

»Fun« /
Rohe Gewalt

Quentin Tarantino,
Reservoir Dogs und
die Repräsentation
der Gewalt

Jörn Ahrens

Gewalt und Film scheinen zusammenzugehören, und über die Legitimität dieser Verbindung wird seit Langem debattiert. Der folgende Text beabsichtigt nicht etwa die Fortführung dieser Debatte, sondern eine Analyse des Films *Reservoir Dogs*, die sich der darin vorgelegten Repräsentation der Gewalt zuwendet. Gezeigt werden soll, inwieweit gerade dieser Film das Verhältnis von Gewalt und moderner Kultur exemplarisch illustriert und analysiert. Obgleich der Film zunächst ein kulturelles Rohmaterial darstellt, das einer Analyse durch verschiedene Instrumente der Humanwissenschaften zugänglich ist, ordnet er sich gleichzeitig in den Kontext einer metatheoretischen Meditation über die Struktur und Hintergründe moderner Kultur ein.² Dazu gibt der erste Abschnitt einen Überblick über den Film, dessen Gegenstand und seinen Ansatz (1). Auf dieser Grundlage wird die analytische Qualität der im Film inszenierten Gewalt hervorgehoben (2) und an ausgewählten Sequenzen veranschaulicht (3). Daran anschließend wird, was sich als eine von diesem Film geleistete Phänomenologie der Gewalt bezeichnen ließe, in den allgemeinen Zusammenhang von Kultur und Gewalt integriert (4). Der Text schließt mit einer Interpretation der Eröffnungssequenz, die entlang Madonnas Hit *Like a Virgin* eine Art Gebrauchsanweisung für die folgende Deklination von Gewalt und Schmerz liefert (5).

1. DER FILM UND SEIN GEGENSTAND

Als 1992 mit *Reservoir Dogs* der erste Spielfilm des damals 29-jährigen US-Amerikaners Quentin Tarantino in den Kinos anlief, wurde er von vielen Zuschauern als Schock erlebt. Nicht nur, dass Tarantino hier eine neuartige Form der diskontinuierlichen Erzählweise einführte, sein Film präsentierte außerdem eine Intensität an Gewalt, die als nahezu singular und distanzlos empfunden wurde. In Rezensionen wie im Feuilleton wurde diskutiert, ob dieser Film in seiner Darstellung von Gewalt zu weit gehe, um noch in den Grenzen populärer Kultur toleriert zu werden. Der Eindruck, von diesem Film gehe eine Gefahr aus, wurde noch durch Tarantinos Bemerkung unterstrichen, seiner Meinung nach seien Gewaltdarstellungen durchaus unterhaltsam (»fun«). Zudem empfinde er einen Film wie Walt Disneys *Bambi* (USA 1942) als weitaus Furcht einflößender und gewaltsamer als *Reservoir Dogs* oder verwandte Produktionen.³

² Dieser Text verfolgt nicht die Absicht, den intellektuellen Hintergrund des Regisseurs und Drehbuchautors über Gebühr zu bewerten. Dennoch ist *Reservoir Dogs* ein hochgradig intellektueller Film. Mit Blick auf die Intellektualität des filmischen Ansatzes ist allerdings bemerkenswert, dass David Cronenberg in *A History of Violence* (USA 2005) eine ähnliche Intention verfolgt, nämlich eine Analyse der Gewalt vorzulegen. Diese Absicht annonciert er bereits in dem akademisch klingenden, doppeldeutigen Titel; und es ist verblüffend, dass dieser Film, der vermutlich mit weit mehr intellektuellem Aufwand als *Reservoir Dogs* konstruiert wurde, dennoch hinter Letzterem zurückbleibt.

³ Tarantinos ultimativer Kommentar in Bezug auf filmische Gewalt lautet: »Violence is one of the most funny things to watch« (Jami Bernard: Quentin Tarantino: The Man and his Movies, New York 1995, S. 183); für die Bambi-Erfahrung vgl. Gerald Peary (Hg.): *Quentin Tarantino: Interviews*, Jackson 1988, S. 44). Interessanterweise brach nur zwei Jahre nach dem Erscheinen von *Reservoir Dogs* eine ähnliche, noch intensivere Diskussion los, als Oliver Stones *Natural Born Killers* (USA 1994) herauskam – ein Film, dessen Buch ebenfalls aus der Feder Tarantinos stammt. Bezeichnend ist, dass gerade Filme wie diese, die originelle und reflexive Zugänge zum Thema Gewalt finden und herkömmliche Inszenierungs- und Rezeptionsmuster befragen, die Öffentlichkeit schockieren und bisweilen erregte Diskussionen auslösen. Insbesondere Stones Film, der zur Zielscheibe heftiger Anfeindungen wurde, hatte erklärtermaßen das Ziel, den Umgang mit Gewalt in den Medien zu kritisieren und zu dekonstruieren. Der Gedanke liegt nahe, dass es eine Art normalisierter Muster der Gewaltdarstellung gibt, deren ästhetische Problematisierung als weit bedrohlicher empfunden wird als die unverhohlene Darstellung von Gewalt selbst.

Bemerkenswerterweise stammt die Idee, *Bambi* als Beispiel für extrem ausgeprägte filmische Gewalt in einem Kontext anzuführen, worin sie zunächst nicht vermutet wird, nicht von Tarantino. Stattdessen nutzt dieses Manöver bereits Vivian Sobchack in einem zuerst 1974 publizierten Aufsatz. Sobchack schreibt, keine Darstellung von Tod und Gewalt in einem Spielfilm für Erwachsene habe sie mehr schockieren können, seit sie mit *Bambi* ihren ersten Film überhaupt sah und dort habe erleben müssen, dass die Gewalt des im Zeichentrickfilm animierten Waldbrandes und der Tod der im Feuer umkommenden Rehkitzmutter für sie völlig real gewesen seien.⁴ Dass ein Film wie *Bambi* ein ernstlich schockierendes Element filmischer Gewalt repräsentiert, kann als Verweis darauf verstanden werden, dass Kultur ein Element an Ambivalenz und Widersprüchlichkeit enthält, das ihre naheliegendste Bestimmung erschwert: die Vermeidung von Gewalt, die Herstellung von Sicherheit und von Humanität. Sobchack zufolge erlaubt die Inszenierung von Gewalt und Tod dem Filmpublikum »the luxury of inspecting what frightened us – the senseless, the unexpected, the bloody«.⁵ Filmische Gewalt wäre dann ein Mittel der Reflexion, das dem Publikum eine Erfahrung ermöglicht, die dem Schock ähnelt, den ein Kind erleidet, wenn es einen Film wie *Bambi* sieht. Demnach würde die dargestellte Gewalt die Zuschauer mit einer Radikalität an Gewalt konfrontieren, welche sie zwingt, sich zu vergegenwärtigen, inwieweit sie generell Begriffen, Strukturen und Bedeutungen der Gewalt ausgesetzt sind. Einerseits könnten sie sich so der grundsätzlichen Gefährdung durch Tod und Verwundbarkeit bewusst werden, andererseits versuchten Filme wie etwa Peckinpahs *Straw Dogs* (GB/USA 1971), »to make us feel secure about violence and death«.⁶ Tod und Gewalt stellen Gefährdungen des Individuums dar, deren Massivität sich unter anderem durch die Permanenz auszeichnet, mit der sie dem Einzelnen in Kultur und Gesellschaft gegenüber treten. Da sie extreme existenzielle Begrenzungsphänomene darstellen, ist es erforderlich, sie durch die Integration in Kulturinstitutionen zu domestizieren, was jedoch nur bedingt gelingt, da ein wilder Rest an Gefährdung immer nicht nur übrig, sondern auch aktiv bleibt.⁷ Diese Ambivalenz führt dazu, dass sich das Individuum innerhalb der kulturellen und sozialen Sicherungsinstitutionen niemals ganz sicher fühlen kann, diese zugleich aber benötigt, um Sicherheiten gegenüber realen Gewaltbedrohungen herzustellen.

In diesem Sinne meint Sobchack, die Darstellung von Gewalt im Film ermögliche es ihrem Publikum, zeitweilig frei von der Angst vor Gewalt zu sein.

⁴ Vgl. Vivian C. Sobchack: The Violent Dance: A Personal Memoir of Death in the Movies, in: Stephen Prince (Hg.): *Screening Violence*, New Brunswick 2000, S. 111

⁵ Ebd., S. 114

⁶ Ebd., S. 117

⁷ Die katalysatorische Kraft, die der Unvermeidlichkeit des Todes für die Generierung kultureller und sozialer Institutionen zukommt, haben insbesondere Franz Borkenau (*Ende und Anfang. Von den Generationen der Hochkulturen und von der Entstehung des Abendlandes*, Stuttgart 1991) und Jan Assmann (*Der Tod als Thema der Kulturtheorie*, Frankfurt a. M. 2000) eindrucksvoll beschrieben. Zur Problematik der Genese von Kultur aus einem realen oder fantasierten »Urverbrechen«, zumindest aber aus der Bewusstwerdung der Tötungsmächtigkeit des Individuums schreibt ebenfalls bereits Borkenau. Instruktive Ausführungen zum Thema haben außerdem Hyam Maccoby (*Die Menschenopfer und das Vermächtnis der Schuld*, Stuttgart 1999), Walter Burkert (*Homo Necans*, Berlin 1972) und Hartmut Böhme (»Von Affen und Menschen. Zur Urgeschichte des Mordes«, in: Dirk Matejovski/Dietmar Kamper/Gerd-C. Weniger: *Mythos Neanderthal. Ursprung und Zeitenwende*, Frankfurt a. M./New York 2001) vorgelegt. Schließlich resultiert aus genau dieser Ambivalenz auch die Möglichkeit des Bösen, das sich, was es umso problematischer macht, jeder distinkten Verteilung auf bestimmte Gruppen oder Individuen entzieht (vgl. Christoph Schulte: *Radikal Böse. Die Karriere des Bösen von Kant bis Nietzsche*, München 1991; Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik: *Das Böse*, Göttingen 1995).

Ihr zufolge stellen Filme weniger ein Reservoir für Kompensationsstrategien dar, als dass sie mimetische Strategien der Annäherung an das extrem Bedrohliche ermöglichen. Die Repräsentationsformen filmischer Gewalt lassen sich dann als Reflexionen über die Kultur und Gesellschaft der Gegenwart und die Produktion von Sinn darin verstehen. Die Ambiguität von Kultur kommt zu Bewusstsein und erreicht einen Höhepunkt, wo Kultur durch Gewalt gestört wird. In diesem Sinne legt Dirk Baecker dar, Kultur bedeute immer eine Art Wiedereingliederung der aus ihr ausgeschlossenen Elemente; insofern müsse sie auch Gewalt als funktionales Äquivalent anerkennen.⁸ Nur die Reintegration von Gewalt in die Ritualisierungen und Techniken von Kultur, so Baecker, garantiere ihre weitgehende Abwesenheit im Alltag. Dies zugrundegelegt, ist es erstaunlich, dass Sobchack in einem jüngeren Postskriptum zu besagtem Aufsatz ihren Sinneswandel hinsichtlich der Legitimität filmischer Gewalt im Kino der Gegenwart dokumentiert. Heute, kritisiert sie, seien die meisten Filme stärker interessiert »in the presence of violence than in its meaning«.⁹ Bezüglich der Gewalt im aktuellen Film spricht Sobchack von einem Wechsel von Empathie (»caressness«) zu Sorglosigkeit (»carelessness«).¹⁰ Zu den von ihr bevorzugten Beispielen, um diese Tendenz zu illustrieren, zählen die Filme Tarantinos, in denen sich keinerlei »grace or benediction attached to violence« mehr finde.¹¹ Neben der quantitativen Steigerung ihrer Intensität habe Gewalt im Film heute jene Qualität verloren, die ein ernsthaftes Erkenntnisinteresse (»some real need to know«) transportiere.¹² Obwohl die Darstellung von Gewalt als Effektmittel tatsächlich ständig zunimmt¹³, ist es sicher falsch, diese Tendenz auf die gesamte Filmproduktion der Gegenwart auszudehnen; genauso zweifelhaft ist es, alle auf Gewalt setzenden Filme der 1960er und 1970er Jahre davon auszunehmen. Die Differenz in der Gewaltrepräsentation scheint gerade nicht nach Epochen geordnet zu sein, sondern sich quer durch die verschiedenen Abschnitte der Filmgeschichte zu ziehen.

Ein Film wie *Reservoir Dogs* ist eben nicht, wie Sobchack meint, primär an der sorglosen Anhäufung von Leichnamen interessiert, sondern an deren sorgfältiger formaler Stilisierung.¹⁴ Die in *Reservoir Dogs* inszenierte Gewalt ist vielmehr relevant für eine Analyse der Bedeutung von Gewalt in der Gegenwart. Ausgehend von einer historischen Verbindung zwischen menschlicher Kultur und Praktiken der Gewalt empfiehlt es sich daher, nach den Mitteln zu fragen, die Kultur aktuell zur Verfügung stehen, um das weiterhin irritierende Phänomen der Gewalt zu handhaben. Mit fortschreitender Zivilisierung hat eine Zähmung der Affekte stattgefunden und das Ausmaß an legitimem Gewalthandeln sukzessive verringert. In der Darstellung von Norbert Elias kulminiert dieser Prozess zunächst in der

8 Vgl. Dirk Baecker: *Wozu Kultur?*, Berlin 2001, S. 38

9 Vivian C. Sobchack: *The Violent Dance*, a.a.O., S. 120

10 Denselben Akzent setzt Stephen Prince in seinem Buch über *Savage Cinema*, in dem er »gute« Gewalt, wie sie sich etwa in Sam Peckinpahs Filmen finde, von »schlechter Gewalt« in modernen ultragewalttätigen Filmen, wie denen von Martin Scorsese, Paul Verhoeven und Quentin Tarantino, unterscheidet. Damit verkehrt er Prince Peckinpah in einen Heiligen, was letztendlich die Komplexität seiner Filme nur mindert. Dieses Erklärungsmuster ist deutlich rationalisierend, da Prince sich weigert, den jeweiligen spezifischen Zugang zur Gewalt in den anderen Filmen zu befragen, der alles andere als zwingend affirmativ ist (vgl. Stephen Prince: *Savage Cinema. Sam Peckinpah and the Rise of Ultraviolent Movies*, Austin 1998).

11 Vivian C. Sobchack: *The Violent Dance*, a.a.O., S. 120

12 Vgl. ebd., S. 124

13 Diese Tendenz ließe sich an Produktionen wie Eli Roths *Hostel* (USA 2005) belegen (Tarantino wirkte an diesem Film als Executive Producer mit).

14 Vgl. Vivian C. Sobchack: *The Violent Dance*, a.a.O., S. 121



Etablierung staatlicher Gewaltmonopole, die die Bedrohung des Menschen durch den Menschen entlasten, indem sie den Individuen die Gewaltausübung entwenden und auf staatliche Institutionen verlagern – »die Gewalttat ist kaserniert«.¹⁵ Elias sieht allerdings auch, dass durch den Versuch, die Anwesenheit von Gewalt in der Gesellschaft zu eliminieren, eine Leerstelle aufgerissen wird, da weder die Gewaltmächtigkeit der Subjekte zur Disposition steht noch, was er für dringlicher hält, deren Triebgebundenheit. Dies, meint er, sei die Stunde der Medien als Substitutinstanzen: »Das Leben wird in gewissem Sinne gefahrloser, aber auch affekt- oder lustloser, mindestens, was die unmittelbare Äußerung des Lustverlangens angeht; und man schafft sich für das, was im Alltag fehlt, im Traum, in Büchern und Bildern einen Ersatz.«¹⁶ Allerdings ist kaum anzunehmen, dass der in den Medien vorgestellte Gewaltaufwand lediglich Kompensationszwecken dient. Sobchacks Annahme eines mimetischen Gewalthandelns scheint den Kern der Sache weit besser zu treffen.

Diese zentrale Verbindung von Gewalt und Kultur wird in *Reservoir Dogs* in komprimierter Weise dargestellt und reflektiert. Insofern dieser Film bereits auf der Ebene der Rezeption selbst eine Form von Gewalt darstellt, löst er durchaus ein, was Sobchack für legitime filmische Gewalt einfordert: Er lehrt sein Publikum etwas über Gewalt, deren Anwesenheit in der Kultur, ihre Bedrohung und ihre Intensität – und schließlich über ihre Unvermeidbarkeit. Dies ist die zentrale Unterscheidung in Sobchacks Thesen zur Gewalt, und es ist eben diese Differenz, die zugleich ihre Kritik an *Reservoir Dogs* als eine Form der intellektuellen Rationalisierung demaskiert: dass es keine Erlösung von der Gewalt mittels einer ritualisierten Praxis ihrer Konsumtion gibt, wie sie etwa im Kino erfolgt. Vielmehr holt die Gewalt innerhalb der Gegenwartskultur ihre Subjekte ein und unterdrückt sie. Gegenüber einem obsessiven Sieg über Gewalt durch Gewalt, wie in *Straw Dogs*, oder dem in einen posthumen moralischen Sieg verwandelten Martyrium der Gangster in *The Wild Bunch* (USA 1969), die jeweils zumindest noch die Chance auf einen Sinn anbieten, der in der Gewalt liegen könnte, wäre dies eine komplett pessimistische Botschaft. Der Unterschied zwischen *Reservoir Dogs* und einem Film wie Peckinpahs *Straw Dogs* ist also enorm. Hier scheint noch die utopische Idee einer endgültigen Verabschiedung der Gewalt auf, derer man sich in einem ebenso kathartischen wie revolutionären Akt entledigt. Der Kampf gegen die Gewalt kann nur gewaltsam sein, doch letztlich triumphiert die moralische Überlegenheit des Helden. Die Gewalt nimmt er nicht als Identität an, sondern nur als Instrument, das er ziemlich effektiv gegen diese selbst richtet. Unter diesem Blickwinkel bietet *Reservoir Dogs* eine mehr als ernüchternde Bestandsaufnahme der Allgegenwart von Gewalt, die alle Institutionen der Kultur und alle individuellen Mentalitäten durchtränkt. Der Film belässt es denn auch nicht bei einer resignativen Hinnahme der Gewalt als Bestandteil kultureller und sozialer Realität. Vielmehr reaktiviert er jenen affektorientierten Lustaspekt, von dem Elias meinte, er sei im Laufe des Zivilisationsprozesses verloren gegangen. Indem Tarantinos Film die lustvolle, »coole« Seite der Gewalt in den Vordergrund spielt, macht er darauf aufmerksam, dass Gewalt auch heute nur wenig von der Faszination verloren hat, die sie auf Individuen ausüben kann. Diese Faszination kann, sofern die Umstände dies erlauben, verblüffend schnell von einer konsumorientierten Rezeptionshaltung in aktive Gewaltbereitschaft umschlagen. Tarantino spielt in seinem Film deutlich mit dieser Kippfigur und riskiert damit auch, selbst dieser Ambivalenz und Uneindeutigkeit zu verfallen.

¹⁵ Norbert Elias: *Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen*, Bd. 2, Frankfurt a. M. 1976, S. 325

¹⁶ Ebd., S. 330

Stattdessen bietet *Reservoir Dogs* keine derartige Vorstellung von einer Linderung des Leidens an der Gewalt, sondern wartet mit einer distanzierten Analyse der Handlungen seiner Protagonisten und seines Gegenstands auf. Es ist die doppelte Qualität des Films, weder das bloße Narrativ noch die Ebene der Abstraktion zu bevorzugen, die ihn von der großen Mehrheit auf das Motiv der Gewalt abzielender Filme ohne reflexiven Ansatz unterscheidet. Der Annahme folgend, dieser Film gewähre Einsicht in die extrem ambivalent verfasste kulturelle Identität der Moderne, kann man davon ausgehen, dass die im Spielfilm vorgeführten Gemeinschaften als Analogie zu Prozessen der Gesellschaftsbildung insgesamt gesehen werden können. Die kriminellen Gemeinschaften im Gangsterfilm spiegeln exakt jene Gesellschaft, der sie zu opponieren scheinen und von der sie erbarmungslos bekämpft werden. Aufgrund ihrer scheinbar großen Distanz zur normalen sozialen und kulturellen Ordnung tun sie dies sogar sehr scharf und genau. In solchen Filmen kann sich die Gesellschaft wiedererkennen, ohne gezwungen zu sein, sich mit dem von ihr erstellten Bild zu identifizieren; noch besteht genügend Spielraum für Rationalisierungsleistungen gegenüber vordergründiger Anomie. Gesellschaft existiert, wie Georg Simmel ausführt, »wo mehrere Individuen in Wechselwirkung treten. Diese Wechselwirkung entsteht immer aus bestimmten Trieben heraus oder um bestimmter Zwecke willen.«¹⁷ Dies, bemerkt er außerdem, umfasse alle Arten des Handelns – füreinander, miteinander und gegeneinander. Mehr als alles andere stellt die Gangster-Gesellschaft eine Subgesellschaft zu den sozialen Institutionen dar; ihre Strukturen, Riten und ihr Selbstverständnis spiegeln eindeutig die soziale Ordnung wider. Die Gewalt in *Reservoir Dogs* wird somit lesbar als Repräsentation jener Gewalt, welche der Kultur inhärent ist. Der Film reproduziert die Spannung, die dem Domestikationsverhältnis eigen ist, dem Gewalt unterliegt. Jederzeit kann es sich erneut entladen, kann die Gefahr aus ihren Schutzzonen ausbrechen. Die Charaktere im Film nehmen dabei nicht die Position von Kompensationsfiguren ein, sie sind Stellvertreter mimetischen Gewalthandelns; zwischen einer Identität des Individuums und der artifizieller Kunstprodukte wird keine Unterscheidung mehr getroffen.

2. DIMENSIONEN DER GEWALT

Die Geschichte, die in *Reservoir Dogs* erzählt wird, folgt einem simplen Muster; es handelt sich um eine klassische *Heist*-Story – eine Gangsterbande trifft Vorbereitungen für einen Raubüberfall auf ein Juweliengeschäft, der jedoch dramatisch schiefgeht; daraufhin versuchen die Übeltäter ihre Haut zu retten. Im vorliegenden Fall wird mithilfe von Rückblenden die Rekrutierung einer Gruppe von acht Gangstern durch Joe Cabott (Lawrence Tierney) und dessen Sohn Nice Guy Eddie (Chris Penn) erzählt. Die Mitglieder der Gruppe werden nur durch Decknamen kenntlich gemacht (Mr. White, Mr. Pink etc.). Die Bande soll einen Überfall auf einen Juwelierladen verüben und einen Koffer Rohdiamanten rauben. Ebenfalls in Rückblenden werden die Vorbereitung des Coups gezeigt sowie kurze Ausschnitte der anschließenden Flucht. Der Überfall selbst wird nicht gezeigt, scheitert aber auf ganzer Linie, nachdem Mr. Blonde (Michael Madsen) begonnen hat, wahllos Leute im Laden zu erschießen und in kürzester Zeit gut ausgerüstete Polizeikräfte auftauchen. Nur drei der acht Räuber schaffen es zum vereinbarten Treffpunkt, einer von ihnen ist durch einen Bauchschuss schwer verwundet. Ausgerechnet bei diesem, Mr. Orange (Tim Roth), handelt es sich um einen verdeckten Ermittler der Polizei. Orange, der langsam verblutet, weiß, dass vor dem

¹⁷ Georg Simmel: *Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung*, Gesamtausgabe Bd. 11, Frankfurt a. M. 1992, S. 17 f.

Treffpunkt Polizeieinheiten versteckt sind, die jedoch erst eingreifen werden, wenn auch Joe Cabott auftaucht. Der Film konzentriert sich vor allem auf die Interaktion der Männer am Treffpunkt. Während sich Mr. White (Harvey Keitel) für den Verletzten verantwortlich fühlt und darüber recht bald professionelle Interessen vergisst, denken die anderen eher daran, den Job möglichst erfolgreich zu Ende zu bringen. Am Ende entert Joe Cabott den Treffpunkt und ist sich sicher, dass nur Orange der Verräter sein könne. Als White versucht, seinen Schützling zu verteidigen, kommen er, Cabott und dessen Sohn bei einem Schusswechsel ums Leben. Der Film, der mehr oder weniger eindeutig von einer Reihe an Vorbildern, wie Stanley Kubricks *The Killing* (USA 1956) oder Ringo Lams *City of Fire* (HK 1987) zehrt, entfaltet nicht nur ein Tableau unterschiedlicher Formen von Gewalthandlungen, sondern arrangiert diese außerdem nach dem Muster einer sich ständig steigenden Intensität.

Das wird bereits in der Eingangssequenz klar, die die im Film auftauchenden acht Gangster in einem Diner-Restaurant in Los Angeles zeigt, unmittelbar bevor sie zu ihrem Überfall aufbrechen. Alle wirken sehr entspannt, der Tisch, um den sie sitzen, ist übersät mit den Überresten eines opulenten Frühstücks; einige der Männer rauchen. Die Szene setzt unvermittelt mit einer Bemerkung ein, die mitten aus einer Diskussion über Popmusik herüberweht. Der erste Satz fällt noch vor einer schwarzen Leinwand, die langsam in die Szene übergeht. Beständig umkreist die Kamera, in einer die Männer fokussierenden Einstellung, den Tisch. Mehrfach wird der Blick, den das Publikum auf die Szenerie erhält, durch die schwarzen Anzugrücken der Männer verstellt, sodass das Publikum kurzzeitig nur hören, aber nichts sehen kann. Zugleich zeigt der Raum, den die Kamera zwischen zwei Männern freigibt, nicht unbedingt den gerade Sprechenden. Von Zeit zu Zeit wechselt die Kamera in einen Close-up, fängt den Redner ein oder beobachtet die gestischen und mimischen Reaktionen seiner Zuhörer. Die zunächst harmlos erscheinende Eingangsszene führt nicht nur mit lässiger Eleganz die Protagonisten des Films ein, sondern etabliert auch bestimmte Strukturen, die den Film grundieren. Der Zuschauer wird geradezu eingeladen, die sozialen Beziehungen zwischen den Gangstern aufzuspüren – ihre Nähe oder Abneigung zueinander, Konkurrenzen, Rivalitäten, Opportunismen, Frechheiten, Schmeicheleien. Auf subtile Weise präsentiert sich die Eingangssequenz als stummer Kampf um Prinzipien und Anführerschaft, der schließlich in einen Ausbruch von Moral und Ehrgefühl mündet, als alle in Streit mit Mr. Pink geraten, der sich weigert, der Kellnerin Trinkgeld zu geben.

Auf diese Eingangssequenz folgt eine Aneinanderreihung aller erdenklichen Spielarten der Gewalt. Während einer Laufzeit von 100 Minuten wird der Zuschauer Zeuge einer Kaskade manifester und symbolischer Gewaltakte. Die zur Debatte stehende Gewalt erfolgt zudem exklusiv innerhalb der Gruppe der Gangster, nachdem die Überlebenden zu ihrem Treffpunkt, einem alten Lagerhaus zurückgekehrt sind und dort auf ihren Boss warten. Auf der Ebene manifester Gewalt offeriert Tarantino seinem Publikum ein Spektrum, das von physischer Konfrontation zwischen den Gangstern bis zur Misshandlung eines gefangenen Polizisten reicht, gepaart mit emotionalen Ausbrüchen von großer Intensität. Indem die Gangster durch das Misstrauen, das sie einander entgegenbringen, unter Druck geraten, bedrohen sie sich wiederholt ernsthaft gegenseitig. In verschiedenen Flashbacks vermittelt der Film zudem einen Eindruck von der Bereitschaft dieser Männer zu kaltblütigem Mord. Sofern dies erforderlich ist, gehört das Töten zu ihrem Beruf, wohingegen ein Mord, der nicht durch ihr System aus Loyalität und Ehre legitimiert ist – wie etwa Blondes Amoklauf im Juweliergeschäft –, ein irritierendes Problem darstellt. Schließlich tauchen verschiedene Varianten der Folter auf. Zunächst einmal gibt es die zielgerichtete, pragmatische Folter. Diese



Variante bringt White Orange nahe; sie wird verwendet, um eventuellen Widerstand während eines Überfalls zu brechen. Die zweite Art der Folter ist deren grundlose, zugleich umso brutalere Form, mit der Blonde seinen Hang zum Gewaltexzess fortsetzt, als er den gefangenen Polizisten zu seinem schieren Vergnügen foltert.

Unterhalb dieser offensichtlichen Gewalthandlungen befindet sich eine Ebene symbolischer Haltungen, wobei die vorgeblich professionelle Coolness der dargestellten Gangster ins Auge fällt.¹⁸ Vor allem sie ermöglicht den gewaltsamen Habitus der Gangster, indem sie sie von der übrigen Gesellschaft unterscheidet.¹⁹ Alle Gewaltinszenierungen werden durch einen Exzess des Schmerzes gerahmt, dargestellt vor allem durch den schwer verwundeten, sterbenden Mr. Orange, dessen Martyrium unmittelbar nach den auf die Diner-Sequenz folgenden Credits einsetzt, wenn er sich schreiend und heftig blutend auf dem weißen Rücksitz eines Autos windet. Sein Leiden, das durch eine halbstündige Rückblende scharf kontrastiert wird, die ihn als vitalen, selbstsicheren Mann zeigt, präsentiert das Resultat jedes Gewaltakts: individuelles Leiden, sei es körperlich oder mental. Unabhängig von der strukturellen Bedeutung und Funktionalität von Gewalt, von ihrem Charakter als Machtinstrument und ähnlichen Befunden, reduziert sich Gewaltausübung letztlich immer auf die Verstümmelung des Individuums. Dessen Körper dient ihr als eine Zielscheibe, die oft genug stark medialen Charakter hat – an der Versehrung des leidenden Individuums ändert das jedoch nichts.²⁰ Wie sich am Ende des Films herausstellt, leidet Orange an beiden Varianten der Versehrtheit: Er verblutet nicht nur an einem Bauchschuss, sondern leidet außerdem unter seinem Verrat an White, der ihm bedingungslos vertraut und sein Leben für ihn opfert.

Diese Art der Inszenierung legt nahe, dass *Reservoir Dogs* jede Unterscheidung zwischen guter und schlechter filmischer Gewalt verweigert, wie sie üblicherweise

18 Bezeichnend an dieser Coolness ist vor allem ihr indexikalischer Charakter, da die Figuren sich nahezu ausschließlich in Zitatstrukturen bewegen. Sind Filmcharaktere ohnehin bereits virtuelle Wesen, die mal mehr, mal weniger zur Identifikation einladen und darüber auch Identitätsbilder in der Gegenwartskultur prägen, spielt Tarantino mit dieser reziproken Beziehung zwischen filmischem Signifikat und Signifikant. Keiner der Filmcharaktere erhält hier eine genuine Identität, die ihn als glaubwürdige Persönlichkeit erscheinen ließe. Hingegen präsentieren sich die Gangster rundum als Referenzcharaktere, die ihren Habitus, ihr Verhalten, ihren Moralkodex nach dem Vorbild von Figuren, Liedern und Filmen der amerikanischen Populärkultur der 1970er Jahre modellieren. Dargestellt werden Charaktere in einem Produkt der Populärkultur, die durchweg Imitate vorangegangener Produkte der Populärkultur sind; hier spielen unverhohlenen Schauspieler Gangster, die Schauspieler nachahmen. Darin lässt sich eine klare Referenz auf die identitätsbildende Kraft der Massenkultur erkennen, die die analytische Seite des Films weniger desavouiert, als dass sie das Dilemma von Subjektgenese in der Gegenwart pointiert, im Sog des modernistischen Identitätskults Schablonierungen ausgeliefert zu sein. Die Virulenz und Reflexivität des Umgangs mit Gewalt in *Reservoir Dogs* wird durch dieses Stilmittel nicht etwa gemindert, sondern eher potenziert, indem auf den Zusammenhang zwischen imitierter Identität und Gewaltrepräsentation respektive Gewalthandeln verwiesen wird. Gleichzeitig, was diese Konzeption noch einmal betont, liegt in diesem Stilmittel eine Reminiszenz an Jean-Luc Godards *À bout de souffle* (FR 1960), dessen Protagonist Michel Poiccard (Jean-Paul Belmondo) sich seine vermeintliche Identität ebenfalls am Beispiel populärkultureller Vorbilder zusammenbastelt.

19 Insofern korrespondiert die Gangster-Gesellschaft mit der von Simmel beschriebenen, auf einem institutionalisierten Geheimnis basierenden, »Geheimgesellschaft« (vgl. Georg Simmel: *Soziologie*, a.a.O., S. 383 ff.)

20 Mit geradezu unheimlicher Intensität beschrieben hat dieses Spannungsverhältnis zwischen der strukturellen Absicht von Gewaltausübung und ihrem individuellen Endpunkt Periklis Korovessis (*Die Menschenwürter*, Frankfurt a. M. 1981) in seinem Bericht über die von ihm erlittenen Folterungen unter der griechischen Militärdiktatur.

mit dem Ziel getroffen wird, einige Filme zu nobilitieren²¹, während sich andere leicht verurteilen lassen.²² Genau diese Verweigerungshaltung verleiht dem Film seine reflexive Qualität. So kritisieren Werner Barg und Thomas Plöger, viele Filme zeigten Gewalt nur um ihrer selbst willen: »Die Gewalt wird dort nur fragmentarisch bzw. nicht erkennbar begründet. (...) Meist führt diese eindimensionale Darstellung zur Verharmlosung von Gewalt, im Extremfall zur Gewaltverherrlichung.«²³ Hingegen liefere legitime filmische Gewalt eine »realistische Schilderung der Bestialitäten, die Menschen einander antun können«.²⁴ Damit implizieren die Autoren, es sei möglich, eine vergleichsweise klare Unterscheidung zwischen guter und schlechter filmischer Gewalt zu treffen. Eine solche Unterscheidung ist für einen Film wie *Reservoir Dogs* aber gerade nicht möglich. Das bedeutet nicht etwa, dass die in diesem Film präsentierten Handlungsweisen keinem Raster zur Legitimation ethischen Handelns zugeordnet werden können; dies ist hier moralisch aber nur noch generell möglich und nicht länger innerhalb des filmischen Narrativs. Gerade die Ebene der Narration fungiert im Spielfilm aber normalerweise als der Transmitter, der selbst die schlimmsten Brutalitäten ethisch legitimiert, indem sie von dem Nimbus getragen sind, hier handele entweder derjenige, der moralisch im Recht ist, Gewalt also nur als Ausnahmeinstrument nutzt, um sich einer extremen Gefährdung zu erwehren, oder jemand, dem so großes Leid zugefügt wurde, dass sein Gewalthandeln gerechtfertigt erscheint. Indes ist die Gewalt des Schurken von vornherein desavouiert, weil er keinerlei ethischen Kredit erhält, vielmehr Gewalt um ihrer selbst willen nutzt. In *Reservoir Dogs* hingegen ist niemand ausschließlich gut oder böse; es ist sogar nahezu unmöglich, sich mit irgendeiner der Figuren zu identifizieren. Durch dieses Stilmittel wird die Gewalt auf der Oberfläche enorm radikalisiert, da das Publikum durch die Willkürlichkeit jedes Gewaltakts irritiert wird. Selbst als Orange den gefangenen Polizisten davor rettet, von Blonde lebendig verbrannt zu werden, indem er Blonde erschießt, führt dies nur zu einer vergleichsweise kurzen Atempause. Denn rasch zeigt sich, dass Orange ausgerechnet White opfern wird, der die einzige Figur des Films darstellt, die konstant moralische Integrität demonstriert. Legitime Gewalt im herkömmlichen populärkulturellen Narrativ – nicht nur des Films – wirkt kathartisch; sie soll den Knoten aus Unrecht, Anomie, Demütigung und Wehrlosigkeit der moralisch integren, zumindest legitimierten Figur auflösen. Diese Wirkung entfaltet die in *Reservoir Dogs* inszenierte Gewalt gezielt nicht. Stattdessen reißt sie die Protagonisten des Films immer heftiger in einen Strudel des Gewalthandelns, das in keiner Weise mehr durch die Pole Recht und Unrecht abgefedert ist.

Dennoch bleibt die Unterscheidung zwischen legitimer und illegitimer Gewalt im Allgemeinen maßgeblich für eine Definition filmischer Gewalt. Selbst in einem Text, der für Filme wie *Reservoir Dogs* argumentiert, wird konstatiert, das Publikum wolle den essenziellen Unterschied zwischen guter und schlechter Gewalt vorgeführt bekommen, da Gewalt insgesamt aus der Gesellschaft niemals verschwinden werde.²⁵ Der fatale Schluss, der sich aus dieser Unterscheidung ziehen lässt, ist,

21 Wie zum Beispiel *Straw Dogs*, worin der harmlose, nette Astrophysiker David Sumner (Dustin Hoffman) so lange gereizt und gedemütigt wird, bis er sich in einen erbarmungslosen, seine Widersacher niedermetzelnden Racheengel verwandelt.

22 Das exerziert bspw. Stephen Prince vor, der nach seiner Eloge auf Sam Peckinpah dessen Filme, die künstlerischen ebenso wie sozialen Zielen verpflichtet seien, von filmischer Gewalt absetzen muss, wie sie Regisseure von Martin Scorsese bis Tarantino inszenieren (vgl. Stephen Prince: *Savage Cinema*, a.a.O.).

23 Werner C. Barg/Thomas Plöger: *Kino der Grausamkeit*, Frankfurt a. M. 1996, S. 4

24 Ebd., S. 5

25 Stanley Crouch: *The Artificial White Man. Essays on Authenticity*, New York 2004, S. 142

dass filmischer Gewalt eine distinkte Bedeutung als Kulturtechnik zukommen müsse. Da Gewalt ein anhaltendes, verstörendes Element inmitten des kulturellen Kontexts bleibt, scheint es eher möglich, sie zu akzeptieren, sofern sie mit einem distinkten Sinn verbunden werden kann. Allerdings bleibt unklar, wie genau gerechtfertigte Gewalt aussehen könnte; darüber hinaus wird oft ignoriert, dass die schnelle Identifikation des Publikums mit scheinbar gerechtfertigten Akten »guter« Gewalt aus dramaturgischen Manipulationen resultiert (Schnitttechniken, Kameraeinstellungen, Erzähltechnik). Von daher mag Gewalt, sofern sie als vernünftig oder gerechtfertigt erfahren wird, dem Publikum als eher akzeptabel erscheinen als ein gemeiner Übergriff. Indes scheint es trivial darauf hinzuweisen, dass gerade diese Erfahrung in starkem Maße durch stilistische und narrative Mittel beeinflusst wird. Vom Standpunkt der Kulturanalyse aus lässt sich nur unter Schwierigkeiten eine als »gut« von einer als »böse« etikettierten Gewalt trennen. Beide Definitionen hängen von kulturellen Bedingungen ab und lassen sich nicht ohne Weiteres verallgemeinern. Da Gewalt an sich, als Bedrohung, Gefährdung und Verletzung von Menschen, ethisch immer negativ zu etikettieren ist, bleibt das Herausfiltern positiv konnotierter Gewalt kulturellen Codes überlassen, die von Milieu zu Milieu so unterschiedlich ausfallen, wie sie sie auch jederzeit ändern können.

Auffällig an *Reservoir Dogs* ist vor allem der Gebrauch, den der Film von einer Ästhetik der Gewalt macht. Gleichzeitig vermittelt deren Inszenierung eine Intensität vergleichbar realer Gewalt, wie sie nur selten zuvor im Film erfahren wurde. Filmische Gewalt, die für sich beansprucht, authentisch zu wirken und Realität zu repräsentieren, ist in aller Regel bemüht, Gewalt auf eine dokumentarisch wirkende Weise zu inszenieren, womit sie eine klare pädagogische Position einnimmt.²⁶ Indem der Film an einer starken cinematografischen Ästhetisierung von Gewalt festhält und gleichzeitig jeden klaren moralischen Standpunkt verweigert, der dem Zuschauer als Orientierung in Richtung einer ethischen Botschaft dienen könnte, verneint *Reservoir Dogs* beide Aspekte. Das bedeutet, die Verurteilung wie die Beschönigung von Gewalt gleichermaßen zu verweigern. Der Eindruck, der unabhängig vom Effekt des Schocks, der den Zuschauer trifft, vor allem bleibt, ist der der Kühle und Distanz, die die Filminszenierung dem Zuschauer gegenüber einnimmt. Es ist diese Strategie der Irritation, die den Film selbst zu einem Gewaltakt werden lässt. Schließlich hat Wolfgang Lepenies schon Anfang der 1970er Jahre zwischen der Gewalt im Kino und einer »Gewalt des Kinos« unterschieden.²⁷ Am Ende, meint er, sei es gerade der sogenannte realistische Film, der den Zuschauer die mediale Realität des Films vergessen lasse. Im Rahmen filmischer Logik kann eine Realität, die ihre mediale Situiertheit nicht reflektiert, nicht gezeigt werden, ohne naiv oder sogar ausgesprochen langweilig zu wirken. Stanley Cavell pointiert diese Sichtweise, wenn er eine Verbindung zwischen Film und Realität herstellt: »Movies convince us of the world's reality.«²⁸ Legt man daher die Annahme zugrunde, es gebe eine ernsthafte Verbindung zwischen der Art und Weise, Realität im Film zu repräsentieren, und einer filmischen Ästhetik, ist es von Interesse, wenn Tarantino selbst meint, Gewalt sei ein »totally aesthetic subject«: »Saying you don't like violence in movies is like saying you don't like dance sequences in movies.«²⁹ Der Einsatz von Gewalt wird hier zum bloßen Stilmittel heruntergebrochen, dem keinerlei moralische Implikationen, gar Ambivalenzen mehr anhaften. Das impliziert, dass innerhalb eines über audiovisuelle Repräsentationen verlaufenden

26 Die Filme von Michael Haneke sind ein gutes Beispiel für diesen Ansatz.

27 Vgl. Wolfgang Lepenies: »Der Italo-Western – Ästhetik und Gewalt«, in: Karsten Witte (Hg.): *Theorie des Kinos*, Frankfurt a. M. 1973, S.15–38, S. 21

28 Stanley Cavell: *The World Viewed. Reflections on the Ontology of Film*, Cambridge/London 1979, S. 102

29 Gerald Peary (Hg.): *Quentin Tarantino: Interviews*, a.a.O., S. 60

Mediums ein ästhetisierendes Konzept von Gewalt der kulturellen Realität durchaus enger verbunden sein könnte als die meisten Versuche, Bilder zu erzeugen, die möglichst dicht Realität abbilden sollen. Das wäre zumindest dann möglich, wenn eine solche Praxis weder ihre Artifizialität noch ihre Fiktivität verbergen würde und somit sichtlich eine Differenz zwischen sich und einer authentisch getönten Realität einzöge. Tarantino erreicht dies in *Reservoir Dogs* einerseits durch die distanzierte Methode der Inszenierung, andererseits durch den ostentativ artifiziellen Charakter der Figuren. Wenn daher Stephen Prince bemängelt, zeitgenössische Filme würden Gewalt ausschließlich ästhetisieren³⁰, verkennt er den Nutzen, der aus einer solchen Ästhetisierung erwachsen kann, und ordnet sie außerdem in eine falsche Unterscheidung zwischen guter und schlechter filmischer Gewalt ein. Diese Unterscheidung kann es ja nicht geben; während der Nutzen einer distanzierten Ästhetik der Gewalt gerade in der Dimension einer Reflexion des Phänomens selbst liegt.

3. GEWALT IN AKTION

Der gewaltsame Höhepunkt von *Reservoir Dogs* ist rasch erreicht. Die dramaturgische Logik des Films verlangt eine nahezu 30-minütige Rückblende, die gewissermaßen ein eigenständiges Narrativ innerhalb der Rahmenhandlung entfaltet und unmittelbar im Anschluss an die grausamste Szene einsetzt, die dieser Film zu bieten hat. Während dieser 30 Minuten sind alle Repräsentationen von Gewalt auf Narrative, verbale Äußerungen und Symbolisierungen begrenzt. Abgesehen von dem bizarr schnell verlaufenden Gemetzel am Ende des Films erfolgen alle Gewalthandlungen in der ersten Stunde. Unter diesen Szenen stechen zwei besonders hervor. Zunächst kommt es, nachdem die beiden im ausgemachten Treffpunkt, einem alten Lagerhaus, aufeinandertreffen, zu einem Zusammenstoß zwischen White und Pink. Dieses Lagerhaus besteht aus einer großen, nahezu leeren Halle. Außerdem weist es einige Flure und ehemalige Büroräume auf. Die in diesem Lagerhaus spielenden Sequenzen beziehen ihre Kraft aus der Leere des großen Raums; die Kamera fängt die ganze Breite der Halle ein, seine Verlassenheit, die lediglich durch die darin agierenden Männer gefüllt wird sowie durch ein dämmriges Licht, das ab und zu hell durch die verstaubten Fenster fällt und starke Schatten wirft. Nachdem sie den blutenden Mr. Orange auf einer Rampe in der Halle ablegt haben, begeben sich White und Pink in einen der hinteren Räume. Bald kommen sie zu dem Schluss, dass sie in eine Falle geraten sein müssen, und versuchen zu rekonstruieren, was genau im Laufe des Überfalls geschehen ist. In die Halle zurückkehrend, debattieren sie darüber, was sie tun sollen. Pink, dem es gelungen ist, die geraubten Diamanten zu sichern und zu verstecken, schlägt die sofortige Flucht aus dem Lagerhaus vor, das nicht mehr sicher zu sein scheint. White ist dagegen, nicht so sehr aus Loyalität gegenüber dem Gangsterboss, als aus Fürsorge für den verletzten Orange – dem »Jungen« (»the Kid«), wie er ihn nennt.³¹ In dieser Situation nimmt das Publikum zunächst Whites Perspektive durch einen Over-Shoulder-Shot ein, der den Blick

30 Vgl. Stephen Prince: »Graphic Violence in the Cinema: Origins, Aesthetic Design, and Social Effects«, in: ders. (Hg.): *Screening Violence*, a.a.O., S. 32

31 Dies ist nur ein Beispiel für Tarantinos Einsatz von Zitaten. Der Film ist angefüllt mit Zitaten und Referenzen auf Filme und populäre Kultur im Allgemeinen. Der von Harvey Keitel dargestellte Mr. White ähnelt der Figur, die Keitel in Martin Scorseses *Mean Streets* (US 1973) ungefähr 20 Jahre zuvor gespielt hat. Als junger Krimineller versucht er dort, den verrückten John »Johnny Boy« Civello (Robert de Niro) im Griff zu halten und außerdem für seine an Epilepsie leidende Freundin zu sorgen. Wenn er sich gegen Ende des Films bei seinem Boss für den Verrückten verbürgt, formuliert er den Satz: »He's a good kid.« Dies ist exakt derselbe Satz und dieselbe Situation, die sich in der Abschlussequenz von



auf Pink freigibt. Dieser wendet sich dem bewusstlosen Orange zu; die Rampe, auf der dieser liegt, stellt die einzige Diagonale im Raum dar – auf diese Weise wird Oranges verwundeter Körper ungleich stärker betont, als wenn er direkt auf dem Boden läge. Obwohl es White zunächst gelingt, Pink zu überzeugen, Orange in ein Krankenhaus zu bringen, wird schnell klar, dass er – trotz seines kühlen Professionalismus – viel zu ehrlich ist, denn er berichtet, dass er Orange seinen Vornamen und seinen Heimort verraten hat. Daraufhin weigert sich Pink, Orange einem Krankenhaus zu übergeben. Der Verwundete, argumentiert er, würde rasch die Aufmerksamkeit der Polizei auf sich ziehen und dadurch die Sicherheit aller gefährden. Stattdessen insistiert er auf einem professionellen Verhalten, das den Lebenden mehr Wertschätzung entgegenbringt als den Halbtoten. Es ist keinesfalls so, dass Pink keine ethischen Überzeugungen hätte; aber seine ganze Ethik ist auf Sicherheit und Selbsterhaltung zentriert. Als unbeirrtes Mitglied einer klar umgrenzten, von der eigentlichen Gesellschaft losgelösten Subgesellschaft hat er, im Gegensatz zu White, keinerlei Sinn für universelle Werte bewahrt. Pink nähert sich White, und die Kamera wechselt in einen Close-up auf beide Gangster, als er dem Älteren vorwirft, sich unprofessionell verhalten zu haben, wodurch zwischen beiden eine starke Spannung aufgebaut wird. Diese Spannung zehrt von der emotionalen Gegensätzlichkeit der Männer, verweist aber vor allem auf ihre grundlegende ethische Differenz. Denn während Pink bruchlos die Gesetze der kriminellen Subgesellschaft anerkennt und deren ethische Regulative in jeder Situation anwenden kann, ist White Kantianer geblieben, der zwischen der Ausübung seiner öffentlichen und privaten Pflichten strikt unterscheidet. Diese Unterscheidung, die ihn heillos in die moralischen Imperative der Gesamtgesellschaft verstrickt, bringt ihn mehr und mehr in Gegensatz zu seiner professionellen Existenz, zumal für ihn die Grenzziehungen zwischen professionellem und individuellem Handeln zunehmend verwischen.

Im Folgenden geht die Einstellung in eine Totale über, als White sich zu Orange beugt und die Gründe für sein Verhalten erklärt, womit sowohl ethisch als auch räumlich eine enge Beziehung zwischen beiden entsteht: »Mr White: I told him my first name, and where I'm from. // *There is a long silence and a blank look from Mr Pink, then he screams:* // Mr Pink: Why? // Mr White: I told him where I was from a few days ago. It was just a casual conversation. // Mr Pink: And what was telling him your name when you weren't supposed to? // Mr White: He asked. // *Mr Pink looks at Mr White as if he's retarded.*«³² Beide Männer geben Anlass zur Identifikation – Pinks Unverständnis für Whites Offenheit einem schwer verletzten Kumpan gegenüber resultiert aus seinem professionellen Anliegen, die Situation zu sichern, und der schieren Not, sein Leben zu schützen; genauso leuchtet Whites vehemente Hinwendung zu einer übergeordneten Moral ebenso unmittelbar ein, wie sie rasch als naiv erscheint. White, der sich viel stärker an seinen Gefühlen orientiert, ist zugleich der impulsivere Charakter. Er beginnt, wütend auf Pink einzuschlagen, als dieser an seiner Weigerung festhält, Orange in ein Krankenhaus zu bringen, und barsch bemerkt: »And I'm very sorry about that [dass Orange ohne medizinische Hilfe sterben wird, J. A.]. But some fellas are lucky, and some ain't.«³³ Daraufhin greift White sich Pink, schlägt ihn zu Boden und beginnt, diesen quer durch das Lagerhaus zu stoßen, bis Pink es fertigbringt, seine Waffe zu ziehen.

Reservoir Dogs gegenüber Joe Cabot wiederholen wird, wenn White für Orange garantiert (vgl. Quentin Tarantino: *Reservoir Dogs*, London 2000, S. 105) – in beiden Fällen basiert diese Garantie auf einem irrigen moralischen Vertrauen, das sich jedem rationalen Urteil verschließt. Referenzen wie diese sind eine Spezialität Tarantinos, der definitiv von keiner »anxiety of influence« (H. Bloom) infiziert ist.

32 Quentin Tarantino: *Reservoir Dogs*, a.a.O., S. 36

33 Ebd., S. 38

Unverzüglich zückt auch White seine Pistole, die vom selben Typ wie die von Pink ist. In dieser Position, mit aufeinander gerichteten Waffen, verharren beide; ihre Körper und ihre ausgestreckten Arme bilden mit den Waffen, die sie in den Händen halten, ein Dreieck. Während sie so dastehen, bewegt sich die Kamera langsam rückwärts, bis sie überraschend Mr. Blonde erreicht, der offenbar schon vor einer Weile das Lagerhaus betreten hat, ohne dass ihn die Streitenden bemerkt hätten. Blonde beobachtet die beiden; er steht lässig rechts im Bild, sein breiter Rücken verdeckt fast die ganze Leinwand, er hält einen Milkshake in der Hand und trägt trotz des in der Halle herrschenden Zwielfichts eine Sonnenbrille.

Wenig später erreicht der Film den Höhepunkt seiner Gewaltinszenierung. Blonde bleibt nun mit einem Polizisten allein, den er gefangen und zum Vergnügen seiner Kumpane im Kofferraum eines gestohlenen Wagens zum Treffpunkt gebracht hat. Die drei Gangster schlagen ihren Gefangenen gemeinsam zusammen, dann fesseln sie ihn in der Absicht an einen Stuhl, aus ihm Informationen über die Falle herauszupressen, in die sie offenbar geraten sind, sowie über einen möglichen Verräter unter ihnen. Als Joe Cabots Sohn, Nice Guy Eddie, auftaucht, stoppt er das Gemetzel und verlässt mit White und Pink das Versteck, um die Fluchtautos zu verstecken und die von Pink gesicherten Diamanten zu holen. Mit Blonde bleibt also ausgerechnet derjenige zurück, um sich, wie es Nice Guy Eddie formuliert, um Orange und den Polizisten zu kümmern (»take care«), der der Unberechenbarste von allen ist. In der Regel hat das Publikum Blonde zu diesem Zeitpunkt bereits als durch und durch brutalen Typen identifiziert. Aus Whites und Pinks Gespräch weiß es, dass Blonde im Juwelierladen ein Massaker gestartet hat; auch durch sein emotionsloses Auftauchen in der Halle und sein Verhalten während des anschließenden Streits mit White legt er Zeugnis von seiner Gefühllosigkeit ab. Bei genauerem Hinsehen jedoch erweist sich Blonde als Figur von ungeahnter Komplexität, die schwerlich das klassische Format des eindimensionalen Bösewichts besitzt. So zeigt er sich als warmherziger Typ, der sich auf die Seite einer möglicherweise überarbeiteten Kellnerin stellt, als die Gangster in der Eingangssequenz über das System des Trinkgeldgebens diskutieren. Die ihm gewidmete Rückblende präsentiert einen ehrlichen und loyalen Mann, der die Regeln kennt und weiß, was er seinem Boss schuldig ist, und bevor er beginnt, den Polizisten zu foltern, schaut er teilnahmsvoll nach dem bewusstlosen Orange. Es ist zu einfach, Blonde als unsympathischen Amokläufer abzuqualifizieren, eine Perspektive, die die folgende Folterszene nur allzu simpel erklären würde.³⁴ Das Unheimliche dieser Szene resultiert gerade aus der Ambivalenz, die allen Figuren des Films eigen ist und in Blondes Charakter und Verhalten nur ihren Höhepunkt erreicht. Der Film weigert sich, Gewalt als menschlichen Makel lediglich einer klar definierten Figur anzuheften, sondern verteilt beides, Gewalt und Empathie, auf alle handelnden Personen. De facto ist Blonde nicht nur die reißende Bestie, als die er gern imaginiert

34 Von allen Kommentaren zu *Reservoir Dogs* sucht Robert Fischer auf diese Weise am nachdrücklichsten nach einer schnellen und moralisch legitimen Erklärung für Blondes Charakter und Verhalten. Er meint sogar, der Film habe sich, wenn die Folterszene beginne, bereits moralisch von Blonde distanziert, indem er diesen als inhuman gekennzeichnet habe (vgl. Robert Fischer: »Quentin Tarantino – Die Filme«, in: Robert Fischer/Peter Körte/Georg Seeblen: *Quentin Tarantino*, Berlin 1998, S. 89). Die Botschaft wäre dann, dass diese Szene, indem sie eine Abscheu erregende Figur zeigt, mit einer klaren ethischen Aussage ausgestattet wäre und somit Humanität als die bessere Alternative starkmache. Eine solche These ist aber simplifizierend, weil sich das Problem nicht so einfach lösen lässt, Blonde keineswegs ausschließlich böse und die anderen nicht besonders gut sind. Selbst White, die Person, die sich am integersten zu verhalten scheint, zeigt eindeutig seine Bereitschaft, wenn nötig auch Menschen zu foltern; darüber hinaus ist er als leicht naiver Typ gezeichnet, was letztlich auch aus der Bedeutung resultiert, die er moralischem Verhalten beimisst.

wird; in mancher Hinsicht ist er sogar ein liebenswerter Typ. Wie die anderen auch folgt er den Regeln seiner Subgesellschaft; bloß legt er diese Regeln weit radikaler aus, als die anderen dies tun. Blonde bringt die Ethik der Gangster bis an die Grenzen ihrer Möglichkeiten: den lustvollen Mord des Feindes. Die Figur repräsentiert damit die Zone der Vermengung zwischen Gesetz und Anomie, die jedem Bemühen um Legitimität und Ordnung eigen ist.

Sowie Blondes Kumpane die Halle verlassen haben, positioniert sich die Kamera hinter dem Stuhl, auf den der Polizist gefesselt ist, und Blonde erklärt ihm, was er zu tun gedenkt: »Now I'm not gonna bullshit you. I don't really care about what you know or don't know. I'm gonna torture you for a while regardless. Not to get information, but because torturing a cop amuses me. There's nothing you can say, I've heard it all before. There's nothing you can do. Except pray for a quick death, which you ain't gonna get.«³⁵ Das klingt ziemlich schockierend, ist tatsächlich aber nur die konsequente Fortführung einer Logik, die White und Pink während ihrer Unterhaltung im Büroraum eingeführt haben. Als sie darüber sprechen, ob sie auf der Flucht Menschen getötet haben, unterscheiden beide deutlich zwischen Polizisten und »wirklichen Menschen« (»real people«): »Mr Pink: Tagged a couple of cops. Did you kill anybody? // Mr White: A few cops. // Mr Pink: No real people? // Mr White: Uh-uh, just cops.«³⁶ Gerade diese Szene gefällt vielen Zuschauern und Kritikern ausgesprochen gut; der Dialog wirkt erheiternd. Das ist erstaunlicherweise aber nicht mehr der Fall, wenn Blonde den Beleg für diese Art von Logik gibt. Denn wenn es nicht schlimm ist, Polizisten zu töten, weil sie keine »wirklichen Menschen« sind, kann es auch nicht wirklich fragwürdig sein, einen gefangenen Polizisten zu foltern. Der Unterschied, der zwischen den Gangstern bleibt, die zunächst durchaus menschlich erscheinen, und dem als animalisch-brutal wahrgenommenen Blonde bleibt daher denkbar gering. Sie alle orientieren ihr Handeln am gleichen Moralcode, der einem Polizisten ein äußerst geringes Lebensrecht einräumt und eine für die westliche Zivilisation maßgebliche Institution wie die Menschenrechte oder gar Menschenwürde negiert. Die Abtrennung und Unterscheidung der Polizisten von den »wirklichen Menschen« wird im Laufe des Films ohnehin widerlegt, wenn sukzessive klar wird, dass die Gangster selbst das Gegenteil von »real people« darstellen und lediglich Zitat-Schablonen und Imitationen diverser popkultureller Vorlagen sind.

Nachdem Blonde dem Polizisten seine Pläne dargelegt hat, knebelt er ihn, gefolgt von einem Close-up auf dessen entsetztes, blutiges Gesicht. Blonde stellt das Radio an; die Stimme eines DJs sagt Stealers Wheels Hit *Stuck in the Middle* an. Blonde wuchtet nun seinen linken Fuß auf einen Tisch, wodurch der Blick auf seinen Cowboystiefel freigegeben wird, aus dem er ein Rasiermesser hervorzieht.³⁷ In einer Totalen gefilmt, durchschreitet Blonde den Raum hin zu Orange, dabei fuchtelt er in Richtung des Polizisten mit dem Rasiermesser. In dem Augenblick, da er Orange anblickt, setzt die Musik ein. Das Rasiermesser in der rechten Hand, tanzt

35 Quentin Tarantino: *Reservoir Dogs*, a.a.O., S. 61

36 Ebd., S. 24 f.

37 Diese Einstellung ist zentral für die Charakterisierung von Blonde; noch einmal wird nachdrücklich betont, dass es sich hier um eine vielschichtige Kunstfigur handelt, die als mehrschichtige Zitatstruktur angelegt ist. Blondes Kostümierung – die Cowboystiefel, seine Frisur – stellt ihn zunächst in eine Linie mit zwei Heroen der Popgeschichte: Elvis Presley und James Dean. Auf deren Einfluss verweist mit Stealers Wheel auch die Musik, die Blonde liebt. Die Cowboy-Boots eignen sich schließlich für eine Fortführung der Linie an Filmzitate, trägt solche Stiefel doch auch der von Martin Sheen dargestellte Kit Carruthers in Terence Malicks *Badlands* (USA 1973), dort ebenfalls ein großer Nacheiferer James Deans und obendrein der wohl erste Protagonist eines Films, der ebenso leidenschaftslos wie mitleidlos und mit großer Selbstverständlichkeit tötet. Das Rasiermesser, das Blonde aus seinem Stiefel

Blonde zur Musik; plötzlich schnellt er vor und verwundet den Polizisten über dem rechten Auge. Die Kamera befindet sich jetzt direkt hinter Blonde, als er sich mit der Linken das Gesicht des Polizisten greift und es festhält. Er kniet nieder, während sich die Kamera hinter den Polizisten bewegt. Blonde nimmt das rechte Ohr des Polizisten und beginnt, es abzuschneiden. In diesem Moment verlässt die Kamera das Opfer und seinen Peiniger und fokussiert eine unbenutzte Eingangstür, zu der die Rampe führt, auf welcher Orange liegt. Für einige Sekunden geschieht innerhalb des auf der Leinwand zu sehenden Stillebens nichts. Nur das Stöhnen des Polizisten ist zu hören. Dann erscheint Blonde; das abgeschnittene Ohr hält er in seiner Hand und ulkt damit herum.

Daraufhin flaniert Blonde aus dem Lagerhaus heraus und entnimmt dem Kofferraum seines Autos einen Kanister Benzin. Draußen herrscht ein auffälliger Kontrast zu der blutigen, tödlichen Atmosphäre der Lagerhalle. Die Sonne scheint, aus der Nachbarschaft wehen Geräusche alltäglichen Familienlebens herüber, die Halle scheint von einer vollkommen ungestörten Familienidylle umgeben zu sein, während in ihrem Inneren der Terror regiert. Dabei erscheint die »Mise-en-scène« hier durchaus nebensächlich als bloßer Hintergrund von Blondes Spaziergang aus der Halle heraus zu seinem Auto. Trotzdem wirkt der atmosphärische Kontrast geradezu brachial, schon weil dies die einzige längere Szene ist, die keine Rückblende ist und nicht in der Lagerhalle spielt. Nachdem er das Lagerhaus wieder betreten hat, leert Blonde den Benzinkanister über dem um sein Leben flehenden Polizisten aus und entzündet sein Feuerzeug, um seinen Gefangenen bei lebendigem Leibe zu verbrennen. In diesem Moment wird sein Körper von einem Kugelhagel umgeworfen. Die Kamera schwenkt auf den bleichen, blutverschmierten Mr. Orange, der sich auf der Rampe aufgesetzt hat und das Magazin seiner Pistole auf Blondes toten Körper entleert.

4. GEWALTREPRÄSENTATION

Geht man davon aus, dass mediale Gewaltrepräsentationen einer kultursemiotischen Absicht folgen, die sowohl eine kompensatorische Symbolisierung als auch eine reflexive Verarbeitung der Anwesenheit von Gewalt im Kontext von Kultur darstellt, taucht natürlich die Frage auf, welchem Zweck die darin gezeigte Gewalt dienen könnte. In seiner Antwort auf diese Frage nach Tarantinos Stilisierung der Gewalt versucht Robert Fischer, dessen Inszenierungstechnik erneut zu moralisieren. *Reservoir Dogs*, meint er, lasse sich als »moralische Anstalt« im Sinne einer an Schiller orientierten Pädagogik begreifen, diene also als belehrendes Movens des Publikums: »Aber wenn Tarantino tatsächlich gewollt hätte, dass man an der Szene mit dem Ohr seinen Spaß hat, hätte er sie anders inszeniert, denn so, wie sie ist, erzeugt sie kaltes Grauen, und das auf nachhaltige Weise.«³⁸ Demnach hätte

zieht, reißt schließlich ein Motiv aus Brian de Palmas *Dressed to Kill* (USA 1980) an. Damit entpuppt sich Blonde als Assemblage aus Zitaten der amerikanischen Filmgeschichte. Sein Gewalthandeln lässt sich mindestens genauso als Referenz auf die Bedeutung lesen, die das Motiv der Gewalt in dieser Geschichte erhalten hat, wie als Pointierung der für den Film mittlerweile paradigmatischen Figur des gefühllosen Killers (über den im Gegensatz zu seinem Pendant, dem Serienkiller, eine breite Sekundärliteratur bislang fehlt). Auch hier entpuppt sich die vermeintliche Zurschaustellung von Gewalt somit als Reflexion über deren Medialisierung.

38 Robert Fischer: *Quentin Tarantino – Die Filme*, a.a.O., S. 88. Mit dieser These schließt Fischer an Rudolf Arnheims 1957 formuliertes Urteil über den Film an, das fotografische Medium produziere Vertrauen, weil es so real wirke: »Folglich ist jeder, der Filme macht und sie zeigt, ein Erzieher, ob er das weiß und ob es ihm recht ist oder nicht« (Rudolf Arnheim: *Die Seele in der Silberschicht. Medientheoretische Texte. Photographie – Film – Rundfunk*, Frankfurt a. M. 2004, S. 301).

die in *Reservoir Dogs* gezeigte Gewalt eindeutig die Intention, reale Gewalt zu verurteilen und würde vielmehr zum »Prozeß der Zivilisation« (N. Elias) beitragen, der Akte der Gewalt zunehmend unnötig machen sollte.

Im Gegensatz dazu spricht die Filmkritikerin Ella Taylor von Tarantinos »cinema of excess«³⁹, womit sie keineswegs eine Verurteilung des Films intendiert. Damit definiert sie zugleich das Kernproblem und den Status von Gewalt in der Kultur. Denn unabhängig davon, ob man Gewalt als moralisch gut oder schlecht bewertet, bleibt sie eine basale menschliche Fähigkeit, die sich nicht leichthin abschaffen lässt. In diesem Sinne stellt *Reservoir Dogs* nicht bloß eine Phänomenologie verschiedener Formen und Ebenen von Gewalt bereit, sondern macht deutlich, dass diese jenseits aller ethischen Prämissen Teil des Humanen ist. Gewaltfähigkeit gehört deutlich zur Grundausstattung des Menschen, und die Auseinandersetzung mit der Gewalt durch Kulturtechniken wird die Gefährdung der Kultur durch Gewalt niemals eliminieren. Im Gegenteil, diese permanente Gefährdung ist gerade zentraler Bestandteil einer Arbeit der Kultur an der Gewalt. Indes ist die Notierung dieses reziproken Verhältnisses zwischen Gewaltpotenzialität und Kulturleistung nicht gleichbedeutend mit einer anthropologisierenden Apologie realer Gewaltausübung. Denn von der Fähigkeit, Gewalt auszuüben, klar unterschieden bleibt die Bereitschaft, diese Fähigkeit auch zu nutzen. Jan-Philipp Reemtsma bemerkt dazu einigermaßen nüchtern, Menschen würden gewalttätig handeln, weil sie die Freiheit besäßen, dies zu tun. Gewalt einzusetzen, resultiere letztlich aus einer individuellen Entscheidung: »Gewalttätigkeit gehört wie das Musizieren und das Mitleidhaben zu den Fähigkeiten des Menschen. Mal macht er Gebrauch davon, mal nicht.«⁴⁰ Natürlich abstrahiert Reemtsma hier von den sozialen und kulturellen Rahmenbedingungen, denen Gewalthandeln jeweils unterliegt. Worauf er aber eigentlich hinauswill, ist der Fakt, dass es keine absolute Gewähr gegen den Ausbruch von Gewalt gibt, sondern diese immer erneut in die kulturalisierten Topografien menschlichen Zusammenlebens einbrechen kann.⁴¹ Unterhalb der strukturellen, diskursiven Befriedung, zumindest aber Kanalisierung des vorhandenen Gewaltpotenzials schwelt demnach eine individuelle Disposition zum Gewalthandeln, die unter Umständen zum Ausbruch kommt, welche, obwohl sie mit Sicherheit in Zusammenhang mit anderen kulturellen Bedingungen stehen, weder gesteuert noch vorhergesehen werden können.

Wenn nun in *Reservoir Dogs* jeder einzelne Gewaltakt mit großer Eindringlichkeit dargestellt ist und dennoch eine Etikettierung dieser Handlungen als ethisch verwerflich oder legitim verweigert wird, liefert dieser Film letztlich eine visuelle Repräsentation von Thesen, wie Reemtsma sie formuliert. Darüber hinaus stellt er mithilfe der beschriebenen Techniken eine eigenständige Analyse des Phänomens dar, das er beschreibt. Die filmische Analyse des Phänomens Gewalt ergibt sich aus den Modi ihrer Darstellung. Der Film ist ein visuelles Medium; es ist ihm



39 Vgl. Gerald Peary (Hg.): *Quentin Tarantino: Interviews*, a.a.O., S. 42

40 Jan-Philipp Reemtsma: *Mord am Strand. Allianzen von Zivilisation und Barbarei*, Hamburg 1998, S. 131

41 Wie dünn der Firnis der Zivilisierung tatsächlich ist, hat Christopher Browning am Beispiel eines Hamburger Reserve-Polizeibataillons gezeigt, das 1942 in Polen bereitwillig und vor allem freiwillig an der Vernichtung der jüdischen Bevölkerung teilnahm (*Ganz normale Männer. Das Reserve-Polizeibataillon 101 und die »Endlösung« in Polen*, Reinbek 1996). In der jüngeren Geschichte stehen die Genozide in Bosnien-Herzegowina und Ruanda (vgl. Julija Bogoeva/Caroline Fetcher (Hg.): *Srebrenica: ein Prozess*, Frankfurt a. M. 2002; Robert Stockhammer: *Ruanda. Über einen anderen Genozid schreiben*, Frankfurt a. M. 2005) ebenso für die Ungesicherheit der Gewaltdomestikation, wie das vermehrt auftretende Phänomen der Amokläufer in den westlichen Gesellschaften. Die Kontinuität einer Institutionalisierung gewaltsamen Handelns in der Geschichte hat Barbara Ehrenreich beschrieben (*Blutrituale. Ursprung und Geschichte der Lust am Krieg*, München 1997).

nicht anders möglich, Gewalt (als eines der klassischen Themen des Kinos) zu zeigen denn als diese selbst. Nicht, dass Gewalt an sich in einem Film gezeigt wird, entscheidet darüber, ob es sich um einen gewaltaffirmativen Film, ein B-Picture oder eine Meditation über das Thema handelt, sondern die »Mise-en-scène« ihrer Repräsentation. In seinen Überlegungen zu einer »Guten Gewalt« im Film stellt Martin Michael Roß einleitend fest, einen Film als viel zu gewaltsam zu beurteilen setze einen normativen Kanon voraus, von dem aus derartige Urteile gefällt werden können und an dem sich die Produktion von Filmen zu orientieren hätte. »Unter solchen Voraussetzungen haben es jene Filme besonders schwer, die sich sehr elaboriert mit klassischen Themen des Kinos auseinandersetzen – und ›Gewalt‹ gehört dazu.«⁴² Am Beispiel von Abel Ferraras *King of New York* (USA 1990) macht Roß klar, dass auch ein durchaus konventioneller Plot als Basis für eine nicht-affirmative, elaborierte Reflexion über das Phänomen der Gewalt in der Kultur und damit einhergehende Themen wie Ethos, Schuld und Opfer dienen kann.

Roß sieht diese Fähigkeit insbesondere in der Konstante einer »zeichenhaft dargestellten Gewalt« in diesem Film⁴³, die sich einer ethischen Positionierung zunächst entzieht – »Auf solche Weise wird Gewalt (...) zugleich manifest und latent gezeigt.«⁴⁴ Die Stärke dieser filmischen Introspektion von Gewalt resultiert Roß zufolge auch aus der Distanziertheit der Gewaltinszenierung gegenüber dem Zuschauer und aus dem Fehlen aller Elemente, die den Einsatz von Gewalt klassischerweise ethisch legitimieren (und das, obwohl die Hauptfigur des Films ein Anliegen verfolgt, das moralisch nichts zu wünschen übrig lässt, nämlich die Rettung eines Kinderkrankenhauses). Dieses Vorgehen verbindet *King of New York* mit Tarantinos *Reservoir Dogs*; auch hier weicht die bloße Abbildung von Gewalt einer Reflexion über das Phänomen selbst, die sich aus den Techniken einer inszenatorischen und ethischen Distanzierung zusammensetzt und gegenüber Ferraras Film noch einmal durch die innovative Plotstruktur gesteigert wird, vor allem aber durch die Transformation der Charaktere selbst in Zeichen jener Kultur, in der sie Gewalt ausüben. Indem sowohl die frontale Zurschaustellung von Gewalt als auch jede Identifikationsmöglichkeit mit der abgebildeten Gewalt verweigert wird, schließt die filmische Repräsentation in diesen Filmen zu einer reflexiven Ebene auf. Gerade die »Verweigerung, ›Gut und Böse‹ plakativ darzustellen und klar voneinander abzugrenzen, läßt dem Zuschauer genügend Platz, an (diesen) Filmen auch ›produktiv zu partizipieren.«⁴⁵ Von der reinen Bereitstellung kulturellen Datenmaterials über Repräsentationspraktiken gelangt der Film zu einer eigenen analytischen Kompetenz. Offensichtlich stehen die in *Reservoir Dogs* gezeigten Charaktere für ein soziokulturelles Vermächtnis der Gewalt in der Gegenwart ein. Innerhalb ihrer Subgesellschaft pointiert sich die Rolle, die Gewalt ohnehin in jeder sozialen Ordnungsstruktur spielt, wenn es darum geht, Herrschaft zu implementieren, Individualität auszubilden und Probleme zu lösen. Gewalt ist in diesem Kontext kaum ethisch etikettiert, sondern wird in erster Linie instrumentell wahrgenommen.

Gedeutet als eine Parabel auf die Kultur der Gegenwart, liefert *Reservoir Dogs* nicht nur den Beleg für eine Zivilisation, die sich ihrer eigenen Bedrohung und Zeitgebundenheit bewusst ist.⁴⁶ Es zeigt sich auch, dass das vorrangige Anliegen

42 Martin Michael Roß: »Gute Gewalt. Ein Versuch über *King of New York* von Abel Ferrara«, in: Gerhard Larcher/Franz Grabner/Christian Wessely (Hg.): *Visible Violence. Sichtbare und verschleierte Gewalt im Film*, Münster 1998, S. 42

43 Ebd., S. 46

44 Ebd., S. 46 f.

45 Ebd., S. 52

46 Vgl. Dirk Baecker: *Wozu Kultur?*, a.a.O., S. 36

von Kultur nicht darin bestehen kann, Gewalt zu neutralisieren. Stattdessen läge die Herausforderung von Kultur darin, Gewalt auf eine Weise zu integrieren, die der Unmöglichkeit ihrer vollständigen Domestikation entspräche und auf diese Weise zugleich einen Exzess der Gewalt in der Realität vermiede. Dieses Dilemma einer höchst widersprüchlichen Aufgabenstellung hat Dirk Baecker pointiert formuliert: »Jede Kultur steht daher vor einer eigentümlichen dreifachen Aufgabe. Zum einen muss sie diese Möglichkeit des Rückgriffs auf die Gewalt mitpflegen (...). Zum zweiten muss sie diesen Rückgriff jedoch möglichst unattraktiv machen (...). Und zum dritten muss sie in der Gewalt ein funktionales Äquivalent zu sich selbst entdecken.«⁴⁷ Kultur steht also vor der Herausforderung, Instrumente und Techniken zu entwickeln, die gerade die Anwesenheit und Unberechenbarkeit von Gewalt einbeziehen, anstatt von ihrer Eskamotierung auszugehen. Genau dies zeigt *Reservoir Dogs*, ein Film, der von der Anwesenheit der Gewalt in der Kultur erzählt und gleichzeitig Zeugnis ablegt von ihrer kulturellen Bedeutung und Funktionalität. So gesehen, berichtet *Reservoir Dogs* mit großer Intensität von der Ambivalenz der Gewalt in der Kultur, insofern diese nicht vermieden werden kann, aber auf eine Weise in Kultur integriert werden muss, die deren Institutionen nicht in Gefahr bringt.

Unter diesen Bedingungen ließe sich eine angemessene Strategie darin ausmachen, einen distinkten kulturellen Ort speziell für die Repräsentation von Gewaltakten bereitzuhalten.⁴⁸ Indem so eine Topografie der bewachten Gewalt entstünde und diese primär auf einen imagologischen Status zurückgedrängt würde, böte sich im Vergleich zur Unberechenbarkeit von Gewalt ein Höchstmaß an Sicherheit. Als eine solche Institution bietet sich in der modernen Massenkultur das Medium des Spielfilms an, das ganz offensichtlich als Auffangbecken für diverse Imaginationen, Rationalisierungen und Kompensationen von Gewalt dient und entsprechende Techniken bereitstellt. Zunächst fungiert der Film als wichtiger Katalysator für das der Kultur eigene Gewaltpotenzial; zugleich stellt deren Repräsentation eine stete Erinnerung an die unvermeidliche Gegenwart der Gewalt in der Kultur dar. Mit Blick auf ein »cinema of excess« und die Omnipräsenz von Gewaltdarstellungen im Film lässt sich nur schwer behaupten, heute sei Gewalt kein Bestandteil von Kultur mehr oder auch nur marginalisiert. Möglicherweise ist es gerade dieser zweite Aspekt, der wieder und wieder provozierend wirkt. Anstatt zu fragen, welchen pragmatischen oder sogar normativen Nutzen Gewalt in Kultur haben könnte (wenn sie schon nicht vermieden werden kann), sollte die Frage vielmehr sein, weshalb es überhaupt einen offenbar anhaltenden Bedarf nach Gewalt in der Kultur gibt und wie dieser sich in verschiedenen Medien auch verschieden artikuliert.⁴⁹

47 Ebd., S. 38

48 Diese Strategie wurde von Clifford Geertz am Beispiel der balinesischen Hahnenkämpfe beschrieben (vgl. Clifford Geertz: *Dichte Beschreibung*, Frankfurt a. M. 1987).

49 Seit die sog. Amokläufer die Grenzen der USA verlassen und auch die Bundesrepublik erreicht haben, ist die Sensibilität für Gewaltdarstellungen in den Medien erneut enorm gewachsen. In den meisten Fällen wird rasch ein Zusammenhang zwischen der Gewalttat und der Nutzung von Ego-Shooter-Computerspielen hergestellt, wobei den Spielen gleichermaßen ein Animations- und Trainingseffekt zugesprochen wird. Von hier aus lebt auch die alte Debatte darüber wieder auf, inwieweit mediale Gewaltdarstellungen überhaupt legitim oder ob sie nicht generell Zeichen einer moralischen Verrohung der Gesellschaft sind. Das Wiederaufleben dieser Debatte in dieser Schlichtheit und Generalität ist bedauerlich, denn für Medien wie den Film oder den Comic wurde sie längst ausgiebig geführt und es lassen sich kaum neue Erkenntnisse hinzufügen. Wenn es daher auch richtig ist, dass das Verhältnis zwischen Gewaltrepräsentation und Gewaltbereitschaft für den Bereich der PC- und Videospiele neu untersucht werden muss, bleibt auch klar, dass die Differenz dieser Medien berücksichtigt werden muss. Der entscheidende

5. MADONNAS SCHMERZ: EINE MASTER-INTERPRETATION

Die vorangegangenen Überlegungen zur Repräsentation und Inszenierung von Gewalt im Film verdichten sich in *Reservoir Dogs* noch einmal vor dem Hintergrund der Eingangssequenz des Films. Für eine angemessene Beurteilung des Films ist es offenkundig unerlässlich, diese Szene zu berücksichtigen. Die den Film eröffnende Unterhaltung der Gangster über Madonnas Song *Like a Virgin* wurde oft übersehen, als bloße Kuriosität abgetan, um die Atmosphäre des Films zu kreieren, oder als Beweis für dessen dreisten Sexismus interpretiert.⁵⁰ Gerade die Tarantino'schen Repräsentationen von Sprache und Gewalt verlangen aber nach einer Deutung als Repräsentationen; weit eher als um eindeutige Aussagen handelt es sich dabei um Kodifizierungen. Die Ernsthaftigkeit, mit der in dieser Eröffnungssequenz um die richtige Interpretation von Madonnas Hit gerungen wird, ist sowohl ein erster Verweis auf die Prägenkraft der 1970er und 80er Jahre, die der Film entfaltet, als auch auf den Inszenierungscharakter der darin entwickelten Charaktere. Zugleich lässt sich die Debatte als ironischer Kommentar auf die reflexive Komponente des Films lesen, wenn ausgerechnet Gangster, die unmittelbar vor der Ausübung eines Raubüberfalls stehen, sich das Kuriosum leisten, zu Hermeneutikern zu werden und einen »Streit der Interpretationen« (Umberto Eco) auszutragen.

Gerade dieser kleine Eröffnungsdialo g enthält zentrale Informationen über den ganzen Film – über seine Figuren wie auch über die Bedeutung von Gewalt im Allgemeinen. Bedeutsam ist vor allem folgende Bemerkung von Mr. Brown, die er in seine Logik sexueller Metaphern kleidet und die eine zentrale Aussage über die Verbindung von Kultur und Gewalt trifft: »It hurts. It hurts her. It shouldn't hurt. Her pussy should be Bubble-Yum by now. But when this cat fucks her, it hurts. It hurts like the first time. The pain is reminding a fuck machine what it was to be a virgin. Hence, »Like a Virgin.«⁵¹ Der zentrale Gegenstand ist also das Phänomen des Schmerzes. Thematisiert wird die Bedeutung von Schmerz in der Kultur, vor allem aber mit Blick auf den Prozess einer Konstituierung des Individuums als modernes Selbst.

Unterschied liegt schon darin, dass der Film ein reines Rezeptionsmedium bleibt; Film wird konsumiert; der Zuschauer bleibt immer in der Position des passiven Voyeurs, im Idealfall eingebunden in den ritualisierten Kontext eines abgedunkelten Zuschauerraums. Das Verhältnis zwischen Zuschauer und Film/Regisseur hat Tarantino klar zusammengefasst: »The audience and the director, it's an S&M relationship, and the audience is the M« (nach: Larissa MacFarouhar: »The Movie Lover: In Tarantino's Mind the Projector Never Stops Running«, in: *The New Yorker*, October 20, 2003). Das alles trifft auf PC-Spiele nicht mehr zu, in denen das alte Sender-Empfänger-Verhältnis der klassischen Medien komplett aufgebrochen ist und der Nutzer (signifikanterweise ist es gar nicht mehr möglich, vom Konsumenten oder gar Zuschauer zu sprechen) aktiv am Spiel beteiligt wird. PC-Spiele sind partizipatorisch angelegt, nicht erst auf einer Ebene der Rezeption, sondern ganz basal; sie beziehen ihre Attraktivität gerade aus der Teilhabe des Spielers am Spiel. Insofern auch in ein Ego-Shooter-Spiel das Ego des Spielers ganz anders involviert ist, Identifikation hier ungleich unmittelbarer abläuft als in die Rezeption eines Films, der Gewaltdarstellungen beinhaltet, muss zwischen diesen Medien und ihrer Verwendung von Gewalt offensichtlich getrennt werden. Ob, was hier über die Funktion von Gewaltdarstellungen im Film gesagt wird, auf PC-Spiele noch anwendbar ist, sei dahingestellt; ebenso wie der Schluss, der von PC-Spielen zu wachsender und unkontrollierter Gewaltbereitschaft führt.

50 So etwa bell hooks: *reel to real. race, sex, and class in the movies*, New York 1996

51 Quentin Tarantino: *Reservoir Dogs*, a.a.O., S. 5; Madonnas Songtext lautet wie folgt: »I was beat incomplete / I'd been had, I was sad and blue / but you made me feel / Yeah, you made me feel / Shiny and new // Like a virgin / Touched for the very first time / Like a virgin / When your heart beats / Next to mine«. (Madonna: *Like a Virgin*, 1984)

Indem der Film im Grunde zwei Eröffnungsszenen aufweist, wird die Bedeutung der Gewalt unterstrichen, da beide auf den Effekt abzielen, den die Erfahrung des Schmerzes auf das menschliche Selbst hat – zuerst in der Unterhaltung über Madonna, die, wie ein Prolog, kontextuell und durch die Credits-Sequenz vom übrigen Film getrennt bleibt; dann, im Anschluss an die Credits in der intensiven Einstellung auf den schreienden, blutenden Mr. Orange, der sich auf dem blutverschmierten weißen Rücksitz eines Fluchtwagens windet.⁵² Das menschliche Selbst im Schmerz ist ganz bei sich – es ist in der Welt und ist sich zugleich seiner solipsistischen Existenz völlig bewusst. Neben Gewalt und Verrat ist Schmerz das zentrale Thema des Films.⁵³ Die Geburt des humanen Selbst, lautet die darin entfaltete Botschaft, resultiert aus der Erfahrung des Schmerzes. In dieser Absicht schreibt David Le Breton dem Schmerz eine anthropologische Komponente im Rahmen der Subjektgenese zu, denn gerade weil der Schmerz den Menschen als Person angreife und seine Identität gefährde, sei die menschliche Existenz paradoxerweise ohne die »Fähigkeit, Schmerz zu verspüren, (...) erschreckend verwundbar.«⁵⁴ »Bei der Konstitution einer menschlichen Welt«, so Le Breton, »das heißt, einer Welt der Bedeutungen und Werte, die dem menschlichen Handeln zugänglich sind, spielt der Schmerz eine tragende Rolle.«⁵⁵ Gerade weil der Schmerz einen »Riß im Leben des Menschen« darstelle, der ein Identitätsgefühl gefährde, das durch Erfahrungen der Freude und der Lust inspiriert sei, trage er als Grenzerfahrung entscheidend zur Konstituierung einer gefestigten Identität bei. Entscheidend dabei ist natürlich, wie schon bei der Anwesenheit des Gefährdungssujets der Gewalt in der Kultur, dass diese Schmerzerfahrung das Individuum nicht zerstört (wie etwa unter der Folter), sondern die Ambivalenz gehalten wird. Gemäß dieser Bedeutung des Schmerzes für die Struktur des Films erscheint die Madonna-Szene nicht nur als Ankündigung des zentralen Themas, sondern auch als eine Art Master-Interpretation des folgenden Films. Mr. Brown zufolge widerfährt, was mit der Frau im Lied geschieht, allen Protagonisten des Films: Im Moment des größten Schmerzes kommen sie zu sich selbst, was für sie freilich zu spät ist, denn zu diesem Zeitpunkt sind sie entweder tot oder zumindest beinahe tot. Das heißt aber auch, dass der Film die Bedeutung, die er dem Lied gibt, noch radikalisiert. Während die Frau in Madonnas Hit möglicherweise weiterhin die Erfahrung machen kann, sich als sich selbst im Spüren von Schmerz zu erfahren, scheitern die Charaktere in *Reservoir Dogs* in ihrem Bemühen, Identitäten herzustellen; ihre Imitatstrukturen werden im Augenblick der Schmerzerfahrung falsifiziert. Die wirkliche Persönlichkeit dieser Figuren ist eine komplette Leere; ihr Tod ist eine unverhohlene Metapher für das Ungenügen des coolen, zitatgebundenen Subjekts.

52 Die Farbkonstellation dieser Szene, Oranges rotes Blut auf dem weißen Sitz des Autos, zitiert sogar noch indirekt Madonnas Song; die erste und tödliche Verwundung gerät zur Metapher der Entjungferung.

53 Letztendlich kann der Verrat auch nicht vom Schmerz getrennt werden; vielmehr stellt dieser das mentale und symbolische Resultat des Verrats dar. Lüge, strukturelle Gewalt und Opfer- bzw. Stellvertretervorstellungen seien in einen Zusammenhang zu bringen, betont Gerhard Larcher (»Kunsthilf und anamnetische Kultur«, in: Gerhard Larcher/Franz Grabner/Christian Wessely (Hg.): *Visible Violence*, a.a.O., S. 14).

54 David Le Breton: *Schmerz. Eine Kulturgeschichte*, Zürich 2003, S. 11. Ganz ähnlich angelegt ist die zentrale These in David Finchers Film *Fight Club* (USA 1999). Auch hier wird diese These nicht nur über die Gesamthandlung des Films entfaltet, sondern Fincher konzentriert sie in einem innerhalb der ersten 15 Minuten stattfindenden Monolog über den Genuss, Schmerz zu empfinden, um auf diesem Wege ein wirkliches Selbst zu erlangen.

55 David Le Breton: *Schmerz*, a.a.O., S. 12

Dass Browns Lesart des Liedes eine Master-Interpretation für den gesamten Film darstellt, wird durch die Tatsache unterstrichen, dass diese Figur vom Regisseur selbst dargestellt wird. Dies ist ein interessantes Detail, wird der Film doch in aller Regel als durch und durch postmodernes Produkt rezipiert. Hier jedoch wird mit dem Tod des Autors auf rüde Art Schluss gemacht und dieser feiert seine Auferstehung auf der Leinwand. Wenn Brown/Tarantino vermittelt eines Liedes wie *Like a Virgin* seinem Publikum (das sowohl aus den übrigen Gangstern als auch aus den Filmzuschauern besteht) mitteilt, wie es den Film zu verstehen habe, schließt er unvermutet an eine dem Theater entstammende Tradition an. Dabei handelt es sich um das von Bertolt Brecht entworfene »nichtaristotelische Theater«, das seit den 1920er Jahren einen neuen, reflektierten Zugang zum Drama und zum Publikum gesucht hat. Dessen entscheidendes Charakteristikum ist bekanntlich seine Verweigerung von Katharsis und Einfühlung⁵⁶; die über die Dramatik erreichte Kritik soll auf rein materialistische Weise erfolgen. Während Tarantinos Film nun rein äußerlich stark in der Tradition der antiken Tragödie steht – das ganze Geschehen konzentriert sich auf wenige, auf kleinem Raum agierende Personen, der Hintergrund des Plots wird über Rückblenden erschlossen, die den Chor bzw. den Boten ersetzen und mindestens zweimal auch Illustrationen von Berichten sind – löst er doch genau diese beiden zentralen Forderungen Brechts ein: Jede Einfühlung in die handelnden Personen, also Identifikation, ist aufgrund ihrer moralischen Indifferenz und ihres artifiziellen Charakters völlig unmöglich und eine Katharsis gibt es in einem Film, der mit Ausnahme seiner opportunistischsten Figur niemanden am Leben lässt, natürlich auch nicht. Konsequenterweise wendet sich Brecht daher auch gegen den Schiller'schen Impetus, das Theater zur moralischen Anstalt zu küren, wie es Fischer für Tarantinos Film versucht hat. Nicht dass das von Brecht favorisierte »epische Theater« nicht auch moralisch sei, aber seine Moral ergebe sich über einen analytischen Zugriff auf den Gegenstand, nicht über Gesten der Emotionalisierung.⁵⁷ Dieser Zugriff korrespondiert hervorragend mit Tarantinos Inszenierungstechniken.

Schließlich streichen der Prolog über Madonna und der Einsatz des Regisseurs selbst den beherrschenden Charakter des Film heraus, womit Tarantino – ob nun ironisch oder selbstgefällig – an zentrale Elemente des Lehrstücks anknüpft. Wenn es bei Brecht heißt, die »jungen Leute« sollten durch Theaterspielen erzogen werden und somit »zugleich zu Tätigen und Betrachtenden« gemacht werden, dann reiht sich im Rahmen der Möglichkeiten des Spielfilms *Reservoir Dogs* in diesen Kanon ein. Wer über die Gewaltrepräsentationen in diesem Film und ihre Kontexte nachdenkt, begibt sich unweigerlich in eine pädagogisch aufgeladene Umgebung. Brown/Tarantino präparieren mit ihrer Madonna-Interpretation also sorgfältig das Feld eines Zusammenhangs zwischen Schmerz, Gewalt, kultureller Prägung und Subjektidentität, wie er nachfolgend ausbuchstabiert werden wird. Vor dem Hintergrund dieses Prologs lässt sich der anschließende Film eigentlich gar nicht mehr »falsch« verstehen, so massiv ist sein symbolischer Einsatz. Die Botschaft des Films erschien dann als so offensichtlich, dass sie eventuell gerade deshalb größtenteils übersehen wurde.

Innerhalb eines gewissen Variationsrahmens folgt der Zuschauer von *Reservoir Dogs* der Repräsentation verschiedener Körper im Schmerz, ganz so, als beabsichtige Tarantino, Elaine Scarrys Studie *The Body in Pain* zu konterkarieren. Im Gegensatz zur These Le Bretons reklamiert Scarry dort, dass im Zustand absoluten Schmerzes, etwa unter der Folter, das menschliche Selbst verschwinde und nichts als den bloßen

56 Vgl. Bertolt Brecht: »Kritik der Poetik des Aristoteles«, in: *Werke in 5 Bänden*, Bd. 5, hg. v. W. Mittenzwei, Berlin & Weimar 1981, S. 143 ff.

57 Vgl. Bertolt Brecht: »Vergnügungstheater oder Lehrtheater«, in: *Werke in 5 Bänden*, a.a.O., S. 260

Körper hinterlasse: »Every act of civilisation is an act of transcending the body in a way consonant with the body's needs. (...) Torture is a condensation of the act of 'overcoming' the body present in benign forms of power.«⁵⁸ Scarry streicht auch die enge Verbindung vom Schmerz zur Bedeutung des Todes heraus, indem sie ausführt, beides sei ausschließlich auf den Körper zurückzuführen, und in beiden Fällen würden sowohl die »most intense forms of negation« als auch die »contents of consciousness« zerstört.⁵⁹ Den Schmerz nach Scarrys Muster zu betrachten, nämlich ausschließlich als Entäußerung von Inhumanität, mag richtig sein, sofern man sich ganz auf die extremen Varianten des Schmerzes konzentriert wie die Folter. Allerdings entgeht dieser Lesart jene andere, wichtige Bedeutung des Schmerzes im Rahmen von Kultur, die Le Breton hervorhebt und worin Körpergrenzen und Sinnengrenzen miteinander korrespondieren. Scarrys Ansicht zufolge negiert der Schmerz die Sprache und reduziert das Individuum darauf, nichts als ein Körper zu sein: »This intensely – and sometimes, as in pain, obscenely – alive tissue.«⁶⁰ Dabei übersieht sie, dass der Schmerz selbst, wie grausam er auch immer sein mag, eine Art von Sprache im Kontext der Fähigkeiten des Menschen darstellt. Das menschliche Selbst erwächst noch immer aus der Erfahrung des Schmerzes, auch psychologischen Schmerzes, wie die Psychoanalyse gezeigt hat. So stellt der Schmerz eine Kraft dar, die das Individuum die Unterscheidung zwischen dem Selbst und der Welt lehrt und zu diesem Zweck eine Reihe von Bedingungen aufstellt, um ein Selbst im Sinne einer Subjektivität zu erlangen, welche der Begrenzungen des eigenen Körpers bewusst ist. »Man lernt, daß man Grenzen hat durch Unlust, durch Schmerz.«⁶¹

Auf geradezu grobe Weise betont Quentin Tarantinos *Reservoir Dogs* diese Bedeutung des Schmerzes als Ressource von Kultur, hergestellt durch Gewalt. Das bedeutet auch, dass Kultur, selbst dann ein gefährliches Unterfangen bleibt, wenn sie Institutionen schafft, deren Aufgabe es ist, der ambivalenten Struktur der Gewalt Rechnung zu tragen, manifeste Gewalt zu vermeiden und die sozialen Verflechtungen und Konflikte unter den Individuen zu befrieden. Ein Film wie *Reservoir Dogs* repräsentiert diese grundlegende Verflochtenheit von Gewaltfähigkeit, Schmerzerfahrung und Kultur- respektive Subjektgenese. Die unveränderbare Anwesenheit von Gewalt sollte zwar nicht anthropologisch verstanden werden; als grundlegende Fähigkeit des Menschen kann sie aber aus der menschlichen Lebenswelt auch nicht ausgeschlossen werden, sondern kehrt immer wieder in diese zurück. □

Ich danke der Alexander von Humboldt-Stiftung für ihre Unterstützung meiner Arbeit durch ein Feodor Lynen Stipendium, Henry Jenkins und Matthias Frey für ihre Lektüre dieses Aufsatzes und hilfreiche Kommentare sowie Anthony Lioi für die vergnüglichen Diskussionen bei unseren gemeinsamen Luncheons.

58 Elaine Scarry: *The Body in Pain. The Making and Unmaking of the World*, New York and Oxford 1985, S. 57

59 Ebd., S. 31

60 Ebd.

61 Jan-Philipp Reemtsma: *Mord am Strand*, a.a.O., S. 128