

Günter Thomas (Hrsg.)

Religiöse Funktionen des Fernsehens?

*Medien-, kultur- und religions-
wissenschaftliche Perspektiven*

Westdeutscher Verlag

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme
Ein Titeldatensatz für diese Publikation ist bei
Der Deutschen Bibliothek erhältlich

Alle Rechte vorbehalten
© Westdeutscher Verlag GmbH, Wiesbaden, 2000

Der Westdeutsche Verlag ist ein Unternehmen der Fachverlagsgruppe BertelsmannSpringer.



Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

www.westdeutscher.vlg.de

Höchste inhaltliche und technische Qualität unserer Produkte ist unser Ziel. Bei der Produktion und Verbreitung unserer Bücher wollen wir die Umwelt schonen: Dieses Buch ist auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt. Die Einschweißfolie besteht aus Polyäthylen und damit aus organischen Grundstoffen, die weder bei der Herstellung noch bei der Verbrennung Schadstoffe freisetzen.

Umschlaggestaltung: Horst Dieter Bürkle, Darmstadt
Druck und buchbinderische Verarbeitung: Rosch-Buch, Scheßlitz
Printed in Germany

ISBN 3-531-13405-1

Inhalt

Vorwort	7
Einleitung. Religiöse Funktionen des Fernsehens? <i>Günter Thomas und Michael Welker</i>	9
I. Wandlungen der Religion in einer Medienkultur	
Transformationen. Sinnstiftung, Wertevermittlung und Ritualisierung des Alltags durch das Fernsehen <i>Knut Hickethier</i>	29
Das Fernsehen und der Nationalstaat. Glaube, Zugehörigkeit und technischer Wandel <i>James Carey</i>	45
Religion im Fernsehen oder Fernsehreligion? Unterwegs zu einem vierten (fünften) Paradigma für das Verhältnis von Religion und Fernsehen <i>Stewart Hoover</i>	77
Liturgie und Kosmologie. Religiöse Formen im Kontext des Fernsehens <i>Günter Thomas</i>	91
Von der ›Lesbarkeit der Religion‹ zum <i>iconic turn</i> <i>Burkhard Gladigow</i>	107
II. Medienereignisse und Mythenproduktion	
Das Narrationssystem Fernsehen und seine Vermittlungsstrukturen <i>Joan K. Bleicher</i>	127
Trauern um Diana. Die religiösen Funktionen von Medienritualen <i>Michael R. Real</i>	145
Telemysen. Eine Aktualisierung mythischer Weltauslegung <i>Ben Bachmair</i>	161
Was Gruppen wissen müssen. Implikationen der Medienpraxis für Ritualtheorien <i>Carolyn Marvin</i>	179

III. Gemeinschaft, Ritual und Orientierung. »Religiöse« Aspekte der Medienrezeption

Religiöse Aspekte der Fernsehrezeption. Große Medienereignisse im Spiegel des Rituals <i>Daniel Dayan</i>	191
Trauer und Trost, Vergebung und Wunder. Kirchliche Dienstleistungen im Fernsehen <i>Jo Reichertz</i>	205
»Medienreligion« ist keine Religion. Fünf Thesen zu den Grenzen einer erhellenden Analogie <i>Angela Keppler</i>	223
»It's a Family Affair«. Fernsehserien und ihre Bedeutung im Alltagsleben <i>Lothar Mikos</i>	231
»In den Fernhbildschirm hinein«. Der einzelne Zuschauer als ein Ort der Kreativität? <i>Don Handelman</i>	247
IV. Religiöse und normative Implikationen der gesellschaftlichen Selbstbeschreibung durch audiovisuelle Medien	
Viele »fiktionale Welten« für die Lebenswelt – aber wo sollen wir leben? Elemente einer theologischen Kriteriologie <i>Albrecht Grözinger</i>	261
»Between Heaven and Hell«. Soap Religion in den Medien? <i>Siegfried J. Schmidt</i>	271
Zu den Autorinnen und Autoren	289
Sachregister	293

Telemysen.

Eine Aktualisierung mythischer Weltauslegung

Ben Bachmair

Die heutige Massenkommunikation bedient sich intensiv tradierter Geschichten, Figuren und Motive und verwendet sie auch in Text- und Deutungsformen des Mythos. Diese Formen verbinden generalisierbare Deutungsmuster mit den konkreten Erfahrungen, utopischen Phantasien und Angstprojektionen der Menschen. Dabei werden der konkrete Alltag und der jeweilige Lebenslauf transzendiert. Zugleich eignen sich die Menschen ihre alten Denk- und Deutungsgewohnheiten¹ mit aktualisierter Funktion an.

1. Rambo und Rocky – moderne mythische Filmfiguren

Die neue Form der alten Denk- und Deutungsgewohnheiten hat auf den ersten Blick vielfach die Form der Durchdringung von Action und Mythen, wie sie typisch ist für die zentralen Figuren von Sylvester Stallone, Rambo und des Rocky. Gerade weil die Figur des Vietnam-Veterans und Einzelkämpfers Rambo zum Symbol für brutalisiertes Fernsehen und brutalisierte Filme geworden ist, lohnt sich der analytische Blick auf die Stallone-Figur als Teil eines aktuellen Mythos, der ein typisches Männerbild zelebriert. Rambo und Rocky stehen u.a. für bedrohte Männer, die im Kampf zu Märtyrern werden, die sich sprachlos von der Außenwelt abgrenzen, die in der Gefährdung nach den ethischen und sozialen Wurzeln ihrer Identität, nach Moral und nach der verstehenden starken Vaterfigur suchen. Dabei mischen sich Darstellungen von Kampf, Individualität, soziale Isolierung mit moralischen Hoffnungen, die auch mit männlichen Lebenserfahrungen und Themen der achtziger Jahre korrespondieren. Im Vordergrund der Darstellung dominieren die Darstellungselemente des Action-Genres, insbesondere der Kampf. Der moralische Anspruch von Rambo oder Rocky wird in der öffentlichen Diskussion kaum wahrgenommen. Diese moralische Seite von Rambo und Rocky zeigt freilich eine Tiefenstruktur in der Tradition faschistoider Männerbilder, die sich jedoch auf die siebziger und achtziger Jahre beziehen. Die Tiefenstruktur entsteht als Überlagerung von Körper- und Kampfästhetik mit den Hoffnungen auf eine ethnisch soziale Verwurzelung der modernen,

1 »Denkgewohnheit« ist die zentrale Kategorie in der kulturhistorischen Theorie zu Mythos von G. v. Graevenitz (1987). Mit dieser Kategorie läßt sich die theoretische Gefahr vermeiden, Mythos als den immer wieder und erneut durchschimmernden Grund ewiger Wahrheit zu bestimmen. Zudem gelingt mit »Denkgewohnheit«, die pragmatische Seite von Texten in ihrer jeweiligen historischen Erscheinungsform zu beschreiben.

an Individualität orientierten Lebensformen. Diese Tiefenstruktur empfiehlt sich als pragmatischer und moralischer Gegenentwurf zur Entfremdung in der Konsumgesellschaft der siebziger und achtziger Jahre. Im folgenden einige Schlüsselszenen.

1.1 Der erniedrigte Held und Kämpfer gewinnt die Sprache, weil der gute Vater ihm vertraut (Rambo I)

Rambo wurde von einem kleinbürgerlichen Sheriff verfolgt und von einer Militäreinheit so in die Enge getrieben, daß er sich freikämpfen muß. Er tut dies zum Ende des Films in der Form des erbarmungslosen Krieges. Die Stadt brennt, der Sheriff ist verwundet und kampfunfähig. Rambos ehemaliger Oberst aus dem Vietnamkrieg taucht in Uniform auf, stellt sich gegen den hinterhältigen Sheriff und versucht Rambo vom Kampf gegen das Militär abzubringen.

Oberst: »Rambo!« (Rambo schreckt auf, der Oberst steht im dunklen Raum). »Rambo, tue es nicht. Rambo, du hast keine Chance.« (Kommt langsam auf ihn zu). »Laß deine Waffe fallen!« (Rambo schaut orientierungslos aus dem Fenster in die Blaulichter der Polizei- und Feuerwehrfahrzeuge. Der Oberst schreit nach draußen:) »Feuer einstellen!« ...

(zu Rambo gewandt:) »Überleg dir, was du machst. Das Gebäude ist umstellt. Es gibt keinen Ausweg. Es sind fast zweihundert Männer da draußen, die alle bewaffnet sind.« (Rambo läßt das Gewehr). »Du hast wirklich alles getan, damit es zu diesem Krieg kommt. Du hast genug Schaden angerichtet.« (Der Oberst packt Rambos Gewehr, Rambo blickt ihm erschrocken ins Gesicht.) »Dein Einsatz ist vorbei, Rambo, verstehst du mich?« ...

(Rambo dreht sich plötzlich heftig um, deutet auf den Oberst und schreit:)

Rambo: »Nichts ist vorbei! Gar nichts! Ihr könnt nicht einfach aufhören! Es ist nicht mein Krieg gewesen, ihr wolltet es so, ihr habt angefangen. Ich habe nur alles getan, um zu gewinnen, aber irgend jemand ließ uns nicht gewinnen. Als ich zurückkam in diese Welt (deutet zum Fenster hinaus), empfingen mich all diese Maden auf dem Flughafen. Sie haben gegen mich demonstriert, mich einen Babymörder und Frauenschänder genannt. Was haben die sich gedacht, gegen mich zu demonstrieren, hä? Wer sind die denn? Niemand von denen war da draußen in diesem Dschungel. Sie wußten gar nicht, worum es geht!«

Oberst: (geht auf Rambo zu) »Es war eine schlimme Zeit für alle, Rambo. Aber das ist jetzt vorbei.«

Rambo: (deutet wieder auf den Oberst) »Für Sie! Mir bedeutet das Zivilleben gar nichts. Im Krieg, da hatten wir einen Ehrenkodex: Du deckst meinen Arsch und ich decke deinen. Aber hier gibts so was nicht.«

Oberst: »Du bist der letzte einer Elitetruppe. Du solltest es nicht so zu Ende führen.«

Rambo: »Da drüben flog ich einen Hubschrauber oder ich bin Panzer gefahren. Ich war verantwortlich für eine Million Dollar Ausrüstung. Und hier krieg ich nicht mal einen Job als Parkwächter!« (Schreit beim letzten Satz noch lauter und wirft sein Gewehr laut krachend nach hinten weg. Er stöhnt, greift sich an den Kopf und sinkt zu Boden mit den Worten:) »Oh, Gott, vergib mir.« (Noch leiser und weinend:) »Ich kann doch nichts dafür. – Ich kann doch nichts dafür. Ich hatte Freunde, wir waren ein Haufen, alles Wahnsinnskumpels, wir sind zusammen durch die Hölle gegangen. Ich habe ihnen vertraut! Und hier ist gar nichts mehr. Es war Waffenstillstand, als ich mit Jonny zusammen im Dorf war. Wir wollten uns amüsieren, und wir sprachen über Las Vegas – (Schüttelt ungläubig, weinend den Kopf.) Plötzlich war da ein Kind. Ein Junge, der zu uns kam, und er hatte so einen Schuhputzkasten, und er sagte: Schuhe putzen – Und dieser Kasten hatte Drähte, und Joe macht das Ding auf, es explodiert, und Joe fliegt quer über den Platz. Er hat dagelegen und geschrien, er hat so verteufelt geschrien, und überall lagen Körperteile von ihm. – Er war mein Freund, zerfetzt über mir. Und dann dieses verdammte Blut. Ich versuchte ihn zusammenzuhalten, aber es ging nicht, seine Gedärme kamen immer weiter

aus ihm raus. Niemand wollte uns helfen. Joe hat geweint, er sagte, ich will nach Hause, ich will nach Hause. Er hat es immer wieder gesagt. Ich will nach Hause, ich will meinen verdammten Chevey fahren, und ich konnte seine verdammten Beine nicht finden. Er lag da, und hatte keine Beine mehr, ich kann das nicht vergessen. Es ist sieben Jahre her, jeden Tag sehe ich das. Nachts wache ich auf, weil ich davon träume. Was soll ich denn nur machen? Er war völlig hilflos, wie er da lag und schrie. Ich krieg das nicht aus meinem verdammten Schädel. Er ist verblutet.«

(Rambo weint. Der Oberst geht mit zitternden Lippen auf ihn zu und bleibt vor ihm stehen. Rambo greift nach seinem Arm, schluchzend und wimmernd. Der Oberst kniet sich vor ihn, Rambo legt den Kopf an seine Brust und weint weiter. Der Oberst blickt mitleidsvoll auf ihn hinab und legt zögernd seine Hand auf Rambos Rücken. Musik setzt ein. Rambo geht mit dem Oberst und Polizeifolge die Straße hinab.

Abspann und Ende des Films.)

In dieser Schlußepisode wandelt sich Rambo vom perfekten Kämpfer, dem Kampf als die einzige Verständigungsform zur Verfügung steht, zum redenden und leidenden Menschen, der seine Deklassierung beklagt, seine inneren Horrorbilder beschreibt und um Verständnis sucht. Die Horrorbilder sind am Realereignis des Vietnamkrieges festgemacht, haben also einen empirischen Ankerpunkt, entsprechen jedoch einer Vielzahl von Höllenbildern. Krieg und Kampf sind als Neuaufgabe von Höllenszenarien zu verstehen, die sowohl mit der Erfahrung der Deklassierung als auch mit dem Verlust eines einfachen Soziallebens im Männerbund der Kampfgenossen einhergehen. Es ist eine vorpubertäre Welt ohne Frauen, Erotik und Sexualität, die in zwei klare Lager zerfällt, in das der Guten, Moralischen und das der Unmoralischen und der Alltagsbürger. Die Beziehung zwischen beiden Lagern ist klar; es ist der körperlicher Kampf, der Rambo immer wieder zu Märtyrerphantasien Anlaß gibt. Rambos Lösung heißt nicht Alltagsleben, also den Job als Parkwächter zu akzeptieren, sondern seine Moral jenseits des Alltags zu suchen. Rambos Lösung ist dabei in die Vergangenheit gerichtet, von der Vaterfigur verstanden zu werden, zu regredieren und von dort aus zur erklärenden Sprache zu kommen. Die Vaterfunktion erfüllt sich nicht im Alltagsleben, sondern ist in die militärische Männer- und Führungshierarchie eingegliedert. Der deklassierte Einzelkämpfer als Metapher für isolierte Individualität gewinnt menschliche Züge im Militärsystem mit dem verstehenden, benevolenten männlichen Führer. Die empirische Erfahrung von Individualität überschreitet zudem die alltägliche Lebenswelt, indem es ein Kriegs- und Höllenszenario als Ursache für Bedrohung und Angst bietet. Die Alltagswelt bekommt den militärischen Führer als utopische Perspektive angeboten, der moderne, quasi therapeutische Funktionen erfüllt, indem er Regression ermöglicht und über den Realitätsbezug zur sprachlichen Kommunikation verhilft.

1.2 Vaterbeziehung: endlich verstanden werden (Rocky I)

Nachdem Rocky, ein junger Italoamerikaner, Gelegenheitsarbeiter in einem ärmlichen Großstadtbezirk von Philadelphia, per Zufall eine Außenseiterchance bekommen hat, um den Weltmeistertitel zu kämpfen, bietet sich sein ehemaliger Boxlehrer, ein grauhaariger 76jähriger Mann, als Manager an. Rocky schlägt das Anbot aus,

weil der Alte sich früher nicht um ihn gekümmert hat. Der Alte bietet ihm sein »Insider-Wissen und all seine Cleverness«. Rocky lehnt enttäuscht ab, weil er sich all dies allein und ohne väterliche Hilfe in seiner Jugend erarbeiten mußte:

Rocky: »Geben Sie's auf Mac. Ich, ich hätte Ihre Hilfe vor zehn Jahren gebraucht oder noch früher. Aber da haben Sie mir nicht geholfen, da war ich uninteressant.« (Rocky schließt die Tür zwischen sich und dem Alten).

Alter: »Wenn du meine Hilfe gewollt hättest, ich sage, wenn Du Hilfe brauchtest, warum hast Du mich nicht darum gebeten, warum hast du mich nicht darum gebeten, Rocky.«

Rocky: »Das habe ich oft. Aber Sie haben nie hingehört.« (Der Alte geht. Wieder schließt sich eine Tür zwischen Rocky und dem Alten. Rocky schreit ihm hinterher:) ... »Er hat seine Chance gehabt. Jetzt geht es nur noch um mich. Mir hat noch niemand »ne Chance gegeben. All die Scheißkämpfe, die ich gehabt habe, waren doch nur Mist. ... Ich werde kämpfen und werden den großen Kampf gewinnen. Ja ich werde gewinnen. Euch allen werde ich es zeigen ... Ich werde kämpfen wie um mein Leben. ... Sie wollen mir helfen? Dann helfen sie mir! Hier stehe ich und warte.«

(Rocky läuft hinter dem Alten her. Rocky legt seinen Arm um die Schulter des Alten. Die Kamera schaut nur von ferne zu.)

In der Rocky-Serie ist der Kampf auf die Sportversion reduziert, und damit näher am erfahrbaren Alltag. Alltag und Alltagsthemen werden mit Hoffnung auf ein Gelingen versehen, ohne den Alltag durch Höllenmotive wie bei Rambo völlig abzukoppeln. Das gilt auch für das Vaterthema, das näher am erfahrbaren Lebenslauf und dem Alltagshandeln angesiedelt ist, die alltägliche Einsamkeit und das alltägliche Scheitern mit einer hoffnungsvollen Lösung überwindet. Rocky erreicht anklagend die Vaterfigur des Trainers, der bisher ohne Verständnis für ihn war, ihm keine Hilfe und Förderung angedeihen ließ. Rocky fordert Hilfe im Lebenskampf und bekommt die verstehende Nähe. Dazu muß er jedoch aktiv werden, was der Film mit einer einfachen Geste zeigt: Rocky läuft dem Alten hinterher und legt ihm den Arm um die Schulter. Mit dieser Versöhnungsgeste, die von Rocky ausgeht, ist auch das Vaterthema abgehandelt. Der Trainer-Vater geht deshalb dramatisch aus der Filmerzählung ab; er stirbt in Wahrnehmung seiner Trainerrolle am Herzinfarkt, während Rocky zum Weltmeister aufsteigt.

2. Intersubjektive Gewißheit

Warum sind gerade die alten Denk- und Deutungsgewohnheiten so aktuell, und warum dabei wiederum mythische Darstellungs- und Deutungsformen? Mythische Textformen bieten den Bezug zur erfahrbaren Lebenswelt, verlassen sie jedoch gleichzeitig mit positiven oder negativen Utopien, mit Hoffnungen auf Gelingen und dem Schrecken des wiederkehrenden Scheiterns. Diese Spannung zwischen dem Faßbaren und dem, was die jeweilige soziale Wirklichkeit unüberprüfbar überschreitet, zusammen mit lang tradierten Bildern und Deutungsgewohnheiten, macht mythische Texte aktuell faszinierend. Sie haben die Funktion, einen gemeinsamen Bezugsrahmen zu bestätigen. Generell lassen Mythen die Lebenswelt hinter sich und zeigen auf die

Sphäre des Heiligen² als eindeutigen Bezugspunkt für die diesseitigen Menschen. Diese Art, die Lebenswelt der Menschen hinter sich zu lassen, die Grenzen in Richtung der Sphäre der Götter usw. zu überschreiten, ist gerade in der Lebenswelt des individuell zu gestaltenden und individuell zu verantwortenden Alltags hoch aktuell; nicht im Sinne einer Gottes- oder Götterwelt des Heiligen, sondern in der säkularisierten Form intersubjektiver Gewißheit, die den individuellen Alltag integrierend transzendiert.

Eine Welt, die keine allgemeinen Fixpunkte und keine transzendental legitimierten Gewißheiten hat, weil die Individuen ihren Alltag und ihren Lebenslauf selber gestalten müssen, braucht in besonderem Maße kommunikative Formen, die zu intersubjektiver Gewißheit verhelfen. Diese Gewißheit kann nur in der Spannung von faßbarem Alltag und eigenem Lebenslauf einerseits (= Empirie), sowie tradierten Denkgewohnheiten und dem, was aus den Alltagsroutinen und Alltagserfahrungen herausfällt, entstehen. Die Menschen als Schöpfer ihres Alltags und Gestalter ihres Lebenslaufs brauchen eine neue Form archimedisch fixierter Gewißheit. Sie muß der Verfassung unserer Lebenswelt und unserer Lebensformen angepaßte Erklärungen liefern. Das Gegenmodell zur ewigen Wahrheit ist das kommunikative Angebot eines gemeinsamen Bezugsrahmens, der technologisch und konsumtiv mit Medien verfügbar ist. Von außen gesetzte, oktroyierte oder göttlich gegebene Gewißheit widerspricht der Verlagerung der Schöpfungsaufgabe an die subjektiv verfaßten modernen Menschen. Es braucht deshalb Texte, die Alltag bzw. Lebenslauf mit dem verbinden, was Alltag und Lebenslauf transzendiert.³

3. Rocky, ein Konglomerat von Held, Märtyrer und Moralisten

Bei Rambo steht das gescheiterte Leben des Helden in einer verdorbenen Welt ohne Werte zur Diskussion, die im Action-Kampf die Verletzungen des sprachlosen Helden freilegt. Rocky zeigt die Verwurzelung des deklassierten Mannes, als Voraussetzung für den Weg zum Helden.

3.1 Rocky, Teil 1: Der Märtyrer

Der erste Film der Rocky-Serie beginnt mit einer Fanfare, während der Name ROCKY langsam in Großbuchstaben über den Bildschirm rollt. Auf den leeren Bildschirm wird ein Datum und ein Ort (»November 25, 1975, Philadelphia«) eingeblendet. Dann erscheint der Kopf Christi, eindeutig erkennbar durch einen Heiligenschein mit einem goldenen Kreuz. Das Gesicht ist im Stil der Nazarener gemalt, ein schmales Männergesicht mit kurzem Bart und langem fließenden Haar. Während die Ka-

2 Vgl. dazu das Mythos-Konzept von René Girard (1987), der auf das »Heilige« als transzendenten Bezugspunkt von Mythen verweist. Die soziologische Erklärung der Funktion des Heiligen als Bezug auf etwas Unumstrittenes entwickelt Manfred Frank (1988, z.B. 16).

3 Vgl. Bachmair (1996: 100 ff. und 238 ff.), Bachmair & Kress (1996)

mera in die Totale geht, sieht man jetzt ein Brustbild Christi. Christus hält den Kelch des Abendmahls und zeigt die Hostie. Hier endet die Fanfare. Diffuses Geschrei wird hörbar, die Kamera schwenkt nach unten und bringt zwei Boxer ins Bild (Oberkörper, Fäuste, Köpfe). Die Kamera fährt zurück und zeigt einen Boxring unterhalb des Christusbildes. Die Kamera konzentriert sich auf den Boxkampf, der vor Publikum in einer Halle stattfindet. Das Christusbild ist in einem Gewölbeteil dieser Halle noch zu erahnen. Eine Runde des Kampfes endet, Rocky / Stallone kommt in der Ringecke mit seinem Trainer in den Bildmittelpunkt. Der Kampf geht weiter. Das Christusbild erscheint wieder im Bildhintergrund, jetzt ist eine Schrift erkennbar: Resurrection AC. Rocky wird verletzt, zeigt Schwäche, kämpft sich frei, greift wild an und siegt.

Der zweite Kampf dieses Films im Boxring, jetzt um die Weltmeisterschaft, beginnt wieder mit der Fanfare vom Anfang des Films. Dieser Kampf ist nahezu tödlich. Rockys Gesicht ist total zerschlagen. Die Kamera zeigt das zerschundene Gesicht eines gepeinigten, leidenden Menschen, ohne Sieges- oder Erfolgspose. Auch der zweite Kampf um die Weltmeister, wieder der des Chancenlosen im Zweikampf auf Leben und Tod, endet mit Rockys Sieg, auch hier wieder als der ge- und zerschlagene Mensch (der jedoch im Gegensatz zu Rambo sprachfähig bleibt).

Der Film beginnt mit einer Art Interpretationsstempel, der Rocky in die Tradition von Christusdarstellungen hineinpreßt. Damit greift die Rahmenhandlung des Boxkampfes um die Weltmeisterschaft weit über Sport hinaus und verleiht dem geschundenen Kämpfer die Aura des Märtyrers. Zugleich öffnet die Anbindung der Weltmeisterschaft an Christus die Chance, den sozialen Überlebenskampf ins Göttliche zu überhöhen und mit der christlichen Opferdeutung dem Leiden einen großartigen und grundsätzlichen Sinn zu geben. Zur göttlichen Aura treten Frau, Ehe und Familie als zentrale Werte hinzu, die dem Lebenskampf des Mannes ebenfalls einen den Kampf transzendierenden Sinn verleihen.

3.2 Rocky, 2. Teil: Die Frau und der geschundene Held

Nach dem Kampf auf Leben und Tod, um Sieg, Anerkennung und Identität ist die Show des Erfolges nur Mache der Medien und leeres Entertainment. Die Kamera hält das zerschlagene Gesicht fest, schiebt die Siegesshow an den Rand. Aus Rockys Inneren bricht ein Schrei, der Name seiner Freundin (später seine Frau). In der Menge sind sich beide unerreichbar. Der animalische Schrei stellt die Beziehung her, die in ihrer Qualität nicht zerstört werden kann. Triumph ist jetzt (nach dem ersten Weltmeisterschaftskampf in Rocky I) unwesentlich. Beide kämpfen sich zueinander durch, können sich ihre Liebe sagen und sich in den Armen liegen. Die Kamera bleibt lang auf Rockys zerschlagenem, blutigen Gesicht. Der Filmabspann beginnt, dazu läuft Barockmusik.

Am Ende des 2. und zu Beginn des 3. Teils der Filmserie wendet sich Rocky nach einem Kampf wieder als Sieger an seine Frau, diesmal übers Fernsehen, es bricht wieder aus ihm heraus, diesmal artikulierter: »Siehst Du ... ich hab's geschafft«. Antwort: »Ich liebe dich.«

Rocky zeigt in seiner Tiefenstruktur die Suche des sozial und geographisch heimatlosen Aufsteigers, der seine Einmaligkeit im Kampf, und zwar als prinzipielles Opfer, gewinnt; der die geliebte Frau von der Grenze zwischen tödlicher Niederlage und weltmeisterlichem Triumph aus erreicht. Mit dem Verlust der weltmeisterschaftlichen Würde muß er den Weg zurückgehen zu den eigenen moralischen und ethnischen Wurzeln des Überlebenskampfes im Ghetto der Armen, aber Moralischen.

3.3 Rocky, 3. Teil: Zu den moralischen Ursprüngen zurück

In Rocky III erkämpft Rocky die Boxweltmeisterschaft, wird dann vernichtend vom schwarzen Boxkämpfer Clubber Lang geschlagen, weil Rocky verweichlicht ist. Rocky besinnt sich auf seine soziale und ethnische Herkunft aus den Slums und erkämpft sich gegen den Schwarzen wieder den Weltmeistertitel im Schwergewichtsbereich. Der Weiße aus Unterschicht und Ghetto erkämpft sich den Sieg und den Titel eines Weltmeisters, verliert gegen den ungezügelten, sich selbst und seiner Herkunft jedoch treu bleibenden schwarzen Kämpfer, siegt dann jedoch über ihn, weil er zu seiner Identität zurückgefunden hat.

Eine Botschaft dieser Filmgeschichte: aus der Welt des Ghettos herauskommen, indem Mann kämpft, und dabei zum Sieger und Weltmeister wird. Als Rocky das vergißt, taucht die Figur des schwarzen Boxers auf, der zeigt, was das Wesen eines Weltmeisters und Siegers ausmacht: der eigenen Herkunft und Identität sicher sein und erfolgreich kämpfen. Schon die Eröffnung des Film bringt die wesentlichen Zusammenhänge und Themen.

Rocky gewinnt die Weltmeisterschaft, obwohl er körperlich zerstört ist. Zentrales Bild: das zerschlagene, entstellte Gesicht des Siegers. Es ist das archaische Bild vom Mann, der als Gladiator oder Märtyrer Opfer und Gewinner ist. Danach ist der Verfall des weißen Siegers und der Aufstieg des schwarzen Herausforderers zu sehen. Rocky verweichlicht im Wohlleben und läßt sich bei Schaukämpfen seiner Würde berauben. Der Schwarze verliert dagegen seine Würde nie – durch den ganzen Film hindurch nicht.

Als Rocky, der Einwanderer und Aufsteiger, von seiner Stadt Philadelphia mit einem Denkmal geehrt wird, er also auf dem Höhepunkt des bürgerlichen Erfolgs und Ruhms ist, fordert ihn der Schwarze heraus. Schon die äußere Ausstattung zeigt den Schwarzen als das Gegenteil zum weißen, bürgerlichen Erfolg, als kompromißlosen schwarzen Kämpfer in der Tradition der Indianer (Irokesen-Haarschnitt, Federschmuck als Ohrgehänge, einfache Wildlederjacke). Der Schwarze bringt folgenden Monolog:

»He, gebt diesem Kerl kein Denkmal, gebt ihm Mut. Ich habe gesagt, daß ich nicht abhauen werde. Du hast Deine Chance gehabt, jetzt gebt mir meine. ... Die wollen mich am Boden halten und wollen nicht, daß ich den Titel bekomme, weil ich keine Marionette bin, wie der Trottel da oben. ... Wenn der Kerl nicht zu mir kommen will, dann komme ich eben zu euch und sage euch die Wahrheit. Ich bin die Nummer eins. Das bedeutet, ich bin der beste. Aber dieser Penner kämpft gegen andere Penner. Ich sage es euch und jedem, der es hören will. Ich kämpfe gegen jeden überall.«

Mit dieser Einstellung gewinnt der Schwarze mühelos und wird Weltmeister. Weil Rocky von diesem und anderen Schwarzen lernt, zu seinen Wurzeln – das heißt ins Ghetto der Armen und der Kämpfer – zurückzukehren, gewinnt er die Konzentration und die Energie, um wieder schonungslos gegen sich und andere zu kämpfen und zu siegen.

Dies Konglomerat von Kampf, Deklassierung, christlichen Mythen vom Gottessohn und dessen Leidensopfer, Familie und Ehefrau als Begründung für den tödlichen Heldenkampf, das Armen-Ghetto und die eigene ethnische Herkunft als Sinn- und Energiequelle stellt ein intersubjektives Angebot der Erklärung dar, gibt eine Zielrichtung vor und ist nicht zuletzt erschreckend nah an der faschistischen Tradition.

4. Konzept des Mythos

Ulrich Gaier (1971: 295) zählt folgende Bedeutungen des griechischen Wortes Mythos auf: Wort, Rede, Auftrag, Geheiß, Versprechen, Rat, Beschluß, Anschlag, Erzählung, Gespräch, Gerücht, Meldung, Botschaft, Fabelhaftes und Erdichtetes. Von dieser konzeptionellen Breite ist eine Vielzahl von Text- und Aussageformen möglich. Manfred Frank (1989: 95f.) grenzt folgende Begriffsverwendungen ein:

- Mythos als »kollektive, meist wertbesetzte Phantasien«, z.B. Mythen des Alltags,
- Erzählmaterial aus der Antike, etwas Archaisches, Irrationales, Vor-Aufgeklärtes,
- Mythos als spezifische Art der Weltdeutung,
- Funktion des Mythos liegt in der Beglaubigung des Bestandes und der Verfassung einer Gesellschaft.

»Fünf gebräuchliche Definitionen von Mythos« finden sich in der aktuellen Ausweitung des traditionellen Medienkonzept, um die Funktion symbolischen Materials für Kinder und Jugendliche zu erschließen (Landesfilmdienst Hessen 1994: 27):

- Mythos ist »eine Götter- oder Heldensage, die sehr häufig auf den Ursprung bestimmter Völker oder Gesellschaften verweist. Im Wesen geht es also darum, in einer Urzeit oder Nicht-Zeit zu erklären, wie eine Kultur entstanden ist und welche Verpflichtungen für die Zukunft sich aus diesem Ursprung ergeben«.
- Mythen sind »gewissermaßen Reparaturinstanzen zwischen Gesellschaft und Individuum«. Es ist ein »Ensemble von Zeichen«, das den »Widerspruch zwischen den Interessen des einzelnen und den Anforderungen des Kollektivs« und »auf nicht-logische Weise« erklärt, »warum es so gut ist, mich in dieser oder jener Weise zu verhalten«.
- Der Mythos ist weiterhin »eine Art traumhafter Verarbeitung unlösbarer Konflikte, eine indirekte Formulierung von Wünschen, die einer Bearbeitung unterzogen werden, bis sie in ihrem ursprünglichen Gehalt nicht mehr erkennbar sind«.
- Nach der »strukturalistischen Auffassung« ist der Mythos eine »besondere Form der Aussage«, die »ein Problem aus einer Wirklichkeit, die keine Lösung zu bieten hat, in ein gleichsam ewiges Reich der Zeichen« transportiert, »wo das

logisch, materiell und auch sozial Unvergleichbare zu einem durch und durch verständlichen, ja sich selbst verstehenden Bild zusammengefaßt ist«.

- »Schließlich birgt jede Aussage auch eine Dimension des Mythos, insofern jede Sprache, also auch die Sprache von Bildern, einerseits sinnbildhaft auf Wirkliches reagiert, dies aber bereits andererseits im Sinne einer Verträglichkeit, einer Abgleichung der inneren Wirklichkeit mit der äußeren Erfahrung tut. Der Mythos ist in diesem Modell also nichts anderes als ein inneres Raster der Wahrnehmung, der sich alle äußere Wahrnehmung unterordnen muß.«

Neue Mythenformen der Massenkommunikation verändern die industrielle Kultur, indem sie von den Menschen individuell als Deutungsmuster in den Fluß des Alltagslebens und der individuellen Lebensgeschichte integriert werden. Die Überlagerung technologischer Kommunikationsformen und mythischer Denkgewohnheiten zu Deutungsmustern macht Sinn. Dieses ›Sinn Machen‹, das den Alltag überschreitet, ist die aktuelle Funktion dieser traditionellen Textform. Diese Textform ist heute deshalb relevant, weil Individualisierung und Fragmentierung neue Formen eines gemeinsamen symbolischen Bezugsrahmens notwendig machen. Das Fehlen des gemeinsamen Rahmens mündet zur Zeit in die negativen Klagen vom Werteverlust, von moralischen Defiziten.

Diese Werte-Diskussion hängt noch der Hoffnung einer Welt nach, die einen Archimedischen Punkt, vergleichbar dem der Zentralperspektive, besitzt. Diese Diskussion hat eine lange Vorgeschichte, die Manfred Frank (1989: 93) u.a. auf die romantische Suche nach der ›neuen Mythologie‹ zurückführt:

»Die vielbeschworene ›Sinnkrise‹, deren Bestand vorher vor allem in einer soziologisierenden Begrifflichkeit eingeklagt und analysiert wurde, besinnt sich einer Tradition, in der von Religion und Mythos die Rede war. Es fehlt, sagt man, eine letzte Verbindlichkeit, auf die die Politik, zumal in den westlichen Industrienationen, zurückgreifen könnte, um ihren Bürgern für vertretbar zu gelten. Ist der Konsens über diese Verbindlichkeit unsichtbar geworden, so entsteht, was die Theoretiker der Gesellschaft eine Legitimationskrise des Gemeinwesens nennen. Das Gemeinwesen funktioniert alsdann, aber es trägt nicht den Sinnforderungen der in ihm vergesellschafteten Bürger Rechnung.«

Sinn, das präzisere Konzept für das, was mit Wert gemeint ist, ergibt sich in einer auf Individualität aufgebauten Konsumgesellschaft nicht in der gewünschten und traditionellen ›archimedischen‹ Art und Weise. Sinn entsteht heute als subjektive und individuelle Leistung im Aneignungs- und Entäußerungsprozeß mittels kultureller Symbolik. Individuelle Aneignungs- und Entäußerungsprozesse sind in Mediengenes eingebunden, die lange Traditionslinien und wiederkehrende Denkgewohnheiten (Mythen) mit aktuellen gesellschaftlichen Funktionszusammenhängen (Technologie) verknüpfen. Dabei ändern sich auch die Genres und ihre lebenspraktischen Funktionen.

Dies Argument leitet sich u.a. von Cassirers Kultursoziologie her, der spezifische »symbolische Formen«, z.B. Mythen, Religion, Wissenschaft, als jeweiligen und historisch veränderlichen »gesellschaftlichen Organisationsmodus« (Cassirer 1990: 104) beschreibt. Funktionen und Formen mythischer Texte lassen sich in zwei theoretischen Schritten skizzieren, die sich mit der Struktur der Textform Mythos und mit dem Praxisbezug mythischer Texte befassen. Die Struktur ergibt sich zum einen aus

der Spannung zwischen Empirie und Fiktion, zum anderen aus der Betonung von Ambivalenz und Phantasie.

5. Die Spannung zwischen Empirie und Fiktion

Alltag und Lebenslauf sind die erfahrbaren, also empirischen Teile unserer sozialen Welt. Ihnen entsprechen Utopie und Horror als fiktiver Gegenpart mythisch angelegter Texte, die Alltag und Lebenslauf transzendierend interpretieren.

Arrangements wie Boxer und Christusbild, Zerschundener und Frau, Kämpfer und Oberst usw. werden als Erzählstoffe zu einem Filmtext. Diese Arrangements gestatten auch den Blick auf die Tiefenstrukturen der Repräsentation und der Rezeption, also auf das, was der Text an Verweisen auf andere Texte, auf Alltagswirklichkeit, individuelle Lebenserfahrungen oder Themen prinzipiell enthält. Tiefenstrukturen von Texten, hier von mythischen Texten, erschließen sich nicht nur über die jeweiligen aktuellen und tradierten Motive und Inhalte, sondern über die Art des textuellen Arrangements, wobei die »Art der Klassifikation durch Mythenerzählungen« (Frank 1988: 16) offen ist für mögliche gesellschaftliche oder kommunikative Handlungen.⁴

Annahmen über diese praktische, kommunikative Funktion mythischer Texte helfen, nach der aktuellen Funktion von Filmmythen zu fragen (Frank 1988: 16): »In mythischen Erzählungen wird ein in Natur und Menschentum Existierendes bezogen auf eine Sphäre des Heiligen und durch diesen Zusammenhang begründet.« Wenn man »heilig« säkularisiert und den mit dem Konzept des »Heiligen« angezielten Archimedischen Punkt der Weltdeutung für die Konsumindustriegesellschaft aktualisiert, dann geht es um intersubjektiven Sinn. Dabei ist wichtig, so Ulrich Gaier (1971: 298ff.), daß die Mythen erzählenden oder hörenden Menschen einerseits un erreichbar entfernt sind vom Gegenstand der Erzählung, der Welt der Götter. Andererseits beziehen sich mythische Texte auf konkret Erfahrbares und Anschauliches.⁵ So werden z.B. der Brunnen auf der Akropolis oder die griechischen Öl bäume als Götterwerk begründet: Als die griechischen Götter beschlossen, Städte in Besitz zu nehmen, rammte Poseidon seinen Dreizack mit dem Resultat in den Boden, daß der Erzähler oder Hörer bei der Akropolis einen Brunnen sehen kann. Athene pflanzte einen Ölbaum, der dann zu den empirisch nachprüf baren Ölbaumkulturen in Attika führte. Götter und die erlebbaren Phänomene stehen im symbolischen Vermittlungszusammenhang einer bildhaften Sprache: »die Existenz eines Brunnen auf der Athener Akropolis, die Olivenkulturen in der Gegend sind Phänomene, die nicht unmittelbar eine Verehrung begründen: jedes ist Zeugnis des Besitzanspruches eines

4 Vgl. dazu das entsprechende dreischrittige Argumentationsmuster von Manfred Frank (1988: 15f.): Erzählstoffe, grammatische Struktur und praktisch kommunikative Funktion.

5 Damit unterscheiden sich Mythen z.B. von Märchen, die sich, so Bettelheim, auf die Innenwelt der Phantasie der Menschen beziehen und Phantasien objektivieren. Magie setzt die Beziehung von Wirklichkeit und Fiktion anders. Mit magischen Symbolen oder Gegenständen in der Hand beeinflussen Menschen die Wirklichkeit.

Gottes und erklärt dessen Verehrung in der Stadt«. »Die erzählende Sprache ist notwendiges Medium dieses Bezuges: die Verehrung eines Fernen bedarf der Vermittlung« (Gaier 1971: 298). In der Magie sieht das völlig anders aus. Eine magische Substanz, ein Opfer oder auch eine Name, dem die Qualität der magischen Substanz symbolisch zueigen ist, schafft die intendierte Wirkung. Um die magische Substanz herum ist der Ort der Wirkung (Gaier 1971: 304f.). Der Mythos ist demgegenüber bipolar aufgebaut. Erzähler, Hörer, die empirischen Gegenstände (Ölbäume, Brunnen) werden nicht direkt, sondern über ein prinzipiell Unerreichbares, die Götter, das Heilige, verbunden (Gaier 1971: 300). Diese Verbindung läuft grundsätzlich symbolisch, also über die Sprache und ihre unterschiedlichen Erscheinungsformen und Texte. Daraus oder darin konstituiert sich eine prinzipiell unüberbrückbare Fremdheit zu den bewegenden Grundlagen der Welt. »Der Raum der gegenständlichen Welt, in der sich der Mensch befindet, ist als sichtbarer höchstens Zeugnis und Abbild unbekannter, unzugänglicher und ferner Räume, in denen die Gegenstände eine Steigerung ins besonders Geglückte oder ins besonders Gefährliche erfahren.« So wird z.B. der Aufenthaltsort glücklicher Völker an die Enden der Welt vorgestellt: Die Götter ziehen sich dorthin zurück; besonders wagemutige (Jason) oder mit schwerem Schicksal beladene (Odysseus) oder von den Göttern begünstigte (Orpheus) gelangen zu diesen Extremen«. Ebenso hängt die »Zeit der Gegenwart« ab »von einer fernen, heiligen Zeit, die die Gegenwart in ihrem Sein bedingt« (Gaier 1971: 301).

5.1 Aktualisierung

Für den modernen Film-, Video-, Fernsehmythos (vgl. Fiske 1990: 122ff.) gilt die gleiche Struktur, zu deren Beschreibung man jedoch eine säkularisierte Sprache braucht, weil es sich um andere Phänomene handelt: Der Alltag ist mit etwas prinzipiell Unerreichbarem symbolisch vermittelt. Die skizzierten Rambo- und Rocky-Szenen sind also kein magisches Wunsch- oder Energiearsenal: Kämpfer sein wie ..., Held sein wie ..., Sohn sein wie ..., Vater sein wie ..., Ehemann sein wie ... usw. Vielmehr verknüpfen die Szenen den Alltag sowohl mit Utopien als auch mit irrealen, unüberbietbarem Horror. Die Utopien der Figuren Rambo oder Rocky kreisen um die Themen der optimalen Familienbeziehung von Vater, Mutter, Kind, des unbesiegbaren Kämpfers, der integrierenden Verwurzelung und Moral. Horror erscheint als Hölle des Kriegs, als Identitätsauflösung durch Zerfleischen des Körpers, durch Vereinsamung und Verrat. In einer kulturhistorischen Situation, in der die Menschen, ihre soziale Beziehungen und Gemeinwesen als Teil einer integrierten, göttlich regierten Welt dachten, brauchte es mythischer Texte, die zwischen dem Unerreichbaren (früher: Göttern, dem Heiligen usw.) und den Alltagsroutinen vermittelten. In einer säkularisierten Welt selbststeuernder und selbstkontrollierender Subjekten⁶ dagegen ist das Spannungsfeld zwischen den handelnden Subjekt und institutionellen

6 Dieser Aussage liegt Norbert Elias' Zivilisationstheorie zugrunde.

Verdichtungen⁷ symbolisch zu verbinden. Utopie und Horror entsprechen deshalb der Lebensgeschichte, insbesondere regressiv symbiotischen Wünschen nach Geborgenheit, Genährtwerden, Schutz, Einbindung. Sie entsprechen den Individuationszwängen der Verinnerlichung von Kontrolle und Steuerung, also den Selbstzwängen. Utopien und Horror entsprechen zudem der gesellschaftlichen Ausdifferenzierung in Subsysteme, die quer liegen zum Alltag und vom Alltag aus unerreichbar sind. Sie entsprechen zudem den Institutionen, die Alltag und Handeln steuern, die außerhalb der Alltagswelt liegen, die zwar innerhalb der Alltagswelt wirken, jedoch von dieser Alltagsposition aus nicht erfahrbar sind. Was prinzipiell von der Alltagswelt aus unerreichbar ist, läßt sich wiederum nur als Spannung repräsentieren, als Utopie und Horror⁸, die in einem Prozeß der Entfremdung von Lebenswelt, Lebensgeschichte und Alltag einerseits und routinisierten Selbststeuerungsmechanismen und gesellschaftlichen Machtzentren andererseits entstehen.

Auch heute ist eine vergleichbare Spannung vorhanden, die die Textstruktur des Mythos gerade auch für die Industriegesellschaft wichtig macht. Dem Pol der Unerfahrbarkeit oder Unerreichbarkeit der Götterwelt von damals entsprechen heute die gesellschaftlichen Institutionen und die mit ihnen als subjektives Korrelat verbundenen Selbstzwänge. Dem Spannungspol der sinnlich erfahrbaren Wirklichkeit, damals ein Brunnen oder Ölbäume, ist heute der Alltag als dominierende Realität zuzuordnen.

Die Spannungspole, Empirie und Fiktion, lassen sich auch lokalisieren. Das sich selbst kontrollierende und organisierende individuelle Subjekt lebt in einer Innen-Außen-Dynamik. In der Innenwelt der Phantasie der einzelnen Menschen verdichten sich Ziele und Zwänge, Erfahrungen und Themen zu Utopien und Horror. Die moderne Subjektkonstitution ist ein Prozeß des symbolischen Handelns in der inneren Phantasiewelt (vgl. Plaul 1983). Prototyp dazu ist de Sade, dessen ›Sadismus‹ in seinem Phantasie-Inneren abließ und versprachlicht als Buchtext nach außen getragen wurde. Der sadistische Text entstand als Macht-, Zerstörungs-, Unterdrückungs-, Abwehrphantasie im Rahmen des Schöpfungsmodells des genialen, Grenzen überschreitenden Dichters, der Gott, Recht, Moral provozierte, verhöhnte, zerstörte. In einer individualisierten Medienkultur – das bedeutet: im Medienkonsum – ist die Schöpfer- und Machtfunktion an die Rezipienten übergegangen. Sie verwenden das Medienangebot als symbolisches Material ihrer Phantasien und ihrer Reflexionen zu Ver- und Bearbeitungsprozessen von Alltag und Lebenslauf. Das Naheliegende, also der Alltag, ist das Handlungsfeld außen. Angeeignet, und damit innen, sind die Lebenserfahrungen als weitere Komponenten des Naheliegenden. Utopien oder Horror sind ebenfalls ›in‹ den Menschen, jedoch als etwas Unerreichbares.

In den aktuellen mythischen Texten spiegelt sich auch ein geändertes Verhältnis von Realität und Fiktion. Handeln und Phantasie schieben sich ineinander oder speisen sich zumindest aus den gleichen symbolischen Quellen. Die Textgrammatik des

7 Vgl. dazu Bergers und Luckmanns Konzept der »Gesellschaft als objektive Wirklichkeit« (1970: 49ff.).

8 Vgl. dazu die Spannung von Terror und Poesie, die Blumenberg (1971: 13) als typisch für den Mythos herausstellt.

Mythos und ihre Aktualisierung in der Massenkommunikation fordern eine spezifische Sinnlichkeit, die Realität und Fiktion integriert. Sowohl die Möglichkeit des Films, Sachverhalte wirklichkeitsgetreu wie ein Spiegel zu repräsentieren, als auch das Handeln und die direkte, sinnliche Erfahrung der Rezipienten entsprechen dem Empirie-Pol des Mythos.

Fernsehen, und zwar dessen Produzenten und Rezipienten, setzen zur Zeit auf diese ›realistische‹ Seite der prinzipiellen (nicht faktischen) Erfahrbarkeit der Filmgeschichten. Vietnamkrieg, Afghanistankrieg bei Rambo, Boxweltmeisterschaft bei Rocky, offene Kriminalfälle bei Sendungen wie »XY ungelöst« setzen bei der Erfahrung an, die jedoch vermischt ist mit Fiktion. Wobei der fiktionale Horror mit der realitätsnahen Darstellungsweise zu explodieren scheint: der Mord, der Überfall, die Brandkatastrophe geschehen und werden filmisch geschildert.

6. Ambivalenz und Phantasie

Ernst Cassirer (1990) hat in seinem kulturhistorischen Entwicklungsmodell die Wesensmerkmale von Mythos beschrieben, wobei er davon ausging, daß Mythos der Vergangenheit angehöre und Wissenschaft als die am weitesten entwickelte symbolische Form typisch für die Moderne sei. Wissenschaft ist für Cassirer die »höchste und charakteristischste Errungenschaft menschlicher Kultur« (315), die den Menschen Gewißheit gibt, wobei sich Cassirer auf Archimedes und seine Aussage bezieht ›Gebt mir einen festen Punkt und ich bewege die Welt: «In einem sich wandelnden Universum setzt die Wissenschaft die Fixpunkte, die beweglichen Pole.« Diese Hoffnung war und ist freilich trügerisch. Nach den Erfahrungen, wofür sich Wissenschaft willig dienstbar macht, ist dieser Gedanke noch nicht einmal eine für einen Wissenschaftler angemessene Vorstellung. Für Wissenschaft und Technologie ist das Bemühen typisch, eindeutige Aussagen über die Welt und die Menschen zu machen und mit Hilfe dieser Eindeutigkeit auch zielorientierte Verfahren zu entwerfen und durchzusetzen. Hinzu kommt das Bemühen, objektiv zu sein und die Menschen als Erkennende und Handelnde ausschließlich an der Sache und den Ereignissen zu orientieren. Das Kommunikationsmodell von Lasswell (1948, 1952) Wer sagt was zu wem über welchen Kanal mit welchem Effekt« entspricht dieser Logik, weil es die Wissenschaftshoffnung aufgreift und weil es das technologische Kommunikationsmodell, dem die Massenkommunikation organisatorisch folgt, im Kern beschreibt. Es verwundert nicht, daß Massenkommunikation zunehmend mehr Texte produziert, die ganz und gar nicht wissenschaftlicher Eindeutigkeit folgen, sondern ambivalent, fließend strukturiert sind. Ebenso folgen die Texte nicht dem statischen Moment in Archimedes' Bild, sondern dessen Hinweis auf das dynamisch aktive ›Aushebeln‹. Cassirer hat diese Textformen als »mythisch« beschrieben.

Die Textform des Mythos kann sich mit dem Film in der Massenkommunikation zu einer Einheit verbinden, weil sich wesentliche Textmerkmale der Mythen und die Erlebnisweisen moderner Menschen als Film- und Fernsehrezipienten und als Film- und Fernsehproduzenten entsprechen.

Cassirer hat folgende charakteristische Merkmale für Mythos herausgearbeitet, die den Zugang für die Menschen zu den Medientexten als Subjekte öffnen:

- Der Gegenstand des Mythos ist wirklich und wird nicht als fiktiv phantastisch vorgestellt: »Ohne den Glauben an die Wirklichkeit seines Gegenstandes würde der Mythos seine Grundlagen verlieren« (121).
- »Alle seine Grundmotive sind Projektionen, die dem gesellschaftlichen Leben entspringen. Aufgrund dieser Projektionen wird die Natur zu einem Bild der ›Sozialen Welt‹; sie spiegelt deren Grundzüge, ihre Architektur, ihre Teilungen und Untergliederungen« (127).
- »Der Mythos verbindet ein theoretisches mit einem künstlerisch-schöpferisch Moment« (120). Mythos gibt Deutungen und Erklärungen, die schöpferisch gestaltend sind.
- Der Mythos hat neben der »konzeptionellen« (Theorie, Erklärung) eine »perzeptive Struktur«, also eine Struktur des Wahrnehmens, Erkennens, Erlebens (122). Die Erklärungs- und Wahrnehmungsweise des Mythos baut demnach nicht auf gedanklicher Arbeit, sondern auf emotionaler Durchdringung der Ereignisse, Mächte, Beziehungen. Dadurch werden die Emotionen zur Grundlage der Wirklichkeit. »Das wirkliche Substrat des Mythos ist kein Gedanken-, sondern ein Gefühlssubstrat« (129).
- Dabei ist die Art der Wahrnehmungsweise entscheidend: Der Mythos unterscheidet nicht zwischen eindeutigen Ereignissen und Sachverhalten, die einander eindeutig zugeordnet sind, z.B. durch wichtig, zufällig, unabänderlich, vorübergehend (122). »Die Grenzen zwischen den verschiedenen Sphären sind nicht unüberwindliche Barrieren; sie sind flüchtig und fließend« (130). Diese Abgrenzung ist jedoch unabdingbar für eine wissenschaftlich technologische Kultur. »Die mythische Welt befindet sich [dagegen] in einem gleichsam flüssigeren, wandlungsfähigeren Zustand als unsere theoretische Welt der Dinge und Eigenschaften, der Substanzen und Akzidenzen.«
- Deshalb ist die Welt des Mythos »dramatisch – eine Welt des Handelns, der Kräfte der widerstrebenden Mächte« (123). So werden Naturerscheinungen als Zusammenprall von Mächten dargestellt. Daraus ergibt sich eine spezifische emotionale Färbung: Freude, Trauer, Jubel, Erregung, Niedergeschlagenheit.
- Der Mythos ist kein konsistentes »Dogmen-« oder Erklärungssystem. »Er besteht vornehmlich aus Handlungen und nicht so sehr aus Bildern oder Darstellungen« (126).
- Das Leben wird als unzerstörbare Einheit gedacht, die dem Tod trotzt (133).

Diese Beschreibungen stellen die Leistungen, Wahrnehmungsweisen und Befindlichkeiten der Textproduzenten und der Textrezipienten in den Mittelpunkt, und zwar die, die sich nicht den Sachverhalten und Ereignissen als objektiven unterwerfen. Schöpferisches Erklären und Gestalten, also subjektive Aktivitäten der Textrezeption und der Textherstellung definieren den mythischen Text. Heute gilt ebenfalls diese Prioritätsabfolge, bei der sich die Textherstellung der Textrezeption nachordnet, indem der mythische Text durch die in der Textherstellung vorweggenommen Rezeption dominiert wird.

Wichtig für mythische Texte ist, daß es keine kategoriale Unterscheidung zwischen einer objektiven Wirklichkeit, also der Welt der Sachen und Ereignisse, und den subjektiven Themen und Erlebnissen gibt. Es gibt die Einheit einer Lebenswelt, die entsprechend der nicht-rationalen Erlebnisweise prinzipiell uneindeutig ist. Der Phantasieprozeß definiert also den mythischen Text. Deshalb sind Themen und symbolische Darstellungen anders miteinander verbunden als eindeutig und vernünftig, also nicht nach intersubjektiv gültigen Regeln, die Sachverhalte und Ereignisse reproduzieren und ihnen folgen. Weil die mythischen Texte ambivalent sind und offen für subjektive Projektion von Erlebnissen und Themen, eignen sie sich besonders als Medientexte der konsumorientierten Industriegesellschaft, die ja zweckrationale Zielorientierung und individuelle menschliche Themen ›besprechbar‹ machen muß. Gerade heute haben mythische Texte Konjunktur, weil sie innerhalb eines kommunikationstechnologischen Systems offen sind für nicht-zweckrationale Rezeptions-, Deutungs- und Gestaltungsprozesse, die den Rezeptions-, Handlungs- und Gestaltungsweisen der konsumierenden Subjekte entsprechen. Diese mythischen Medientexte sind nicht nur offen für die Rezipienten, sie entstehen vielmehr als mimetischer Prozeß, als Repräsentation der subjektiven Phantasie- und Erlebnisprozesse. In mimetischer Entsprechung entwerfen die Textproduzenten ihre individuellen Filme, und zwar (immer noch) in der individuellen Rolle des Regisseurs, Kameramannes, Stars (auch wenn der ellenlange Abspann eines Films den Widerspruch zwischen dem Modell des genialen Dichters und der Industrieproduktion zeigt).

Da mythische Texte prinzipiell offen sind für die Rezipienten und eine Subjektorientierung der Texte ermöglichen, sind sie in der modernen Massenkommunikation nützlich und attraktiv. Vorrangig sind dabei die Entsprechung von Phantasie der Menschen und die ambivalent vieldeutige und fließende Motivstruktur der mythischen Texte, die wie Traumwelten aufgebaut sind. Mythische Texte bieten sich für Medienproduzenten und Medienrezipienten als Phantasie- und Projektionsmaterial an. Damit unterstützen sie die Subjektorientierung der Konsumgesellschaft in Form einer fließend ambivalenten Traum- und Projektionswelt. Hinzu kommt, daß sich die Bewegung des Filmes und die Aktion des Mythos entsprechen und eine Integration nahelegen. Medienproduktion kann zudem sicher auf einer Motivtradition der Mythen⁹ aufbauen, die, weil Ambivalenz wesentliches Textmerkmal ist, keine eindeutige Text-Rezipienten-Beziehung voraussetzt. Die Tiefenstrukturen bieten prinzipiell viele Lesarten, für die die Rezipienten verantwortlich zeichnen. So läßt sich Rambo auch gut zentral produzieren und international vermarkten. Kompliziertes oder in spezifischen Kontexten zu erwerbendes Bildungswissen wird nicht vorausgesetzt, weder bei den Produzenten noch bei den Zuschauern. Gleichzeitig ist der Film als subjektives Projektionsmaterial offen für viele und individuelle ›Lesarten‹, die unterschiedliche Tiefenstrukturen innerhalb der polaren Spannung von Alltag und Lebenslauf sowie von Utopie und Horror ermöglichen.

Die Tiefenstruktur von Rocky und Rambo ist im Text angelegt und nur auf der Basis einer ambivalenten Textkonstruktion möglich, sie entsteht jedoch als Phanta-

9 Überblick geben u.a Graevenitz (1987), Frank (1982, 1988, 1989: 93ff.), Barthes (1972).

sieprozeß des Rezipienten. Das Christusbild, mit dem Rocky I beginnt, gibt einen Interpretationsrahmen, der die Rocky-Figur in eine lange Ahnenkette von Männer- und Heldenbildern einreihet. Das kann je nach subjektivem Thema und Bilderkontext als passives Opfer, aber auch als versöhnender Christus oder als Gottessohn gedacht werden. Ist der subjektive Themenkontext jedoch z.B. auf Angst vor Überwältigung und Unterlegenheit ausgerichtet, kann die Durchsetzung von eindeutigen, und das heißt dann primär, Durchsetzung der jeweiligen eigenen, Moralvorstellungen der Rezipienten im Vordergrund stehen.

Der Kontext ›Kampf‹, der für nahezu alle Stallone-Figuren gilt, steht nun in einer alten Deutungstradition eines kriegerischen Gottes der Aktion, der Durchsetzung von Moral im Alltag gebietet (vgl. Münch 1993, Bd.: 67ff.). Ebenso ist die Anknüpfung an den guten und den bösen Vater in Rambo I möglich. Den Interpretationsrahmen bietet dann die Lebensgeschichte, die immer mit Vaterbildern verknüpft ist. Phantasierbar ist zudem die Überlagerung von Opfer, Vater, Gott, Kämpfer, Moral in einem spezifischen lebensgeschichtlichen und gesellschaftlichen Zusammenhang.¹⁰

Literatur

- Bachmair, Ben. (1996). *Fernsehkultur. Subjektivität in einer Welt bewegter Bilder*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Bachmair, Ben. (1999). Gewaltdarstellungen – Schlüssel zur Erklärung von Subjektivität. *tv-diskurs*, 8, April 1999, 60–69. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.
- Bachmair, Ben & Kress, Gunther. (Hrsg.). (1996). *Höllens-Inszenierung Wrestling. Beiträge zur pädagogischen Genre-Forschung*. Opladen: Leske + Budrich.
- Barthes, Roland. (1957). *Mythologies*. Paris.
- Berger, Peter & Luckmann, Thomas. (1970). *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie*. 1. Auflage, Frankfurt/M.: S. Fischer.
- Blumenberg, Hans. (1971). Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos. In Manfred Fuhrmann. (Hrsg.). *Terror und Spiel. Probleme der Mythenrezeption*. München: W. Fink, 11–66.
- Cassirer, Ernst. (1990). *Versuch über den Menschen. Einführung in eine Philosophie der Kultur*. Frankfurt a. M. (Englische Originalausgabe: *An Essay on Man*. New Heaven: Yale University Press, 1944 und 1972).
- Elias, Norbert. (1979). *Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen. Bd. 1: Wandlungen des Verhaltens in den weltlichen Oberschichten des Abendlandes. Bd. 2: Wandlungen der Gesellschaft. Entwurf einer Theorie der Zivilisation*. 6. Aufl., Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Frank, Manfred. (1982). *Der kommende Gott. Vorlesungen über die Neue Mythologie. I. Teil*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Frank, Manfred. (1988). *Gott im Exil. Vorlesungen über die Neue Mythologie. II. Teil*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Frank, Manfred. (1989). *Kaltes Herz. Unendliche Fahrt. Neue Mythologie. Motiv-Untersuchung zur Pathogenese der Moderne*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Fiske, John. (1990). *Introduction to Communication Studies*. 2nd edition, London, New York: Routledge.
- Gaier, Ulrich. (1971). Hölderlin und der Mythos. In Manfred Fuhrmann. (Hrsg.). *Terror und Spiel. Probleme der Mythenrezeption*. München: Wilhelm Fink, 295–340

10 Eine kulturhistorische Skizze zur Funktion von Gewaltdarstellungen, auch im Kontext mythischer Textformen, für die Entwicklung von Subjektivität findet sich in Bachmair 1999.

- Girard, René. (1987). *Das Heilige und die Gewalt*. Zürich: Benzinger.
- Graevenitz, Gerhart von. (1987). *Mythos. Zur Geschichte einer Denkgewohnheit*. Stuttgart: Metzler.
- Landesfilmdienst Hessen. (1994). Bilder – Mythen – Symbole. *av informationen* Heft 1/2. Frankfurt/M.: Landesfilmdienst Hessen e.V. Fachstelle für Medien- und Kommunikationspädagogik.
- Lasswell, Harold D. (1948) The Structure and Function of Communication in Society. In Lyman Bryson, *The Communication of Ideas. A Series of Adresses*. New York: Institute for Religious and Social studies, Harper, 37–51
- Lasswell, Harold D. & Lerner, Daniel & de Sola Pool, Ithiel. (1952). *The Comparative Study of Symbols. An Introduction*. Stanford: Stanford University Press.
- Münch, Richard. (1986). *Die Kultur der Moderne. Band 1: Ihre Grundlagen und ihre Entwicklung in England und Amerika*. Frankfurt/M.: Suhrkamp. (1993 stw).
- Plaul, Hainer. (1983). *Illustrierte Geschichte der Trivilliteratur*. Hildesheim: Olms Presse.