

Essay





Kurz vor Morgengrauen

Just before dawn

Martin Butler

Die Popkultur inszeniert Entscheidungen auf vielfältige Weise – ob im Film, Comic oder Computerspiel. Dabei werden Entscheidungen nicht selten zum Fluchtpunkt ethischer Grundsatzfragen.

Popular culture dramatizes decisions in a variety of ways and forms – in films, comics or computer games –, and these decisions often pinpoint key ethical questions.

Die Entscheidung für das Böse: Heath Ledger als Joker in *The Dark Knight*, der jüngsten Batman-Verfilmung von Christopher Nolan.
Deciding for evil: Heath Ledger as the Joker in *The Dark Knight*, the most recent Batman film, directed by Christopher Nolan.

Indecision is a Decision



Die Zumutung der Entscheidung: Handlungsunfähigkeit im Graffiti.
The imposition of the decision: Inability to act as a topic in graffiti.

Wenn die verängstigte junge Frau in dem verlassenem Haus kurz vor Morgengrauen langsam die knarrende Tür des alten Holzschanks öffnet, obwohl daraus eben ein äußerst bedrohliches Geräusch drang, dann wissen die ZuschauerInnen, dass sie genau die falsche Entscheidung getroffen hat. Und sie wissen auch, dass sie sich selbst in dieser Situation völlig anders verhalten hätten – denn eigentlich kann doch niemand so töricht sein und sich der Gefahr, die hinter der Tür lauert, aussetzen. Aber trotzdem – oder soll man sagen: gerade deswegen – schalten wir nicht ab, sondern verfolgen weiter, wie die junge Frau in ihr Verderben rennt, wie eine Kette unglücklicher Entscheidungen dazu führt, dass sie am Ende ihrem Schicksal nicht entrinnen kann. Wir wissen, was kommt, und erschrecken uns trotzdem: Das ist das Prinzip des Horrorfilms. Es sorgt immer aufs Neue für überhöhte Adrenalinausschüttungen, und die falschen Entscheidungen so mancher Handelnden sorgen für die gewünschte Gemütslage des Publikums.

Auch in der jüngsten Batman-Verfilmung (*The Dark Knight*, 2008) werden ebenso Adrenalin fördernd Entscheidungsprozesse inszeniert: Der von Heath Ledger beeindruckend beängstigend gespielte Bösewicht Joker informiert die Passagiere zweier Fährschiffe – das eine mit Zivilisten, das andere mit Strafgefangenen an Bord – getrennt voneinander davon, dass sich im Bauch beider Schiffe eine Bombe befindet. Der Zünder wird vom jeweils anderen Schiff gesteuert, und beide Schiffe explodieren um 0:00 Uhr, falls niemand vorher den roten Knopf gedrückt hat. Die Passagiere haben sich zu entscheiden: zwischen ihrem eigenen Leben und dem der anderen, zwischen „gut“ und „böse“. Und die Zuschauer sind dabei mitten im Geschehen und ringen, ebenso wie die fiktionalen Charaktere, um die richtige Wahl.

Entscheidungen als Handlungsmotor

Beim Erzählen einer Geschichte spielen Entscheidungen (wie z.B. die in *The Dark Knight* inszenierte) stets eine wichtige Rolle, und zwar nicht nur die des Autors für oder gegen ein bestimmtes Detail, einen Charakterzug des Protagonisten, ein bestimmtes Setting oder eine bestimmte Pointe, sondern ebenso die Entscheidungen auf der Ebene des Erzählten. Hier werden die Entscheidungen der Protagonisten zu handlungsgenerierenden und -strukturierenden Elementen, die die Geschichte beschleunigen, verlangsamen, Wendepunkte einleiten, die Handlung verstetigen, Erwartetes oder Unerwartetes passieren lassen und dafür sorgen, dass die RezipientInnen am Ball bleiben (sofern die Mischung stimmt). Spätestens seit Shakespeares *Hamlet* ist klar, dass auch das Hinauszögern oder das Nicht-Treffen einer Entscheidung Spannung und Dramatik erzeugen kann, denn hier wird die Handlungsunfähigkeit des Helden zum unentrinnbaren Verhängnis. Was für klassische Dramen- und Erzähltexte gilt, hat – dies machen die eingangs genannten Beispiele deutlich – auch im Bereich populärkultureller Ausdrucksformen, im Film, im Comic oder im Computerspiel etwa, seine Gültigkeit. Mit jeweils medienspezifischen Darstellungsverfahren – im Film etwa mit bestimmten Schnitttechniken oder im Comic beispielsweise mit stark kontrastiver Panelarchitektur und -kolorierung – werden hier auf verschiedenste Art und Weise Entscheidungsoptionen, -prozesse und nicht selten auch deren Konsequenzen in Szene gesetzt.

Fluchtpunkte ethischer Grundsatzfragen

Welche Funktionen – so so lässt sich nun aus kulturwissenschaftlicher Perspektive fragen – mögen diese Inszenierungen der richtigen oder falschen Wahl jenseits ihres handlungstreibenden Moments und des damit verbundenen Nervenkitzels beim Rezipienten erfüllen? Wenn man einerseits davon ausgeht, dass populärkulturelle Ausdrucksformen ein großes Publikum erreichen und daher in besonderem Maße massenwirksam sind, und man andererseits annimmt, dass sie ein hohes Identifikationspotenzial bereithalten, mit dem die Rezipienten auf unterschiedliche Weise umgehen, kann man diese Ausdrucksformen durchaus als Vermittlungsinstanzen bestimmter moralischer Standards, Wertvorstellungen und Weltansichten verstehen, die – explizit oder implizit – Kategorien und Muster zur Deutung und Bewertung menschlichen Handelns bereitstellen und menschliches Handeln qualifizieren.

Wer, wie, wann, und unter welchen Umständen entscheidet, spielt in diesem Zusammenhang eine große Rolle. Denn im Film, im Comic oder im Computerspiel inszenierte Entscheidungen werden zu Fluchtpunkten ethischer Grundsatzfragen, deren Relevanz für die Lebenswelt der RezipientInnen zwar nicht immer unmittelbar einsichtig, aber meist deutlich spürbar ist. Mit anderen Worten: Mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit kommt keiner der Rezipienten jemals auf einem Fährschiff in die Verlegenheit, per Knopfdruck über das Schicksal hunderter Personen entscheiden zu müssen. Die mit diesem filmisch inszenierten spieltheoretischen Szenario verbundenen Fragen wird allerdings jeder kennen und sich schon einmal gestellt haben. Dass ein solches Szenario tatsächlich zum Nachdenken über die Kategorien „richtig“ oder „falsch“ bzw. „gut“ oder „böse“ anzuregen vermag, davon zeugen z.B. lange Einträge und Debatten in Internetforen.

Die Kommunikation ethischer Fragestellungen mithilfe der Inszenierung von Entscheidungen kann über eine rezipierende Anteilnahme und Aneignung hinausgehen – dann nämlich, wenn populärkulturelle Praktiken beispielsweise durch die Interaktionen zwischen virtuellen Welten und menschlichen AkteurInnen gekennzeichnet sind. So lassen neue Computerspiele die SpielerInnen nicht nur über ein Kontingent zu beschreitender Wege, zu öffnender Türen und zu bedienender Waffen entscheiden,



„Vermittlungsinstanz moralischer Standards, Wertvorstellungen und Weltansichten“: Ausschnitt aus einem Comic.
 „Intermediaries of particular moral standards, ideals, and world views“: Excerpt from a comic book.

Just before dawn when the frightened young woman in the abandoned house slowly opens the creaking door of the old wooden cupboard, undeterred by the terrifying sound that has just come from inside it, the audience knows that she has made exactly the wrong decision. And they also know that they would never behave this way in a similar situation – because no one could really be so foolish as to expose themselves to the danger lurking behind the door. But in spite of this – or perhaps precisely because of it – we don’t switch off but continue to watch the girl hurtling towards her doom and the chain of unfortunate decisions that make her fate inescapable. We know how it will end and yet we are still terrified: this is the horror film principle. It creates adrenalin rushes again and again, and the wrong decisions made by a handful of protagonists ensure that the audience is kept in the desired emotional state. Another example of the filmic staging of such adrenalin-boosting decision processes is featured in the latest Batman film (*The Dark Knight*, 2008): Heath Ledger’s impressively scary Joker informs the passengers on board two ferries – one full of ordinary citizens, the other full of prisoners – independently of one another that there is a bomb hidden in the bowels of both ships. The detonator for each bomb can only be activated from the other of the two ships and both will go off at midnight unless someone presses a red button beforehand. The passengers have to decide between their own lives and those of the passengers in the other ship, between „good“ and „bad“. And the audience is right there in the middle of it all, wrestling, like the fictional characters, with which decision to make.

Decisions that drive the plot

When telling a story, decisions (like the one in *The Dark Knight*) always play a key role, and this applies not only to the decisions of the author for or against a certain detail, a character trait in the protagonist, a particular setting or punch line, but also to decisions within the narrative. The decisions made by the protagonists become structuring elements which drive the plot, speed up and slow down the

storyline, add twists and turns, keep things moving, allow the expected and the unexpected to happen, and make sure that the recipients stay hooked (as long as the balance is right). Shakespeare’s *Hamlet* made it very clear that postponing or failing to make a decision creates tension and drama as well, because in this play the hero’s procrastination seals his fate. What works in classical drama and narrative, also works in areas of pop cultural expression such as films, comics or computer games, as the examples cited at the beginning show. Using medium-specific methods of presentation – in film this involves various cutting techniques in comics, this might include using high-contrast panel architecture and colouring – decision options, processes, and consequences are played out in a myriad of ways.

Negotiating ethical key questions

From a cultural studies perspective, then, the question is: what function does this presentation of right or wrong choices fulfil, beyond propelling the plot forward and eliciting thrills in the recipients? Assuming, on the one hand, that popular cultural forms of expression reach wide audiences and therefore have a broad impact, and on the other, that they have a high identification potential which the recipients respond to in various ways, these forms of expression can indeed be regarded as intermediaries of particular moral standards, ideals, and world views which – explicitly or implicitly – establish categories and models for interpreting and evaluating human action, and which qualify human action. Who decides how, when and under what circumstances, plays a major role in this context. This is because in films, comics or computer games the decisions presented pinpoint and negotiate key ethical questions whose relevance to the individual worlds of the recipients might not be immediately obvious, but which will resonate clearly with them nevertheless. In other words, it is unlikely that any of the recipients will ever end up on a ferry in the awkward position of having to decide the fate of hundreds of people by pressing a button. But all of them will be familiar with such game-theory scenarios and will have asked



Populärkulturelle Ausdrucksformen lassen sich individuell aneignen: Leserin ganz bei sich selbst.
Cultural forms of expressions are appropriated individually: A reader at one with herself.

sondern sie bieten ihnen auch ein frei gestaltbares Terrain, eine „Open World“, in der sie sich jenseits ihrer eigentlichen Mission „austoben“ können. Das im letzten Jahr erschienene Spiel *Red Dead Redemption* beispielsweise konnte zum Zeitpunkt seiner Veröffentlichung nicht nur durch eine bestechend realistische Darstellung von Zeit und Raum, sondern auch durch eine auf Entscheidungen des Spielers dynamisch und flexibel reagierende virtuelle Spielwelt beeindrucken; außerdem kann man dieses Spiel sowohl als „guter“ wie auch als „böser“ Protagonist bestreiten. Durch die Wahl einer dieser Varianten ändert sich die Story zwar nicht, aber man genießt bestimmte Vor- und Nachteile, die unter Umständen den Spielverlauf bestimmen, und sammelt moralische Kreditpunkte. Diese Entscheidungen und ihre Auswirkungen spielen sich – ebenso wie im Film – natürlich auch nur auf virtueller bzw. fiktionaler Ebene ab. Dennoch wird den SpielerInnen vor Augen geführt, wie weitreichend Entscheidungen sein können. Eine Reihe von Internetforen, in denen darüber diskutiert wird, ob bzw. wie sich der Tod eines der Spielcharaktere wohl verhindern ließe, oder ob das für das Erfüllen einer Mission unnötige Töten virtueller Unschuldiger zu rechtfertigen sei, belegen jedenfalls, dass die im Spiel getroffenen Entscheidungen durchaus Anlass zum Nachdenken über ethische Fragen geben können.

Die „richtige“ Wahl

Ein anderer „Ort“ der populären Kultur, an dem Entscheidungen nicht bloß Thema sind, sondern zentraler Dreh- und Angelpunkt, fast möchte man sagen: die Legitimation und Grundlage des

Formats bilden, sind die in zahlreichen Variationen existierenden Casting-Shows. In ihnen wird die Entscheidung einer Jury gegen die Entscheidung des Publikums aufgewogen. Wenn Deutschland also wieder den Superstar sucht, dann geschieht das in einer quasi-partizipatorischen Form, die dem Publikum – so scheint es zumindest – die Macht der Entscheidung zurückgibt. Wenn man genau hinsieht, haben die Zuschauer oder Leser diese Macht allerdings nie wirklich verloren. Sie machen nämlich immer dann von ihr Gebrauch, wenn sie sich populärkulturelle Produkte aneignen, d.h. wenn sie sie – je nach soziokulturellem Hintergrund, Alter, Geschlecht und/oder politischer Einstellung auf höchst individuelle Art und Weise in ihre Lebenswirklichkeit integrieren. Soll heißen: So massenkompatibel populärkulturelle Ausdrucksformen auch sein mögen, „verwendet“ werden sie doch immer in ganz individuellen Sinnzusammenhängen und Lebenssituationen: Jeder entscheidet schließlich für sich, was er wann und wo wie verstehen möchte. In diesen höchst individuellen Praktiken der Aneignung liegt das nicht zu unterschätzende kritisch-emanzipatorische Potenzial populärkultureller Inhalte und Formen, das sich vielfältig nutzen lässt – man muss eben sich nur dazu entscheiden.

Entscheidungen, so lässt sich festhalten, spielen in verschiedenen popkulturellen Ausdrucksformen also immer eine zentrale Rolle. Dies betrifft nicht nur die Erzählung und ihre Struktur. Entscheidungen sind ebenso konstitutiv für den Prozess des Zuschauens, Lesens oder Hörens populärkultureller Texte. Dabei liegt es an den Rezipienten, sich als kritische „Nutzer“ zu positionieren und bei den kulturellen Aneignungsprozessen die „richtige“ Wahl zu treffen.

themselves how they would react in a similar situation. You only have to look at the long comments and discussions in online forums to see that these scenarios genuinely prompt people to think about categories of „right“ and „wrong“ or „good“ and „bad“.

However, communicating ethical questions to recipients by presenting decisions in a dramatic context can go beyond provoking recipient empathy and identification – as for example in pop cultural practices that involve interaction between human actors and virtual worlds. In a number of recent computer games the players are not only able to decide between a certain number of routes to take, doors to open and weapons to use, they are also given an „Open World“, a terrain they can use for whatever purpose they choose, where they can „run riot“ independently of the mission at hand. When it came out last year, the game *Red Dead Redemption*, for instance, was not only impressive in terms of its fascinatingly realistic depiction of space and time, but also in the dynamic and flexible way the virtual world responded to the decisions of the player, and also in that the player can choose to be a „good“ or „bad“ protagonist. This choice does not change the story per se, but it does give the player certain advantages and disadvantages which can potentially steer the progress of the game and help accumulate moral credit points. Of course, as in a film, all these decisions and their consequences play out only on a virtual or fictional level. But the string of internet forums where people discuss, for example, whether the death of an innocent character in the game could have been prevented proves that the decisions which are made in the game can certainly prompt reflection on ethical questions.

The „right“ choice

Another pop cultural „arena“ in which decisions are more than merely thematic and play a pivotal role – one could almost go as far as to say that they form the legitimation and foundation of the format – are the endless variations of the casting show. Here, the decisions of the jury are offset against those of the audience. So when Germany launches into the search for its next superstar this takes place in a quasi-participatory format in which the audience – at least on the face of it – is given back the power of decision. But a closer look reveals that the audience or reader never really lost this power. They are using it whenever they appropriate popular cultural products, in other words whenever they make them their own, integrating them in highly individual ways into their everyday lives according to their socio-cultural background, age, gender and/or political views. In other words, no matter how mainstream popular cultural forms of expression might be, they are always „applied“ in highly individual contexts and situations. In the end, each person decides what he or she wants to understand, where and how. In these highly individual practices of appropriation lies the critical-



Mit Kabel und Konsole in der Cyberwelt: Die Macht der Entscheidungen in den Händen des Spielers.

With cable and console in the cyber world: The power of decisions in the hands of the player.

emancipatory potential of popular cultural content and form, one that should not be underestimated and which can be used in a multitude of ways – you just have to decide to do it.

It can be concluded, then, that decisions always play a central role in popular cultural stories, films or TV series. This applies not only to the plot and its structure; decisions are just as constitutive to the process of watching, reading or listening to popular cultural texts. But it is up to the recipients to position themselves as critical „users“ and to make the „right“ decisions in cultural processes of appropriation.

Der Autor The author



Dr. Martin Butler ist seit 2010 Juniorprofessor für „Amerikanistik: Literatur und Kultur“ an der Universität Oldenburg. Er studierte Englisch und Sozialwissenschaften an der Universität Duisburg-Essen, wo er im Jahr 2007 promovierte und anschließend als Wissenschaftlicher Mitarbeiter tätig war. Unterstützung für sein Promotionsvorhaben erhielt er durch das „Internationale Promotionsprogramm Literatur- und Kulturwissenschaft“ am Gießener Graduiertenzentrum Kulturwissenschaften. Forschungs- und Gastaufenthalte führten ihn nach New York (USA), Joensuu (Finnland) und Nijmegen (Niederlande). Ausgezeichnet wurde Butler u.a. mit dem Lehrpreis der Universität Duisburg-Essen (2009). Gefördert wurde er auch durch ein Woody Guthrie Research Fellowship (2009). Zu seinen Arbeitsschwerpunkten gehören Populärkultur sowie die Literatur- und Kulturtheorie.

Dr. Martin Butler has been a Juniorprofessor of „American Studies: Literature and Culture“ at the University of Oldenburg since 2010. He studied English and Social Sciences at the University of Duisburg-Essen, where he obtained his PhD and went on to become a research associate. He received support for his doctoral thesis from the International PhD Programme „Literary and Cultural Studies“ at the Graduate Centre for the Study of Culture in Giessen. His research work has taken him to New York City (USA), Joensuu (Finland) and Nijmegen (The Netherlands). Among other awards Butler received the teaching award at the University of Duisburg-Essen (2009). He also received a Woody Guthrie Research Fellowship (2009). His work focuses on popular culture as well as literary and cultural theory.