 3).

Bei den literarisch aufbereiteten Todesspielen handelt es sich zumeist um simple Re-Inszenierungen der antiken ›Live‹-Inszenierungen, und alle Historienfilme, die auf Grundlage solcher Romane entstanden sind, fallen in eben diese Kategorie.

Sieht man die Titel, fallen genrespezifische Gradierungen ins Auge, beispielweise in Richtung Sklavenaufstand der Spartakus-Romane, in denen das Gladiatorenentum als Vorstufe der notwendigen Erhebung der Unterdrückten gegen die Machthaber skizziert wird – solche Romane wurden oft von kommunistisch orientierten Autoren verfasst, wie zum Beispiel Arthur Koestler. Dessen 1939 veröffentlichter Roman *Die Gladiatoren* literarisiert die Erfahrungen des Autors im spanischen Bürgerkrieg und mit dem Stalinismus in der Sowjetunion. Der *Spartakus*-Roman von Howard Fast aus dem Jahr 1951 wiederum diente als literarische Vorlage für das gleichnamige Monumentalepos von Stanley Kubrick aus dem Jahr 1960 und inspirierte auch die Neufilmung durch Robert Dornhelm von 2004.

Weiterhin augenfällig (aber eigentlich auch selbstverständlich) sind die qualitativen Abweichungen: Eine Jugendbuchreihe wie die des britischen Historikers Simon Scarrow (*Gladiator*, dt. *Marcus Gladiator*)³ ist in seiner Fiktionalisierung unter geschichtlichem Anspruch seriöser gefertigt als z.B. das 2005 bei

3 4 Bände, 2011–2014; deutsche Übersetzungen 2012–2014.

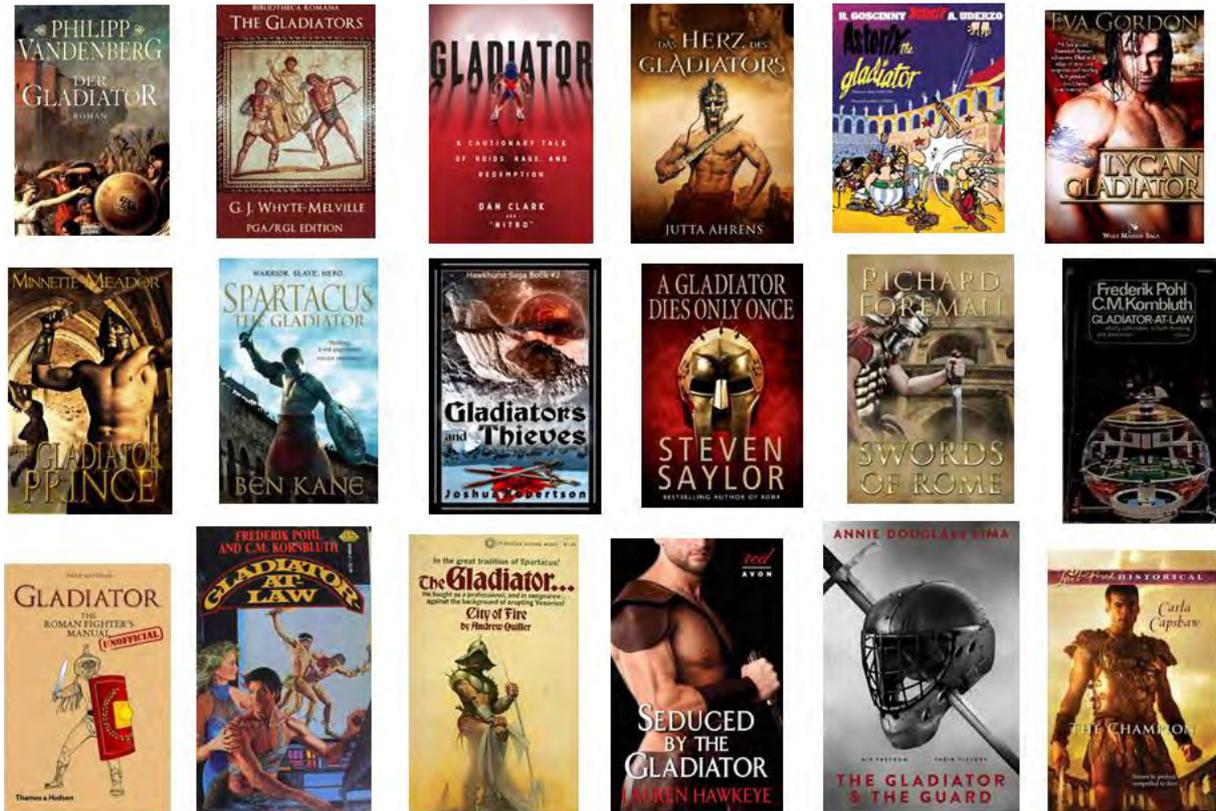


Abbildung 3

Bastei Lübbe erschienene *Die Schule der Gladiatoren*, zu dem der Münchner Merkur vom 23. April 2009 anmerkt, dass das »technische Schreiben« von Prinz Wolfram zu Löwenstein-Mondfeld erledigt worden sei (so heiÙe der Autor nämlich mit vollem Namen), während »durch die hellseherischen Fähigkeiten von Barbara zu Wertheim Ereignisse aus ganz anderen Blickwinkeln beschrieben werden konnten.«⁴ (S. Abb. 4)

Dass es bei solcherlei Re-Inszenierungen durchaus darauf ankommt, sich dem Adrenalinkick, der bei

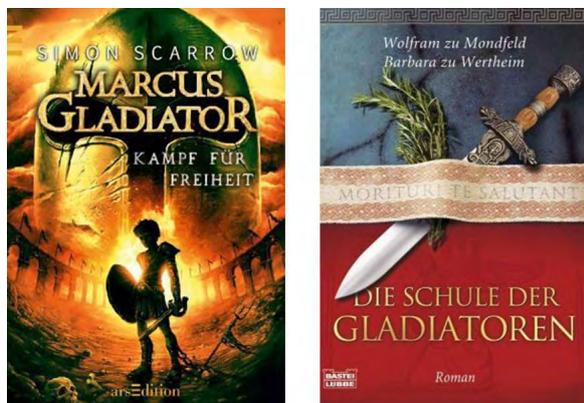


Abbildung 4

4 »800 Seiten über einen Gladiator«. Merkur.de: <http://www.merkur.de/lokales/regionen/seiten-ueber-einen-gladiator-227261.html> (zuletzt abgerufen am 25.10.2016)

Real-Inszenierungen durch die Schaulust entsteht, durch schriftliche Schilderung anzunähern, kann man an dem Cover des Sachbuchs von Daniel P. Mannix aus dem Jahr 1958 sehen, das als Inspirationsquelle für das Drehbuch des im Jahr 2000 entstandenen Films *Gladiator* von Ridley Scott diente und 2001 als *The Way of the Gladiator* neu aufgelegt wurde. Die Highlights des beschriebenen brutalen Spektakels werden für die potentielle Leserschaft als Teaser auf den Buchdeckel gedruckt (s. Abb. 5): »the full truth about the sadistic Roman ›games‹; zum Beispiel, dass die Show durch menschliche Fackeln beleuchtet wurde oder ›Leoparden und Stiere darauf abgerichtet wurden, Frauen zu vergewaltigen«.

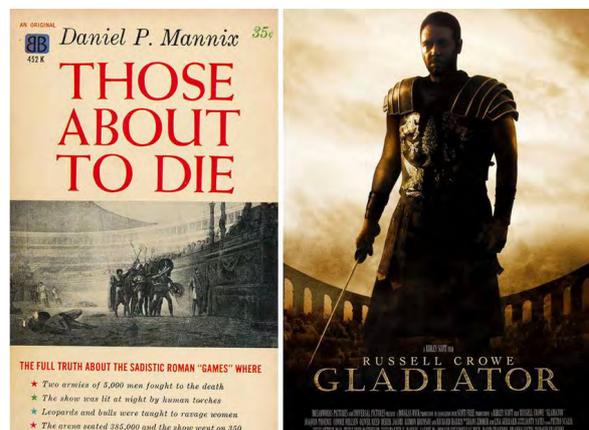


Abbildung 5



Video 3: Shadow of Rome, Intro



Video 4: Shadow of Rome, Spielsequenz

Eine Vielzahl von Gladiatorenromanen, Filme wie Ridley Scotts *Gladiator* und natürlich auch Computerspiele versuchen demnach, vor einer Matrix historischer Authentizität die tatsächliche Blutrünstigkeit der antiken Kampfinszenierungen schriftlich und bildlich umzusetzen. Ich möchte speziell die visuelle Umsetzung nun an Trailern zu Computerspielen exemplarisch vorführen. In der ›Opening Narration‹, der historischen ›Einbettung‹ des 2005 für die Playstation 2 entwickelten Spiels »Shadow of Rome« sieht man deutlich, dass der historische Hintergrund nur in groben Zügen gezeichnet wird: Caesar wird eindimensional als kompetenter und friedensstiftender Kaiser dargestellt, und das Setting mit seiner zeitlichen Verortung soll dem eigentlichen Spiel und seiner virtuellen Brutalität nurmehr eine Legitimationsgrundlage verschaffen, während der eigentliche Spielablauf dann recht simpel daherkommt (s. Video 3 und Video 4).

Ein klein wenig interessanter als dieser doch recht banale Spielablauf, in dem der Spieler die Gladiatorenfigur durch Tastendrücken steuert, scheint mir die Eingangssequenz des zeitgleich veröffentlichten »Colosseum – Road to Freedom«, da man hier historische Details wie die Seil-Aufzüge des Kolosseums mit eingearbeitet hat. Das Spiel gibt es auch in der Variante Multiplayer, das heißt, dass zwei Spieler die Kämpfer besetzen und gegeneinander antreten können, was man an den farbigen Balken über den Spielfiguren erkennen kann, die deren Energielevel ausdrücken (s. Video 5 und Video 6).

Einen deutlichen Entwicklungsschritt hat die grafische Umsetzung im Lauf der Jahre vollzogen, wie man beispielsweise an dem für die Xbox One entwickelten Spiel »Ryse: Son of Rome« von 2013 sehen kann: Hier ist wieder die antike Aufzugtechnik in die Spielvisuals inkorporiert, und dem Spieler wird beispielsweise mit einer kleinen Grafik am oberen Bildrand angezeigt, ob das Publikum im Kolosseum sich langweilt oder unterhalten fühlt, je nach platzierten Hieben und Blutvergießen (s. Video 7).



Video 5: Colosseum, Spielsequenz



Video 6: Colosseum, Multiplayer Spielsequenz



Video 7: Ryse: Son of Rome

Diese Spiele bedienen, abgeschwächt aber doch vergleichbar, die statthalterische Entladung des eigenen Gewaltpotentials, gepaart mit dem Unterhaltungswert durch die Schaulust (oder in diesem Fall: Spiel-lust). Was im echten Leben verboten ist, kann der Spieler mit der Konsole in der Hand stellvertretend am Bildschirm ausleben – nur dass wir mittlerweile wissen, dass dies hochkomplexe und sehr individuelle Prozesse sind, die hier vonstattengehen, und die nicht ausschließlich in die eine oder andere Richtung verlaufen.⁵ Auch wird evident, wenn man sich die Online-Einträge und Fragen der Spielecommunity ansieht, dass es den allermeisten Spielern um andere Dinge im Spiel geht als um das Level der Brutalität oder das Setting. Selbst die hohe Auflösung und grafische Umsetzung scheint vielen weniger wichtig zu sein als die Vielfalt und Offenheit der Spielzüge, die das Spiel bietet, und das Entertainment des Spielens scheint bei simpleren Varianten nicht notwendigerweise geringer zu sein als bei hochentwickelten.

Wir können jedoch festhalten, dass wir es im Verlauf von der antiken Inszenierung tödlicher Spiele hin zu den modernen Re-Inszenierungen dieser Spiele mit einer zweifachen Verschiebung zu tun haben: erstens mit einer Verschiebung von der Körperlichkeit im Kampf mit Todesfolge hin zu einer Körperlichkeit im *Kampfsport ohne* Todesfolge, und parallel dazu mit einer Verschiebung von Körperlichkeit im Kampf mit Todesfolge hin zum *medialisierten* Kampf mit

medialisierter Todesfolge.⁶ Seit einigen Jahren ist nun zusätzlich zu diesen Verschiebungen eine weitere hinzugekommen, eine Re-Re-Inszenierung sozusagen, in der im Medium von Literatur und Film die »klassische« mediale Inszenierung von tödlichen Spielen, wie wir sie bislang betrachtet haben, selbst in den Fokus rückt, sich die Perspektive also auf die mediale Inszenierung hin verschiebt und eine Metaebene eingezogen wird, die zur *Kritik* an gesellschaftlichen Phänomenen und Entwicklungen genutzt wird. Die Frage ist: Trägt diese Metaebene? Wie geeignet ist die Inszenierung von Tod und Gewalt im Spiel, um aufklärerische Werte zu vermitteln? Drei Beispiele will ich hierzu skizzieren, die auch die Bandbreite der Herangehensweise abstecken mögen, mit der diese Verschiebung in Werken präsentiert wird.

Ich gehe dabei chronologisch vor. Das erste Beispiel ist der Film *Das Millionenspiel* von Tom Toelle aus dem Jahr 1970 (s. Abb. 6). Aus heutiger Sicht wirkt der Film beinahe normal, da die meisten der 1970 noch ausgeschlossenen, befürchteten und als Satire kritisierten Gesellschaftsentwicklungen inzwischen eingetreten sind: Reality-TV mit Kandidaten, die bereit sind, alles für die Publikumsgunst zu tun, sexualisierte Werbeunterbrechungen, die mediale Überschreitung der Privatsphäre durch Paparazzi und vieles mehr. Der Film ist visuell eher unblutig; die Gewalt spielt sich zwar auch auf physischer Ebene ab, aber deutlicher noch in ihrem Bedrohungspotential auf psychischer.



Abbildung 6: *Das Millionenspiel*; *Gamer*; *The Hunger Games*

5 Diese Art Computerspiel dient sicherlich weder ausschließlich der Entspannung durch die Entladung des sublimierten Gewaltpotentials, noch bewirken Gladiatoren-Games ausschließlich eine Verrohung des Spielenden, der seine Gewöhnung an virtuelle Brutalität auf die Realität übertrüge.

6 Ich meine mit »medialisiert« hier nicht eine Medialisierung im Sinne eines sozialen Wandels, wie sie als theoretischer Ansatz in der Kommunikationswissenschaft gebraucht wird, sondern zunächst einmal schlicht die Verschiebung vom realen in den virtuellen Raum der Medien.



Video 8: WDR-Interview zu *Das Millionenspiel*

Der Spielkandidat muss, um am Ende eine Million Mark zu gewinnen, eine Woche lang überleben, während er vor drei Auftragskillern flüchtet und dabei medial übertragen wird. Jeden Tag muss er eine bestimmte Station anlaufen und es am letzten Tag ins Fernsehstudio schaffen, wo er noch die Todesspirale durchlaufen muss. Während seiner Flucht helfen oder denunzieren ihn die Mitmenschen je nach Veranlassung, er ist der Gesellschaft vollkommen ausgeliefert.

Ebenso interessant wie das Filmszenario des modernen, als Fernsehshow konzipierten Ums-Leben-Spiels ist die Reaktion der Zuschauer im Jahr 1970. Auf die im Dokumentarstil inszenierte Verfilmung, in der eine Fernsehansagerin zu Beginn wie selbstverständlich die Regeln der neuen Spielshow vorstellt, gab es zwar überwiegend entrüstete Reaktionen, doch wollten sich auch einige der Anrufer als Kandidaten anmelden. Einer dieser Bürger, wie ein Ausschnitt des WDR zeigt, redet sich bei genauerem Nachfragen beinahe um Kopf und Kragen (s. Video 8).

Wenn der Film aufgrund des heutigen Status quo auch nurmehr als retrospektive Dystopie zum Grübeln anregen mag, so wirft zumindest seine Aufnahme in der deutschen Bevölkerung von vor 45 Jahren die nach wie vor aktuelle Frage auf, wohin unsere Gesellschaft sich entwickeln soll, welche Spielregeln wir möchten und wie viel Spiel- oder vielmehr Staatshörigkeit zur Norm geworden ist. In diesem Fall kann man den gesellschaftskritischen Impetus des Films

also als geglückt bezeichnen – ein Gegenbeispiel stellt der 2009 ausgestrahlte Film *Gamer* dar.

Hier geht es um ein Online-Spiel namens »Slayers«, in dem die Spielfiguren aus realen, zum Tode verurteilten Häftlingen bestehen, die als moderne Gladiatoren gegeneinander kämpfen müssen. Sie werden durch implantierte Chips fremdgesteuert und haben keine Kontrolle über ihren Körper oder ihr Handeln. Der große Held des tödlichen Spiels, dargestellt von Gerard Butler, hat bislang am längsten überlebt und weiß ein Millionenpublikum von Fans auf seiner Seite, die mitfiebern, ob es ihm gelingt, als Sieger aus dem großen Schlachten hervorzugehen, begnadigt zu werden und Frau und Tochter wiedersehen zu können. Er wird von einem Teenager als Spieler kontrolliert, der oft andere Entscheidungen trifft, als der kämpfende Sträfling es selbst getan hätte (und man kann auf dem Filmplakat ganz gut sehen, wie der eigentliche Spieler hinter dem Gesicht der lebendigen Spielfigur durchschaut, s. Abb. 6). Das Lexikon des Internationalen Films beschreibt *Gamer* völlig zu Recht als »[a]ufwändig inszenierte[n] Actionfilm, der seine vorgeblich kritische Auseinandersetzung mit gewaltverherrlichenden Computerspielen durch ausschweifend-sadistische Exzesse konterkariert. Die brutalen, hektisch inszenierten Gewalteinlagen werden dabei regelrecht zelebriert.«⁷

7 <http://www.zweitausendeins.de/filmllexikon/?sucheNach=titel&wert=533921> (zuletzt abgerufen am 25.10.2016).

Die neue Funktion solcher Gladiatur-Inszenierungen, nämlich die der Selbstreflexion und Gesellschaftskritik, gerät angesichts der Inszenierung der eigentlichen Gewalt hier ins Hintertreffen. Zwar thematisiert der Film bestehende Massenphänomene wie Konsumorientiertheit und Medialisierung⁸ kontrovers, doch bleibt höchst fragwürdig, wie deutlich wahrnehmbar diese Kritik angesichts der überwiegenden Ausstellung von Brutalität denn dann ist. No pain no game – die Effekte von Schaulust, Unterhaltung und Erregung angesichts der Normabweichungen dürften als Reiz deutlich stärker auf die Zuschauer einwirken als der theoretische Überbau dieser Inszenierungen.

Vor diesem Hintergrund stellt nun mein letztes Beispiel, die Romantrilogie *Die Tribute von Panem* (orig.: *The Hunger Games*) ein vielleicht unentscheidbares Phänomen dar, das es gerade deshalb näher zu betrachten lohnt und das ich abschließend besprechen möchte. Die Buchreihe (2008–2011) der amerikanischen Autorin Suzanne Collins war und ist ein sensationeller Erfolg mit über 65 Millionen verkauften Büchern allein in den USA, übersetzt in 26 Sprachen, mit vier Verfilmungen und einem Verkaufstotal des gesamten Franchises von über vier Milliarden

US-Dollar und hat eine entsprechende Reichweite über nationale Grenzen hinaus. Die Bücher entwerfen eine dystopische Gesellschaft auf dem nordamerikanischen Kontinent, der nach schweren Naturkatastrophen und einem anschließenden Bürgerkrieg verwüstet liegt. Im neugebildeten Staat der Zukunft, Panem, herrscht eine strikte Zwei-Klassen-Gesellschaft: Auf der einen Seite die Bewohner des Capitols, die in römischer Dekadenz schwelgen und das Land kontrollieren, auf der anderen die Bewohner der 12 umliegenden, eingezäunten Distrikte, die je nach Nähe zum Capitol mehr oder weniger des Hungers leiden, ihren Wohnort nicht verlassen können und durch ein bestimmtes, ihrem Distrikt zugewiesenes Handwerk sklavisches ausgebeutet werden.

Aus der Fülle von Panem-Karten, die die Fans anhand der verschiedenen Hinweise in den Romanen angefertigt haben, habe ich eine ausgewählt, die noch die überschwemmten Gebiete des Kontinents mit verzeichnet, sowie in Grün die zunehmende Wildnis, die umso ausgeprägter ist, je weiter sich der Distrikt vom Capitol entfernt befindet (s. Abb. 7). Distrikt 12, aus dem die Heldin der Romane gebürtig ist, liegt quasi völlig im unerschlossenen Randgebiet.

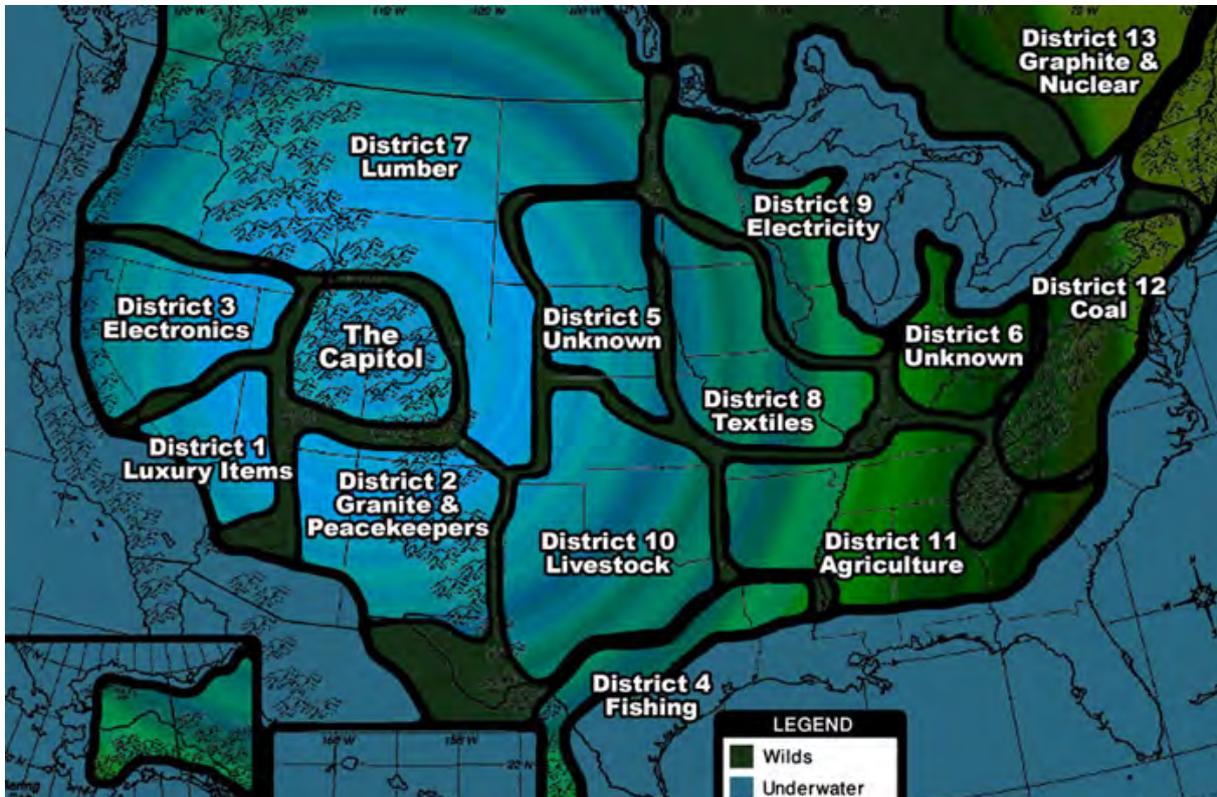


Abbildung 7: Panem

8 Diesmal verwende ich ›Medialisierung‹ im theoretischen Sinne von Vereinnahmung durch bzw. Ausnutzung von Medien in Bereichen, in denen dies vorher nicht üblich war.

Seit der blutigen Niederschlagung eines Aufstands im ehemaligen Distrikt 13 gegen die Oligarchie des Capitols vor 74 Jahren, bei der Distrikt 13 ausradiert wurde, führt das Capitol einmal jährlich die sogenannten ›Hunger Games‹ durch, für die aus jedem Distrikt ein Junge und ein Mädchen zwischen 12 und 18 Jahren ausgelost werden, die als jugendliche Gladiatoren in einer technologisch hoch entwickelten Arena gegen die Hindernisse der künstlich gesteuerten Natur und gegeneinander um ihr Leben kämpfen müssen – unter permanenter Kamerabeobachtung, da die Spiele als grausame Realityshow inszeniert und zwangsweise in jeden Haushalt des Landes ausgestrahlt werden. Für die Capitolsbewohner stellt die ›Show‹ das Highlight des Jahres dar, auf das jeder in freudiger Erregung wartet. Für die restliche Bevölkerung jedoch handelt es sich um eine erzwungene Unterwerfungsgeste, ja sogar, da stets nur eine Person als Gewinner aus den tödlichen Spielen hervorgehen kann, um eine Opferung der eigenen Kinder, wie es aus der griechischen Sage um König Minos auf Kreta bekannt ist, der als Tribut von den Athenern alle neun Jahre sieben junge Paare forderte, die er ins Labyrinth des Minotaurus führen ließ. Vor diesem Hintergrund entwickelt sich die Geschichte der Teenager-Amazone Katniss Everdeen aus dem Kohledistrikt 12, die anstelle ihrer geliebten kleinen Schwester Prim freiwillig in die Arena zieht und zusammen mit ihrem Spielpartner, dem unaufgeregten und moralisch geradlinigen Bäckerssohn Peeta, im Verlauf der drei Romane das perverse Spiel sabotiert, einen Bürgerkrieg entfacht und Panem unter höchsten persönlichen Verlusten und zahlreichen erlittenen Traumata schließlich aus der Diktatur befreien kann.

Die Nomenklatur des Romans ist römisch, sofern es sich um Mitglieder der Oligarchie handelt, und wie schon angesichts des Ländernamens Panem offenbar wird. Der Spielmacher der Hungerspiele heißt Seneca Crane, der überkandidelte Gameshow-Host Caesar Flickerman, und der grausame Präsident von Panem trägt den Namen Coriolanus Snow. Die Bewohner der armen Distrikte hingegen tragen fantasievolle naturverbundene Namen, die oft auch ihren Charakter benennen. Katniss Everdeen erinnert an ein immerwährendes Kraut; Gale Hawthorne, ihr Freund und später dann kompromissloser Revolutionsführer, gemahnt vom Namen her an eine stachelige Sturmböe.⁹

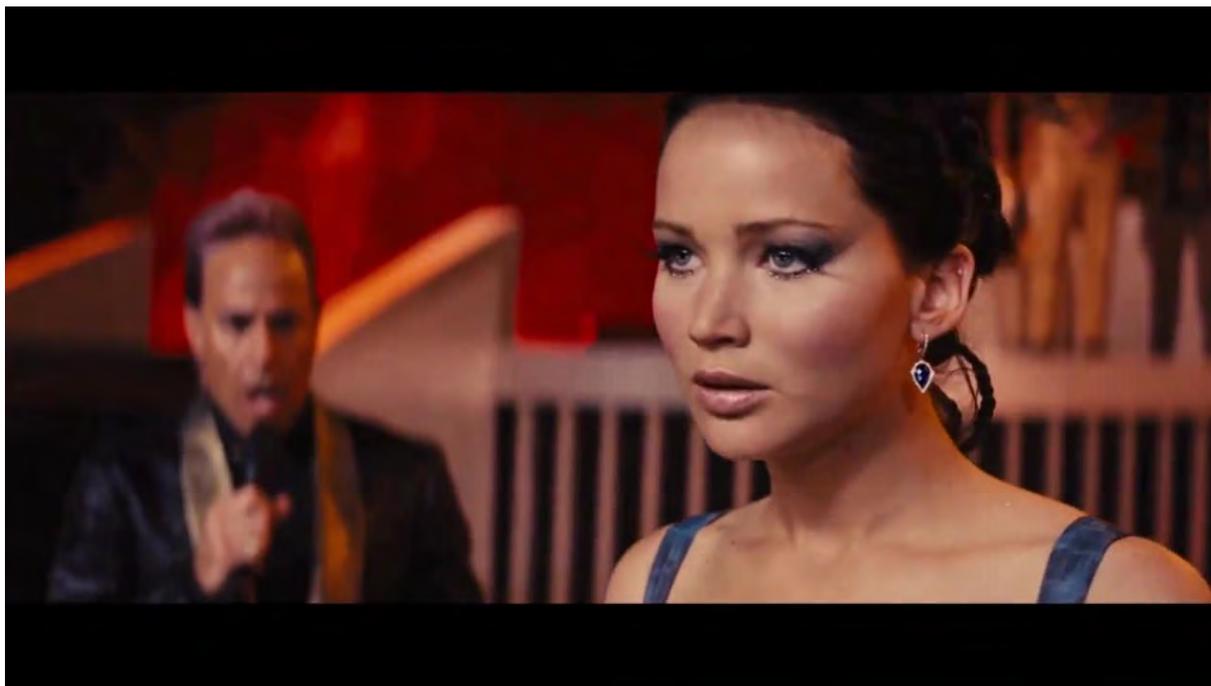
9 Weitere Beispiele für die Namensgebung der Capitolsbewohner sind Seneca Crane, Plutarch Heavensbee, Effie Trinket, Romulus Thread, Claudius Templesmith, Flavia, Cato, Brutus, Octavia, Portia und Pollux. Weitere Beispiele für die Distriktnamen der Buchtrilogie

Historische Bezüge finden sich auch in gewissen Handlungssträngen, wie zum Beispiel den um Katniss' Stylisten Cinna. Cinna ist zwar Bewohner des Capitols, steht aber hinter seinen Tributenschützlingen aus Distrikt 12 und verhilft Katniss mit seinen spektakulären, symbolträchtigen Kostümen während der Show zu einer großen Fangemeinde, die es den Machthabern schwer macht, sie nach ihrem renitenten Spielverhalten auszuschalten. Als Cinna Katniss im zweiten Band mit einem im wahrsten Sinne des Wortes brandstiftenden Kleid ausstattet, wird er im Nachgang vor ihren Augen von den Schergen des Präsidenten erschlagen. Damit ruft die Autorin die Geschichte des antiken Lucius Cornelius Cinna auf, einem römischen Prätor, der während der Verschwörung gegen Julius Caesar seine Zustimmung zu dessen Ermordung erkennen ließ. An seiner statt gelyncht wurde jedoch ein anderer Cinna, der Dichter Gaius Helvius Cinna, da man ihn fälschlicherweise für den Politiker Cinna hielt.

Dem Modedesigner aus Panem wird im Romaneschehen ein Einfluss zuteil, der die Leser zum Nachdenken über die Wirkung von Kleidung und Stil in unserer Gesellschaft anregt, da selbst ein Verweigern von Mode, wie Katniss es zunächst tut, als gesellschaftliche Geste interpretiert würde und wird. Katniss lernt im Verlauf der Handlung die Macht ihres äußeren Erscheinungsbildes zielgerichtet einzusetzen, und Cinnas Tod zeigt unmissverständlich, dass Kleidung ihre Schutz- und Schmuckfunktion transzendieren und als politische Botschaft eingesetzt werden kann. Eine Szene der Verfilmung des zweiten Bandes, *Catching Fire* von 2013, zeigt, wie das von Cinna entworfene Brautkleid von Katniss, das ihrer Unschuld Ausdruck verleihen soll, in Flammen aufgeht und sie in einen aschernen Spott-Tölpel, einen ›mockingjay‹ verwandelt (s. Video 9). Der Vogel gilt zu diesem Zeitpunkt bereits als Zeichen für die Untergrundbewegung, die sich aus den Überlebenden des damals ausradierten Distrikt 13 gebildet hat. Katniss wird von Jennifer Lawrence gespielt, Cinna von Lenny Kravitz, und ganz am Ende sieht man kurz Donald Sutherland als Präsident Coriolanus Snow.

Zusammenfassend lassen sich folgende Punkte zu der Trilogie festhalten: Die Bücher sind extrem gewalttätig; nicht nur, dass sie das Abschlachten von Kindern untereinander schildern, sie beschreiben die erlittene Gewalt und ausgeübte Brutalität auch

sind Primrose Everdeen, Peeta Mellark, Haymitch Abernathy, Finnick Odair, Johanna Mason, Rue, Thresh, Clove, Glimmer, Blight, Marvel.



Video 9: Szene aus *The Hunger Games 2: Catching Fire*

detailliert und drastisch. Dies stellte zum Zeitpunkt der Veröffentlichung ein Novum dar, da man solch explizite Gewaltdarstellung für ein junges Publikum bislang »nur« in stilisierter Form von Computerspielen her kannte, und aus diesem Grund weigerten sich manche Buchhändler in Deutschland zunächst, den Roman auf dem Büchertisch für Jugendliche auszulegen. Hieraus ergibt sich, nebenbei bemerkt, der interessante Effekt, dass die Bücher gewalttätiger daherkommen als ihre Verfilmungen, da man die beschriebene Brutalität nicht eins zu eins ins Visuelle umsetzen und gleichzeitig die Filme einem jüngeren Publikum freigeben konnte.

Doch geht der Handlungsstrang in Schaulust und Sensationsgier nicht völlig unter, und hierin unterscheiden sich die *Tribute von Panem* von vielen anderen Gladiatoren-Re-Inszenierungen. Denn vor dem Hintergrund der erlittenen physischen wie auch psychischen Gewalt, der alle Charaktere unterworfen sind, wird solch eine Vielzahl von gesellschaftsrelevanten Fragen eindringlich verhandelt, dass die Romane Jugendliche in ihrem subjektiv als dramatisch empfundenen Erwachsenwerden abholen, und zwar Mädchen wie Jungen.¹⁰ Wie steht es um Macht und Einfluss der sozialen Medien und Massenmedien auf unsere Gesellschaft? Was macht der Zynismus von Castingshows und Reality-TV mit uns? Fließt

öffentliches Geld nur noch für diejenigen, die sich am besten darstellen und vermarkten können? Es sind dies durchaus Überlegungen, die auch erwachsene Leser immer wieder umtreiben, aktuell beispielsweise im Vorfeld einer neuen Präsidentschaftswahl in den USA, oder angesichts des Zuzugs großer Menschenmengen, die auf der Flucht vor Krieg und Trauma sind. Auch ethisch-moralische Dilemmas verhandelt der Roman – wie weit gehe ich für das eigene Überleben? –, sowie politische Entscheidungsfragen: Heiligt der Zweck die Mittel? In welcher Gesellschaftsform bewegen wir uns momentan, und welche Form sollten und wollen wir anstreben?

Weitere Themen, die die Trilogie verhandelt, sind neben der Perversion der entblößten Intimsphäre quasi aller Distriktbewohner, vor allem aber der ausgewählten Tribute, der Zynismus, mit dem die Medien um der Quote willen das Leid von Individuen ausschlachten. Der mediale Einfluss zeigt sich in *Panem* völlig unmittelbar am eigenen Körper: So sehen sich alle Tribute einer Doppelbelastung in der Arena ausgesetzt. Sie müssen nicht »nur« um ihr Leben gegeneinander kämpfen und Gleichaltrige oder Jüngere töten, die sie zuvor kennen- und sogar schätzen gelernt hatten, sondern bei der Eingangsshow und auch während des Kampfes »performen«, das heißt vor den Kameras einen bestimmten Typus spielen oder sich anders präsentieren, als sie eigentlich sind, um Sponsoren zu gewinnen. Denn die Sponsoren aus dem Publikum können durch das Senden von Hilfsgütern wie Waffen, Nahrung und Medizin in die Handlung eingreifen und so die Überlebenschancen

10 Die *Hunger Games* sind neben *Pippi Langstrumpf* vielleicht das einzige Buch, in dem eine weibliche Figur die Hauptrolle innehat und das dennoch von jungen männlichen Lesern verschlungen wird.

entscheidend erhöhen. Aber auch die Frage, wie weit man in brenzligen Situationen gehen darf, eigentlich generell: wie man mit sich und anderen umgeht, wird in diesen Romanen vom Schulhofmobbing auf die Menschenhatz in der Arena übertragen; und in vielen Situationen heißt die Entscheidung für die geschundenen Protagonisten: Humanismus hochhalten oder die eigene Haut retten?

Und letztlich geht es um die politischen Auswirkungen persönlicher Entscheidungen und um die Auswirkungen politischer Entscheidungen auf persönliche Beziehungen. Solche Entscheidungsfragen, das wird eindringlich geschildert, müssen in Krisenzeiten getroffen werden und wirken bis in die engsten zwischenmenschlichen Verhältnisse hinein. Am Beispiel von Katniss und ihrem Jugendfreund Gale zeigt die Autorin, wie hart diese Auswirkungen sind. Der Junge, mit dem die Heldin in ihrer Kindheit verbotenweise durch die Wildnis außerhalb ihres Distrikts streifte, um heimlich durch Jagdbeute den Hunger der Familie zu lindern, entwickelt sich im Verlauf der drei Romane zu einem bis aufs Äußerste entschlossenen Freiheitskämpfer. Während Katniss' Kampfpartner Peeta noch in den riskantesten Situationen und bis zur Selbstaufopferung dem Humanismus verpflichtet bleibt und vor der Folie brutalen Abschlachtens oftmals eher weich und schwach erscheint, ist Gale ohne Weiteres bereit, im Kampf gegen die Unterdrückung auch Individuen für das größere Ganze, das höhere Wohl zu opfern. Es ist wahrscheinlich die herzerreißendste Szene der gesamten Trilogie, als Katniss kurz vor Ende des letzten Bandes realisiert, dass ihre Jugendliebe Gale von einem Anschlag auf das Ärzteteam der Undergroundkämpfer wusste, dem Katniss' kleine Schwester Prim mittlerweile angehört, und den er aus politischem Kalkül nicht verhinderte. So fällt Prim's Leben, das zu retten Katniss eingangs in die Arena gezogen war, nicht der Grausamkeit der Feinde aus dem Capitol, sondern ausgerechnet Gales zweckgerichtetem, politischen Handeln zum Opfer.

Da die Buchtrilogie Todeskampf und Krieg nicht einfach schriftlich reproduziert, sondern deren mediale Inszenierung in ihrer Auswirkung auf alle Ebenen der Gesellschaft thematisiert, wurden *Die Tribute von Panem* meines Erachtens zu Recht als Antikriegsliteratur bezeichnet. Die Autorin hat mit ihrer Meta-Re-Inszenierung der antiken Todesspiele einen absolut schonungslosen Coming-of-Age-Roman geschaffen, der es trotz seiner gerade im Hinblick auf die jüngere Leserschaft verstörenden Brutalität schafft, nicht in die Sensationslust abzuleiten.

MEDIENNACHWEISE

Video 1: Atari Pong

<https://www.youtube.com/watch?v=fiShX2pTz9A>
(zuletzt abgerufen am 08.06.2016)

Video 2: Pain Station

© ZfL. Aufgenommen am 12.04.2016 von Florian Snigula

Abb. 1: Unterkellerung des Kolosseums

[https://de.wikipedia.org/wiki/Kolosseum?old-format=true#/media/File:0_Colosseum_-_Rome_111001_\(2\).JPG](https://de.wikipedia.org/wiki/Kolosseum?old-format=true#/media/File:0_Colosseum_-_Rome_111001_(2).JPG) (zuletzt abgerufen am 08.06.2016), Foto: Jean-Pol Grandmont, 2011

Abb. 2: Querschnittmodell vom Hypogäum des Kolosseums: Veranschaulicht wird die Funktionsweise der Bühnenmaschinerie. Ausgestellt im Kolosseum in Rom

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/13/KolosseumModell1.jpg?uselang=de> (zuletzt abgerufen am 08.06.2016), Foto: Rabax63, 2015

Abb. 3: Gladiator-Buchcover-Collage

© Christine Kutschbach, 2016

Abb. 4: Buchcover Simon Scarrow, *Marcus Gladiator*

<http://vollzeitvater.de/wp-content/uploads/2012/03/Marcus.jpg> (zuletzt abgerufen am 31.10.2016)

Abb. 5: Buchcover Mondfeld/Wertheim, *Die Schule der Gladiatoren*

<https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/510Y6HJ4QBL.jpg> (zuletzt abgerufen am 31.10.2016)

Buchcover Mannix, *Those About to Die*

<https://www.flickr.com/photos/69111988@N07/8621264444> (zuletzt abgerufen am 31.10.2016)

Filmposter Ridley Scott, *Gladiator*

<http://www.imdb.com/title/tt0172495/mediaviewer/rm3463959552> (zuletzt abgerufen am 31.10.2016)

Video 3: Shadow of Rome Intro Trailer

<https://www.youtube.com/watch?v=AoBVtvqIMFc>
(zuletzt abgerufen am 31.10.2016)

Video 4: Shadow of Rome, Game

<https://www.youtube.com/watch?v=MDWFbMdrYgw>
(2:15–2:45 min; zuletzt abgerufen am 31.10.2016)

Video 5: Spielsequenz Colosseum

<https://www.youtube.com/watch?v=IEM3r2epT-U>
(0:00–00:42 min; zuletzt abgerufen am 31.10.2016)

Video 6: Colosseum Multiplayer
<https://www.youtube.com/watch?v=hDiDXZMuxEM>
(0:05–0:30 min; zuletzt abgerufen am 31.10.2016)

Video 7: Ryse: Son of Rome
<https://www.youtube.com/watch?v=Ru9LrKZm3R0>
(0:00–1:25 min; zuletzt abgerufen am 31.10.2016)

Abb. 6: Filmposter *Das Millionenspiel* (1970), Regie: Tom Toelle, Drehbuch: Wolfgang Menge (Adaption der Kurzgeschichte *The Prize of Peril* von Robert Sheckley), 95 Minuten
<http://lichtspieltheater.u-995.com/images/Filmbilder/dasmillionenspiel/dvdcover.JPG> (zuletzt abgerufen am 31.10.2016)

Filmposter *Gamer* (2009), Regie und Drehbuch: Mark Neveldine, Brian Taylor, 94 Minuten
<http://www.filminfos.de/cover/big/696/69681.jpg>
(zuletzt abgerufen am 31.10.2016)

Buchcover *Die Tribute von Panem* (2009–2011), Originaltitel: *The Hunger Games* (2008–2010), Autorin: Suzanne Collins, dt. Übersetzung: Sylke Hachmeister und Peter Klöss, vierteilige Verfilmung 2012–2015
http://www.videoload.de/images/WUHosting12/images/kinowelt/pic_1268941.jpg (zuletzt abgerufen am 31.10.2016)

Video 8: WDR-Interview
<https://www.youtube.com/watch?v=5Hn0YvSf7e4>
(zuletzt abgerufen am 31.10.2016)

Abb. 7: Karte von Panem
<http://theutscmessenger.com/wp/wp-content/uploads/2012/03/Map.png> (zuletzt abgerufen am 10.06.2016)

Video 9: Szene aus *The Hunger Games: Catching Fire*
<https://www.youtube.com/watch?v=w7R7bm33r6M>
(zuletzt abgerufen am 26.10.2016)