

Violente Komik in Cartoons am Beispiel von *Tom and Jerry* Anthropomorphisierung, Inkongruenz und Repräsentation

KRISTINA HÖCH

Darf über mediale Gewalt gelacht werden? Cartoons sind seit Jahrzehnten Bestandteil vieler Kindheiten und basieren in ihrer Komik nicht selten auf gewalttätigen Inhalten. Ein Zeichentrick-Duo, das seit 1940 über Leinwand und Fernseher flimmert und auch heute ohne Gewalt nicht existieren kann, wird von Kater Tom und Maus Jerry gebildet. Anfänglich nur im Kino zu sehen, sind sie inzwischen durch Fernsehen und Streaming rund um die Uhr verfügbar. Durch meist nonverbale Handlungen werden die Akte der Gewalt in den *Tom and Jerry*-Cartoons universal als komisch verstanden. Wie kommunizieren diese Cartoons mit den Zuschauer:innen, um ein Lachen zu fördern, das fiktive Gewalt zwar komisch findet, diese aber nicht als bedrohlich empfindet und in der »realen Welt« nicht bejaht? Um dies zu klären, nimmt der Beitrag Bezug auf inszenatorische und narrative Strategien. Anthropomorphisierung, Inkongruenzen, Ästhetisierung und das Spielen mit Repräsentationsordnungen schaffen eine Cartoon-Welt, in der die Gewaltdarstellungen zwar drastisch sind, aber ohne Konsequenz für die Protagonist:innen bleiben. Die Darstellung von Gewalt wird nicht glorifiziert, das Nicht-Harmlose wird mit Harmlosem kombiniert, damit darüber gelacht werden kann. Durch das Anregen kognitiver Aktivitäten und durch die Aktivierung von Wissen und Sehgewohnheiten entfaltet sich auf visueller und auditiver Ebene aus ästhetischer Distanz ein komischer Rahmen, in den die gewalttätigen Handlungen implementiert werden.

Violent Comedy in Cartoons: The Example of *Tom and Jerry*

Anthropomorphisation, Incongruity and Representation

Is it permissible to laugh at media violence? Cartoons have been a part of many childhoods for decades and often base their humour on violent content. Tom and Jerry are a cat and mouse cartoon duo that have been flickering across screens and televisions since 1940 and cannot exist without violence. Initially only seen in cinemas, they are now available around the clock thanks to television and streaming. Through mostly non-verbal actions, the acts of violence in *Tom and Jerry* cartoons are universally taken to be comical. How do these cartoons communicate with viewers to encourage laughter that finds fictional violence funny but does not perceive it as threatening or condone it in the »real world«? To clarify this, the article refers to staging and narrative strategies. Anthropomorphisation, incongruities, aestheticisation and playing with orders of representation create a cartoon world in which depictions of violence are drastic but without consequence for the protagonists. Violence is not glorified; the harmful is combined with the harmless so that it can be laughed at. By stimulating cognitive activities and activating knowledge and viewing habits, a comic framework of aesthetic distance is created, on visual as well as audio levels, into which the violent acts are embedded.

Forschungen zu medialer Inszenierung und Ästhetisierung von Gewalt sind in der Film- und Medienwissenschaft unerlässlich und der Blick auf Medien für Kinder und

JAHRBUCH DER GESELLSCHAFT
FÜR KINDER- UND JUGENDLITERATURFORSCHUNG GKJF 2024 |
gkjf.uni-koeln.de
doi: 10.21248/gkjf-jb.127

Jugendliche stellt ein Kernelement dar. Während der Fokus der Forschung oftmals auf der Betrachtung von mutmaßlich gewaltverherrlichenden Elementen – z. B. im Bereich Gaming – liegt oder den immer stärker werdenden Einfluss von Social Media betrachtet, ist aber auch der reine Unterhaltungsfaktor von immenser Bedeutung, der besonders in Cartoons zum Vorschein kommt. 1940 schufen William Hanna und Joseph Barbera für MGM zwei unverkennbare Zeichentrickfiguren. Anfänglich nur im Kino zu sehen, sind sie inzwischen durch Fernsehen und Streaming rund um die Uhr verfügbar. Tom und Jerry machten rasch Karriere und brachten ihren Schöpfern insgesamt sieben Oscars ein. Hannas und Barberas letzter gemeinsamer Beitrag war *Tot Watchers* (1958), von 1961 bis 1962 führte Gene Deitch die Serie fort, von 1963 bis 1967 übernahm u. a. Chuck Jones, zudem folgten mehrere Filme (vgl. Grant 2006, S. 35–36) und Ableger wie *Tom & Jerry Kids* (1990–1994). Zuletzt erschien 2021 der Film *Tom & Jerry*, der die nach wie vor animierten Protagonisten in die »reale Welt« katapultiert und neben Hollywoodstars in New York ihr Unwesen treiben lässt. An die Erfolge der 1940er und 1950er konnte kein Folgeformat anknüpfen. Wie viele andere Cartoons sind *Tom and Jerry*-Zeichentrickfilme beliebt, weil sie „Bewegung haben, unerwartete Juxtapositionen aufweisen [und] normale physische Grenzen ignorieren“ (Kunzick 1995, S. 136). Ein unverkennbares Merkmal von *Tom and Jerry* ist die allgegenwärtige Gewalt der Hauptcharaktere, die dazu dient, Komik zu erzeugen und die Zuschauer:innen zum Lachen zu bringen. Die Verknüpfung von komischen und gewaltvollen Elementen ist kein Zufall, grundsätzlich sind schon

[z]entrale Begriffe des Komischen [...] von Wörtern für aggressive Handlungen und unangenehme Gefühle abgeleitet, etwa Stechen (frz. und dt. *pointe*, Spitze), Schlagen (engl. *punch* für *Pointe*) und Beißen (griech. *sarkasmos*). [...] Gewaltszenen spielen im Witz und in der Komödie eine wichtige Rolle. (Kapitza 2017, S. 143)

Auch bei *Tom and Jerry* sind diese Komponenten untrennbar. Die verschiedenen Versionen sind trotz ihres hohen Gewaltanteils durch die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) entweder ab 0 oder ab 6 Jahren freigegeben. Gerade bei Zeichentrickfilmen sagt aber »die rein numerische Quantität der ›Gewaltakte‹ nichts über Wahrnehmung durch die Rezipienten aus« (Kunzick 1995, S. 136). Es ist immer ein Zeigen, eine Inszenierung von Gewalt, sie wird »in einem ästhetischen Rahmen rationalisiert«, damit eine »ästhetische Distanz« für die Zuschauer:innen geschaffen wird (vgl. Mikos 2013, S. 166). *Tom and Jerry* knüpft an die Rubber-hose-Cartoons an, die in den 1910er-Jahren in Mode kamen und ihre komischen Effekte durch die plötzliche Formveränderung der Figuren entfalteten. Selbst die Radikalisierung der Darstellung hyperflexibler Rubber-hose-Körper durch maßlose Gewaltorgien, wie sie in den Cartoons von Hanna und Barbera geschieht, bleibt in der Rezeption harmlos – bleibt schlicht komisch (vgl. Hänselmann 2023, S. 29–38). Wodurch bleiben unterhaltende Faktoren und Harmlosigkeit in den *Tom and Jerry*-Cartoons trotz brutaler Gewalteinwirkung auf die Körper erhalten? Um in einem Medium, das in erster Linie für jüngere Betrachter:innen konzipiert ist, violente Handlungen mit humoristischen Elementen zu verknüpfen, sind unterschiedliche Kommunikationsmechanismen und filmgestalterische Mittel von Bedeutung.¹

¹ Letztlich ist die Wirkung von Mediengewalt auf (Klein-)Kinder aber nicht nur abhängig von Inszenierung und Ästhetisierung, sondern auch von den individuellen Lebensumständen, wobei vor

allem »ihre [...] Erfahrungen mit Gewalt, ihre Medien- erfahrung und das Lebensalter« von Relevanz sind (Wegener 2016, S. 75–76).

Um zu verstehen, wie die violente Komik bei *Tom and Jerry* funktioniert, müssen Anthropomorphisierung, Repräsentation und Inkongruenzen sowie die visuelle und auditive Gestaltungsebene betrachtet werden. Die Komik kann nur durch das Zusammenspiel von inszenatorischen und narrativen Strategien funktionieren, die ihren Zenit in den 1940er- und 1950er-Jahren hatten, aber bis dato uneingeschränkt und intergenerati- onell in ihrer Rezeption funktionieren und zeitgenössische Cartoons mitgeformt haben.

Anthropomorphisierung, Inkongruenz und Repräsentation

Zunächst ist die Wahl und Konzeption der Figuren relevant, die Verwendung von Tieren als Hauptakteuren kommt nicht von ungefähr, es handelt sich um einen verbreiteten Ansatz in Kinder- und Jugendmedien,² wobei die Tierfiguren oftmals menschliche Verhaltensweisen zeigen. So sollen die Figuren von vornherein Komik erzeugen, denn sie sind in »überraschenden Zusammenhängen zu sehen, [sie] vertauschen, verwechseln, missverstehen oder handeln unerwartet« (Wirag 2023, S. 143). Derlei »[k]omische Kommunikation ist ein Prozess[, in dem] sich die Verhältnisse rasch durch Umkehrung, Perspektivwechsel und das Unterlaufen von Publikumserwartungen [...] ändern können« (Kapitza 2017, S. 143–144). Kater Tom und Maus Jerry verfügen zwar über einen tierischen Instinkt, ähneln aber keinesfalls dem, was man unter einem herkömmlichen Haustier versteht. Sie wissen z. B. um die Funktionsweise von Haushaltsgeräten, die dazu genutzt werden, den anderen zu verletzen (vgl. Spanke 2012, S. 141). So wird Tom mit Streichhölzern in Brand gesetzt (vgl. Barbera/Hanna 1948, 03:37–04:10) oder Jerry in einem Toaster angekokelt (vgl. Barbera/Hanna 1941, 06:22–06:30). Verhaltensweisen wie Beten (vgl. Barbera/Hanna 1940, 06:03–6:08)³ und Bitten um göttlichen Beistand sind ein eindeutiges Merkmal der Anthropomorphisierung, denn so zeigt sich, dass Tom und Jerry über eine Vorstellung von Religion und damit über eine Weltanschauung verfügen, wenn- gleich diese Weltanschauung, in der das Konzept von (göttlicher) Gnade existiert, in starkem Kontrast zu dem durchweg violenten Habitus steht. Gnade walten lassen Tom und Jerry kaum, trotzdem reflektieren sie das eigene Verhalten, denn sie wissen, dass es falsch ist und Konsequenzen mit sich bringen kann. Wenn der Mensch im Haus gemieden oder damit gedroht wird, ihn in die Verfolgungsjagd zu involvieren, wird deutlich, dass den Tieren durchaus bewusst ist, dass ihr Treiben für Außenstehende befremdlich und unerwünscht ist.

Mammy Two-Shoes ist im Haushalt die übergeordnete menschliche Instanz, die vor allem für Tom eine Bedrohung darstellt, da er derjenige ist, der bestraft wird, wenn Geschirr oder Ähnliches kaputtgeht, während Jerry in seinem Mauseloch verschwindet. Von Mammy Two-Shoes werden in den Cartoons fast ausschließlich die Beine gezeigt, ansonsten ist sie nur auf auditiver Ebene anwesend. Die Figur ist aus heutiger Sicht problematisch, da sie rassistische Stereotype bedient:

Her large, colorful dresses, thick southern accent, and dark-skinned appearance clearly indicated her racial alterity, and audiences saw her only from the waist or

² Z. B. die Cartoon-Universen rund um Mickey Mouse oder Bugs Bunny (hier vor allem Tweety und Sylvester sowie Road Runner und Wile E. Coyote).

³ Das Beten findet nur auf der visuellen Ebene statt: Jerry gibt zwar quietschende Laute von sich, aber es wird kein Gebet bzw. Gesuch an Gott

artikuliert. Das Falten der Hände bzw. in diesem Fall der Pfoten, das Sich-Hinknien und das nach oben gerichtete Gesicht sind eine deutliche Symbolik, die alle Zuschauer:innen, die über ein Konzept von Religion verfügen, verstehen, ungeachtet dessen, ob sie selbst gläubig sind oder nicht.

ankles down. [...] Her southern accent and dialect clearly communicated both a class and racial position of inferiority. (Behnken / Smithers 2015, S. 93–95)

In späteren Cartoons wurden sowohl Hautton als auch Stimme verändert (vgl. Browsh 2022, S. 34). Auch andere Folgen bedienen rassistische Klischees: Als Tom auf einer Insel landet, passt sich Jerry durch Blackfacing⁴ an die indigene Bevölkerung an, die durch wulstige Lippen, Knochen in Haaren und Nase stereotypisiert wird, zudem werden sie als Kannibalen inszeniert (vgl. Barbera / Hanna 1951, 03:14–06:18). Das Lachen über diese Episoden hat aus heutiger Sicht einen fahlen Beigeschmack, denn es wird über veraltete, rassistische Darstellungen gelacht, die auch der Inszenierung von Gewalt einen anderen Kontext geben, denn dieser entscheidet letztlich, ob gelacht wird oder nicht. Ist man sich der Stereotypisierung und der negativen Konnotation der Darstellung indigener Völker bewusst, werden diese Szenen eher als »menschenverachtend oder diskriminierend« (Kaul 2012, S. 131) wahrgenommen, sodass auch eine damit verbundene vermeintlich komische violente Handlung die Sehsituation nicht auflockert, sondern den Faktor der Kritik an der Darstellung eher verstärkt. Es kommt also in Hinblick auf den Erfolg komischer Elemente darauf an, ob einzelne Personen oder ganze Personengruppen in der »realen Welt« durch das Lachen verletzt werden können (vgl. ebd.). Die Sehgewohnheiten haben sich verändert, Zuschauer:innen sind sensibilisierter in Hinblick auf diskriminierende Inhalte. Diese sind trotz des Alters der Cartoons aber seltene Erscheinungen, beim Großteil können sich die Betrachter:innen dem absurden Schauspiel hingeben, ohne Konsequenzen fürchten zu müssen. Vertraute Inhalte geben Sicherheit und vermeiden ein schlechtes Gewissen:

The establishment of a comic modality can permit the viewer to remain detached, to enjoy the spectacle of violent antics or violent destruction without any feeling of implication, of having to ›care‹ very much about the consequences, even if only within the world of the fiction. (King 2004, S. 130)

Die bevorzugte »Waffe« von Mammy Two-Shoes ist ein Besen, den in erster Linie Tom zu spüren bekommt; allerdings werden nicht nur Alltagsgegenstände zweckentfremdet, von Tom und Jerry werden auch »richtige Waffen« wie Gewehre genutzt (vgl. Barbera / Hanna 1945, 02:45–02:53), sie sind aber kein Muss für die Rezeption der Komik, denn sie sind auf den ersten Blick als etwas zu erkennen, das Verletzungen verursacht. Das Absurde und die Inkongruenz liegen darin, dass Tom und Jerry entgegen ihrer Natur agieren, indem sie humane Verhaltensweisen abbilden, und darin, dass Gegenstände, die das Leben für den Menschen erleichtern, für Kater und Maus aufgrund bestimmungsentfernter Bedienung hohes Verletzungspotenzial bergen. Die kognitiven Aktivitäten der Zuschauer:innen sind grundlegend für das Verstehen der Komik, kollektives Wissen muss abgefragt werden, um Inkongruenzen erkennen und verstehen zu können:

⁴ Blackfacing war eine in Vergnügungsbetrieben wie Theatern verbreitete Praxis, bei der sich »Weiße« Darsteller:innen mit schwarzer Schminke in »Schwarze« verwandelten. »Weiße können neugierig in den Schwarzen Körper hineinschlüpfen und ihn und die in ihn hineinprojizierten Erfahrungen parodieren und verunglimpfen. In Zusammenhang

mit kolonialen Paradigmen der Vereinnahmung, Inbesitznahme und Ablehnung ist weißes Blackfacing insofern als gewaltvoller Akt symbolischer Machtausübung zu verstehen, auch weil es stets mit Momenten der Unsichtbarmachung einhergeht.« (Gerstner 2017, S. 1–2)

Komik ist zwar in den textuellen Strukturen angelegt, sie muss sich aber in den Zuschauer:innen vollenden. [...] Das Erleben von Komik ist daher wie das Spannungserleben eine Aktivität der Zuschauer:innen, die durch bestimmte Plotstrukturen ausgelöst wird. Generell wird davon ausgegangen, dass Komik durch Inkongruenz entsteht, indem Elemente, die nicht zueinander passen, nebeneinandergestellt werden. (Mikos 2023, S. 172)

Die Verwandlung von Alltagsgegenständen in Waffen, die obendrein durch Tiere genutzt werden, und die Neugestaltung von Freizeitaktivitäten und räumlicher Umgebung – meistens ist die Handlung im häuslichen Milieu angesiedelt, aber auch Bowlingbahn, Garten und andere Orte des menschlichen Stressabbaus werden für Tom und Jerry zu Schlachtfeldern – sind neben der Schaffung von Nichtübereinstimmungen ausschlaggebend für die Kommunikation mit den Betrachter:innen, denn einen komischen Faktor bildet der Umstand, dass Kater und Maus durch die partielle Anthropomorphisierung Repräsentationsordnungen auf den Kopf stellen:

Dabei ist [...] zu beachten, dass die Komik in Filmen [...] und Fernsehsendungen häufig an komische Figuren gekoppelt ist. Diese Figuren spielen mit der Repräsentationsordnung, indem sie entgegen den gesellschaftlichen Normen und Werten handeln, sowohl den Normen und Werten der erzählten diegetischen Welt als auch der Welt, in der die Zuschauer:innen leben. Sie setzen sich über die Normen hinweg, karikieren sie durch Übertreibung oder nehmen sie ganz wörtlich. Die komische Figur hebt durch ihre übertriebene Darstellung und Inszenierung die Fiktionalität des Films [...] oder der Fernsehsendung hervor. (Ebd., S. 177)

Eine Grundlage für das Funktionieren dieser Art Komik ist somit das gemeinschaftliche Wissen der Zuschauer:innen um Normen, Werte und moralisches⁵ Handeln. Meist ist schon den kleinsten Kindern klar, dass Geschirr, Stromkabel oder Bügeleisen nicht dazu da sind, Mensch und/oder Tier zu verletzen. Das Lachen über Tom und Jerry »verräät nur ein Wissen um die Norm und die komische Abweichung davon. Der Grund des Lachens über etwas Unmoralisches ist allein dieses Verstehen der Pointe, nicht die Bejahung des Unmoralischen [...].« (Kaul 2012, S. 130–131)

Eine vollständige Anthropomorphisierung bleibt bei Tom und Jerry aus. Sie verfügen weiterhin über einen animalischen Instinkt, der die Grundlage für die Handlungen bildet, denn »[d]as Kernelement [dieser Cartoons] ist die Hatz: Ein Tier verfolgt ein anderes mit der Absicht[,] es zu fressen« (Spanke 2012, S. 136), wobei anzumerken ist, dass Tom schon im ersten Film *Puss gets the Boot* die Gelegenheit verstreichen lässt, sich Jerry einzuverleiben. Im Vordergrund steht die Freude an der (Verfolgungs-)Jagd. Sie ist als unverzichtbares Ritual der Handlung zu verstehen, das das Scheitern in Form von Verletzung oder Tod des Jägers bedingt, damit die Hatz in den einzelnen Episoden immer wieder von vorne beginnen kann (vgl. ebd., S. 136–137). Tiere sind aufgrund dessen, dass sie »ein fester Bestandteil menschlicher Gesellschaften« (Sebastian 2016, S. 16) sind und in vielen

⁵ »Heute werden unter Moral die in einem Normensystem zusammengefassten Wertvorstellungen, Verhaltensweisen und Sitten verstanden, die bezüglich des Handelns einer menschlichen Gemeinschaft als verbindlich angesehen werden und die den Bewertungen richtig/falsch bzw. gut/böse unterworfen

sind. Moral bezeichnet somit die Verbindung von Werten, Prinzipien und Urteilen, die sich auf einzelne Personen und ihre individuelle Lebensführung, aber auch auf gesellschaftliche Strukturen bzw. ihre Institutionen und Konventionen beziehen.« (Veith 2018, S. 4).

Lebensrealitäten eine wichtige Rolle – u. a. als geliebtes Haustier – einnehmen, nicht nur gut dazu geeignet, Empathie zu erzeugen (vgl. ebd.), sondern werden in der Regel sowohl im Film als auch in Serien für Kinder und Jugendliche gerne »zur moralischen Volkserziehung eingesetzt« (Teupert 2019, S. 397), wobei sie als Träger:innen von Bedeutung funktionieren (vgl. ebd.). Sie können semiotische Tiere, die menschliche Eigenschaften verkörpern, und/oder diegetische Tiere, die handelnde Akteure in der diegetischen Welt sind, sein (vgl. Maye 2016, S. 40). Auf Tom und Jerry trifft beides zu. Unüblich hingegen ist, dass diese Bedeutung nicht mit einer Positionierung zu einem oder mehreren moralischen Problemen einhergeht und weder ein Lösungsweg »aus einem moralischen Dilemma« (vgl. Bohrmann/Reichert/Veith 2018, S. XV) noch sozialetische oder gesellschaftliche Problematiken reflektiert werden (vgl. ebd., S. XIV–XV). Dies geschieht in der Zeichentrickserie *The Animals of Farthing Wood* (1993–1995), die die Zerstörung von natürlichem Lebensraum durch den Menschen thematisiert, oder im Zeichentrickfilm *The Plague Dogs* (1983), in dem der Nutzen von Tierversuchen kritisch hinterfragt wird. Disney-Film- und -Serienproduktionen, die Tiere in den Fokus nehmen, sind ethische Erzählungen, von *Bambi* (1942) über *Chip 'n Dale: Rescue Rangers* (1989–1990) bis *Zoomania* (2016). Bei den ursprünglichen Episoden von *Tom and Jerry*, die von 1940 bis 1958 produziert wurden, handelt es sich nicht um eine »ethische Erzählung« (ebd.), sondern um ein fantastisches Universum, das rein durch humoristische Gewalt unterhalten will. Die frühen Episoden stehen deshalb im Zentrum der Betrachtung, denn nur in diesen ist das Phänomen violenter Cartoon-Komik vorherrschend. Die späteren Produktionen, vor allem der Film *Tom & Jerry* (2021), können als ethische Erzählung betrachtet werden, da Tom und Jerry im Verlauf der Handlung zusammenarbeiten, um eine Hochzeit zu retten – das Überwinden von Differenzen und die Wichtigkeit von Freundschaft, sowohl in Hinblick auf Mensch-Tier- als auch Tier-Tier-Beziehungen, stehen im Mittelpunkt, auch wenn das Ausüben von Gewalt nach wie vor ein zentrales Motiv der Narration ist. Zwar kommt es in einigen frühen Episoden wie *Dog Trouble* (1942)⁶ ebenfalls zur Zusammenarbeit von Kater und Maus, diese dient aber dazu, einander vor dem Hund Spike zu retten, damit die Hatz weitergehen kann, es ist kein selbstloses Verhalten. Vorwürfe der Gewaltverherrlichung wiesen die Produzenten von sich, der Spaßfaktor steht im Vordergrund, man traute seinem Publikum zu, zwischen realer und fiktiver Gewalt unterscheiden zu können:

Studio officials used to say things like, »You really do beat the shit out of that cat.« But they were joking. My argument against our critics is that there are two kinds of violence. There is violence just for violence's sake, presented in a realistic form; and there is fantasy violence, done in comedy form. I agree with critics who say that imitative violence is bad. Now the psychologists and program practices people are easing up on us because they have come to realize that our type of fantasy violence is just for fun and is not imitative. (William Hanna, zitiert nach Goldmark 2005, S. 59)

Arten medialer Gewalt

Bei *Tom and Jerry* gibt es weder instrumentelle noch strukturelle, sondern lediglich expressive Gewalt, die in erster Linie dazu dient, visuelle Attraktionen zu schaffen, die

⁶ Dies ist nicht immer der Fall, wenn andere Figuren auftauchen: Episoden wie *Quiet Please!* (1945) oder *The Framed Cat* (1950) zeigen, dass Jerry Tom gezielt in die Arme von Spike treibt, um ihn in Gefahr für Leib und Leben zu bringen.

die Zuschauer:innen in ihren Bann ziehen (vgl. ebd.). Strukturell ist Gewalt dann, wenn sie für den eigenen Vorteil eingesetzt wird, wobei das Wohlbefinden anderer außer Acht gelassen wird (vgl. Lukesch 2002, S. 20). Instrumentelle Gewalt zeichnet sich durch eine dramaturgische Funktion aus und ist für den Fortlauf der Narration relevant (vgl. Mikos 2013, S. 167), zudem kann sie »Resultat kollektiven Handelns, sozial weitgehend anerkannt oder geduldet, juristisch legitimiert und institutionell organisiert« (Sebastian 2016, S. 20) sein. Obwohl die zwei Protagonisten gewalttätig sind, um ihre Ziele – Beutefang und Flucht und/oder Provokation des Jägers bzw. der Beute – zu erreichen, und sie die Handlung im geschlossenen Handlungsfeld der einzelnen Episoden, die alle unabhängig voneinander existieren können, vorantreiben, kann die Gewalt nicht strukturell sein. »Tom and Jerry contains so much violence that if you took away the violence you would be left with nothing.« (Potter 1999, S. 75) Die Geschichte nimmt niemals eine grundlegende Wendung, die Inhalte und die Charakterzeichnung sind wiederkehrend, die Hatz bleibt eine Hatz, nur die Akte der Gewalt ändern sich, damit das Cartoon-Spektakel nicht langweilig wird. Die ausgeübte Gewalt wird auch nicht dadurch legitimiert, dass ein visueller oder auditiver Fokus auf körperliches oder psychisches Leid gelegt wird. In Film- und Fernsehproduktionen wird »die Gewalt der ›guten‹ Gewalttäter meist dadurch gerechtfertigt, dass zuvor die Opfer der ›schlechten‹ Gewalttäter dargestellt werden. Je intensiver das Leid der Opfer gezeigt wird, desto berechtigter erscheint die ›Gegen-Gewalt‹ der ›guten‹ Gewalttäter« (Kepplinger 2002, S. 1437). Bei Tom und Jerry ist nicht eindeutig zu definieren, wer Gewalttäter und wer Gewaltopfer ist – die Rollen wechseln oder sie sind beides gleichzeitig. Auf diese Weise wird kein Mitleid mit einem der Charaktere bei den Zuschauer:innen generiert. »Die Emotionalität wird [...] gebrochener und verschobener, je weiter sich die Inszenierung von Gewalt von deren eigentlicher Bedeutung entfernt, je mehr sie zum Zeichen und zum Element genretypischer Künstlichkeit wird.« (Hausmanninger 2002, S. 238) Eine empathische, emotionale Komponente fehlt, damit Spaßfaktor und Schaulust⁷ im Vordergrund bleiben können. Die Gewalt ist zum einen intentionell, denn sie wird nur gezielt ausgeübt, um das Gegenüber zu verletzen – non-intentionell sind Unfälle oder Naturkatastrophen (vgl. Wegener 2016, S. 74). Zum anderen ist sie expressiv, wobei zwischen realer und fiktiver Gewalt unterschieden werden muss; expressive Gewalt wird in der Realität von Täter:innen »zum Lustgewinn« (Lamnek 2002, S. 1382), sprich zum Erfahren eines Adrenalinstoßes und/oder zur Provokation oder Drohung, eingesetzt. Das Ängstigen, Überwältigen und Verletzen anderer steht für die Gewalttäter:innen, denen ihr Verhalten mitunter schlicht Freude bereitet, im Vordergrund (vgl. ebd.). Tom und Jerry haben auch Freude an der gewalttätigen Hatz, an Provokation und Drohung, jedoch ist Gewalt »in Filmen und Fernsehen [...] immer für ein Publikum inszeniert. Das muss [...] bei der Bewertung von Gewaltszenen grundsätzlich berücksichtigt werden. Sie dürfen nicht mit realer Gewalt verwechselt werden.« (Mikos 2013, S. 166) Ästhetisierung und Abstraktion medialer Gewalt sind ein Bestandteil für das Funktionieren der Komik.

⁷ Die Schaulust an medialen Inszenierungen von Gewalt kann »als legitime Fortsetzung einer Reihe von Spektakeln, wie den Gladiatorenspielen in der Antike und den öffentlichen Hinrichtungen im Mittelalter« (Meteling 2006, S. 60–61), betrachtet

werden. Gewalt als Unterhaltungsfaktor ist so alt wie die Menschheit selbst, das Bewegtbild befriedigt dieses tief im Menschen verwurzelte Verlangen nach (visuellen) Spektakeln, ohne dass dabei Mensch und/oder Tier zu Schaden kommen.

Gewaltinszenierung auf visueller Ebene

Weder Tom noch Jerry nehmen Schaden, obwohl sie in die Luft gejagt, angezündet, angeschossen und/oder in kleine Teile zerlegt werden. Die Zuschauer:innen sehen zwar den Akt der Zerstörung, sehen das Verletzen und Verbiegen der Körper, aber nicht die Konsequenzen. »Die Wissenschaft spricht von ›sauberer Gewalt‹, wenn keine Folgen für das Opfer erkennbar sind. Das ist beim Slapstick häufig der Fall, an dem Kinder durchaus Vergnügen finden, oder im Zeichentrick« (Wegener 2016, S. 75), wie eben bei *Tom and Jerry*. Das Urteil der FSK zum Film *Tom & Jerry*, der ab 0 Jahren freigegeben ist, lautet wie folgt:

Der Film beinhaltet zahlreiche Slapstickszenen und komödiantische Überzeichnungen. Dabei treten die Protagonisten trotz aller Auseinandersetzungen immer unbeschadet hervor. In einem Wechsel aus turbulenten und ruhigen Passagen bietet der Film zudem immer genug Entlastung, sodass schon Kinder im Vorschulalter diesen problemlos verarbeiten können. Auch das ausgespielte Happy End sorgt dafür, dass für diese Altersgruppe kein Risiko einer Beeinträchtigung besteht. (FSK 2021)

Das Erfolgsrezept von *Tom und Jerry* hat sich im Kern in über 80 Jahren nicht verändert, auch wenn die aktuelleren Produktionen nicht mehr nur reiner Unterhaltung dienen, sondern auch ethische und moralische Faktoren thematisieren. Expressive Gewalt muss nicht blutig sein, um ein visuelles Spektakel zu schaffen und Komik zu erzeugen.⁸ *Tom and Jerry* funktioniert ohne Splatter und das Zeigen von Wunden. Als sich Tom in *The Yankee Doodle Mouse* mit einer überdimensionalen brennenden Dynamitstange konfrontiert sieht,⁹ ist der Schreck groß, doch Schicht für Schicht blättert ab, bis nur noch eine winzige Version übrig ist. Während es für Tom Erleichterung bedeutet, wird durch diese Taktik das Spannungsmoment für die Zuschauer:innen hinausgezögert. Das Dynamit lässt den Kater in einer Wolke verschwinden, die den ganzen Bildraum füllt und den Blick auf Toms Körper versperrt. Es folgt ein harter Schnitt auf Jerry und als die Kamera zu Tom zurückkehrt ist dieser völlig unverletzt, es ist, als sei nichts geschehen (vgl. Barbera/Hanna 1943, 04:10–04:46). Das ewige Leben der Protagonist:innen ist Pflicht – »[e]gal, wie viel Gewalteinwirkung ein Körper erfährt – er lebt, ganz im Sinne des Harmlosigkeitspostulats weiter« (Spanke 2012, S. 139). Die sich immer wiederholende Auferstehung der Figuren ist unabdingbar für das Funktionieren der Komik: »Die Serie [...] ist ohne diese Figuren Tom und Jerry nicht möglich, und deshalb darf Tom niemals zum erfolgreichen Jäger werden oder unwiderruflich sterben.« (Ebd., S. 141) Um dies zu erreichen, werden Naturgesetze außer Kraft gesetzt, was einen weiteren Vorteil für die komische Wirkung bildet: Die dargestellte Gewalt ignoriert nicht nur die »Regeln der Wahrschein-

⁸ Es gibt auch blutige Cartoons: Bei der Zeichentrickserie *Happy Tree Friends* (1999–2016) fließt das Blut knopfäugiger Waldtiere in Strömen. Durch die *Itchy & Scratchy Show*, die ein Cartoon im Cartoon *The Simpsons* (1989–lfd.) ist, werden Tom und Jerry und gleichzeitig deren Zuschauer:innen karikiert. Letztere lachen über Bart und Lisa Simpson, während diese über das Blutvergießen zwischen dem Kater Scratchy und der Maus Itchy lachen, die sich, ebenfalls partiell anthropomorphisiert, einer wesentlich blutigeren Hatz hingeben (vgl. Spanke 2012, S. 148). Cartoons wie *Tom and Jerry* bleiben »durch die Ach-

tung des Unverwundbarkeitspostulats [...] im Bereich des *Sane Humor*, der den klassischen amerikanischen Cartoon kennzeichnet und der sich klar von den heutigen Gewaltcartoons aus dem Bereich des *Sick Humor* abhebt« (Hänselmann 2023, S. 38).

⁹ Diese Szene ist ein Beispiel für das komische Konzept des extremen Überspielens – Toms Augäpfel machen sich selbstständig, schnellen aus ihren Höhlen hervor, um sich die Bombe genau anzuschauen. Der Schreck manifestiert sich in der Grimasse, »die ganze Figur [hat] dieses Gefühl« (vgl. ebd., S. 39).

lichkeit und Logik« (Palmier 2014, S.298), sondern auch grundlegende physikalische Gesetze der Natur und der Thermodynamik und ist damit so abstrakt, dass sie – auch von Kindern – nicht als real wahrgenommen wird (vgl. Goldmark 2005, S. 60). Für Hanna und Barbera gilt die Devise: »The bigger the set-up for a violent act, the bigger the laugh. Audiences know that such violence cannot exist in reality, and the laugh because of it's outlandishness.« (Ebd., S. 60–61)

Gewaltinszenierungen auf auditiver Ebene

Weder Kater noch Maus sprechen, sie geben höchstens undefinierbare Laute von sich, meist sind sie aber stumm. Die Kommunikation mit den Zuschauer:innen passiert durch Gestik und Mimik, nonverbal. Die Nutzung von Geräuschen und Musik ist umso intensiver, was *Tom and Jerry* universal verständlich macht, ganz unabhängig davon, ob Zuschauer:innen eine bestimmte Sprache beherrschen oder nicht. Auch in Hinblick auf die Hörinszenierung sind Inkongruenzen ein wichtiger Faktor für die Komik – abseits der gewalttätigen Handlungen beispielsweise können »Instrumente Körpergeräusche wie Schnarchen, Schluckauf und Verdauung imitieren« (Dachselt 2023, S.224). Wenn Tom Marmelade probiert, werden die anfänglich zögerlichen »normalen« Schmatzgeräusche durch Streichinstrumente ersetzt, um auditiv zu verdeutlichen, dass es Tom schmeckt (vgl. Barbera/Hanna 1941, 03:05–03:09). In Bezug auf gewalttätige Szenen hört sich Jerry z.B. wie eine Feuerwehirsirene an, wenn er angebrannt aus dem Toaster geschleudert wird und zur nächsten Wasserquelle eilt (vgl. ebd., 06:22–06:30). An anderer Stelle werden Glühbirnen und eine Banane zu vermeintlich tödlichen Geschossen, wenn sie, mit dem Geräusch fliegender Bomben untermalt, von Jerry auf Tom abgeworfen werden (vgl. Barbera/Hanna 1943, 04:48–04:59). Um Komik zu erzeugen, werden »Elemente, die nicht zueinander passen, nebeneinandergestellt« (Mikos 2023, S.172). Geräusche und Musik können das violente Handeln auch anderweitig unterstützen und intensivieren. Während die Akte der Gewalt zumeist moderat anfangen, steigern sie sich im Verlauf der Narration immer weiter, es wird brutaler und unverschämter. Je intensiver die Gewalt auf der visuellen Ebene stattfindet, desto intensiver wird auch die auditive. Der verantwortliche Komponist Scott Bradley orientiert sich in seinen Arbeiten an den Bedürfnissen der Cartoons und folgt dieser Regel (vgl. Goldmark 2005, S.59–60). Davon abgesehen, dass die Gewalttätigkeiten sowohl ein Seh- als auch ein Hörerlebnis darstellen, helfen Musik und Geräusche dabei, die einzelnen Charaktere besser zu verstehen:

Bradley also used musical gestures to register inner feelings. We can understand the characters by reading their facial reactions [...], but Bradley provides us a musical path to their thoughts. His cues give us a brief glimpse into the character's interior state, usually at moments of crisis, whether physical (about to be crushed, impaled, eaten, etc.) or mental (afraid of being crushed, impaled, eaten, etc.) [...]. (Ebd., S. 63)

Im Cartoon *The Cat Concerto* (1947) ist Musik die treibende Kraft der Handlung: Tom gibt in einem ausverkauften Saal mit ernster Miene am Flügel ein Konzert. Jerry – der in der Mechanik schläft – wird durch die Hammerschläge geweckt und stört das Spiel. Er versucht erfolglos, Toms Finger mit einer Schere abzutrennen, und tauscht eine der Tasten gegen eine Mausefalle. Die Musik wird durch keine der Handlungen unterbrochen und hat so geradezu hetzenden Charakter. Die rasante Tonabfolge dient zum Span-

nungsaufbau, die Zuschauer:innen sehnen die sich entladende Gewalt herbei und werden nicht enttäuscht; die Erwartungshaltung wird erfüllt, wenn Toms Pfote in der Falle landet und eine der Krallen zu einer bizarren Größe anschwillt, die kurz darauf wieder verschwunden ist. Toms Musik hebt dessen Genervtheit hervor. Je mehr Tom von Jerry provoziert wird, desto stärker haut er in die Tasten. Wenn Jerry im Flügelkasten von den Hämmern erwischt wird, verschnellert sich die Tonabfolge parallel zu den immer intensiver werdenden Veränderungen, die Jerrys Körper durch die Gewalteinwirkung durchläuft, wobei wieder diverse komische Inkongruenzen erkennbar sind: Wenn die Hämmer auf Jerrys Körper treffen, fügen sich die entstehenden Laute nahtlos in das Stück ein, erinnern aber gleichzeitig an Tennisschläger, die einen Ball treffen. Hält sich Jerry an einem der ihn schlagenden Hämmer fest, erinnert das an ein wildes Rodeo (vgl. Barbera/Hanna 1947, O:43–05:58). Die auditive Ebene ist durchweg auf die visuelle abgestimmt, durch die musikalische Illustration der Bilder verstärkt sich die komische Wirkung immens (vgl. Dachsel 2017, S. 224).

Schlussbetrachtung

Die *Tom and Jerry*-Cartoons enthalten jede Menge Gewalt, der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt, alles kann als Waffe dienen, nirgendwo ist man sicher vor dem Gegenspieler. Trotzdem ist die Wahrnehmung dieser Gewalt relativ, die Cartoon-Violenz ist in ihrer Rezeption nicht negativ behaftet.

Social scientists then examine context to judge harm to viewers. Using this method, social scientists continually find cartoons to be the most violent of all television genres. Cartoons do present very high rates of shootings, stabbings, bombings, and the like. These are violent actions. [...] But the public discounts these actions when they appear in a fantasy or humorous context, such as a cartoon. The public reasons that when Tom and Jerry are stabbed or blown up, they are not really hurt, so when there is no harm there is no violence. Tom and Jerry would be considered very violent by content analysts and not violent at all by the public. The difference in definitions is traceable to the focus of concern. The public wants formulaic action that is, safe, sanitized violence (no graphicness, low harm) that does not threaten them (not shocking, low reality), [...]. (Potter 1999, S. 75–76)

Dass Kinder, Jugendliche und Erwachsene über mediale Gewalt lachen können und dürfen, baut auf einer Reihe von visuellen und akustischen Reizen auf sowie auf inszenatorischen und narrativen Strategien, die in *Tom and Jerry* und gleichgesinnten Cartoon-Produktionen Anwendung finden. Erst durch das Anregen kognitiver Aktivitäten und durch die Aktivierung von Wissen und Sehgewohnheiten entfaltet sich der humorvolle Rahmen, in den die gewalttätigen Handlungen eingebettet werden. Auch wenn die grundlegenden Strukturen der einzelnen Cartoons gleich und weder Charakterentwicklung noch Lernkurve der Figuren ersichtlich sind, müssen die Betrachter:innen dazu in der Lage sein, Inkongruenzen und Repräsentationsformen immer wieder aufs Neue zu erkennen, damit sie über Tom und Jerry lachen können. Die Erzählkonventionen der komischen Plotstrukturen (vgl. Mikos 2023, S. 174) bieten eine sichere Basis für die Rezeption: »Im Ritual der Verfolgungsjagd finden [Zuschauer:innen und Cartoon-Protagonisten] Stabilität, da es immer gleich vollzogen wird – das mögliche Opfer entwischt, der Jäger wird verletzt oder stirbt und überlebt doch.« (Spanke 2012, S. 140) Auditive

und visuelle Ebene konditionieren die Betrachter:innen, die trotz sich wiederholender Inhalte darauf gespannt sind, welche Verrücktheiten sich die Macher:innen der Cartoons wieder haben einfallen lassen. Wichtig in Hinblick auf die Rezeption ist dabei, dass die Darstellung von Gewalt nicht glorifiziert wird, das Nicht-Harmlose muss mit Harmlosem kombiniert werden, damit darüber gelacht werden kann. Diese Mischung in Kombination mit dem Wissen um den Aufbruch von Normen, um Repräsentationsordnungen und um Inkongruenzen generiert ein Lachen, das Unmoralisches in Form von Gewalttätigkeit zwar komisch findet, dieses aber nicht bejaht (vgl. Socha 2012, S. 41).

Sekundärliteratur

- Behnken, Brian D./Smithers, Gregory D. (2015): *Racism in American Popular Media. From Aunt Jemima to the Frito Bandito*. Santa Barbara [Racism in American Institutions]
- Bohrmann, Thomas/Reichelt, Matthias/Veith, Werner (2018): Einleitung: Warum der Film auch ein Gegenstand der Ethik ist. In: Bohrmann, Thomas/Reichelt, Matthias/Veith, Werner (Hg.): *Angewandte Ethik und Film*. Wiesbaden, S. IX–XVIII
- Browsh, Jared Bahir (2022): *Hanna-Barbera. A History*. Jefferson
- Dachselt, Rainer (2017): Komik mit musikalischen Mitteln. In: Wirth, Uwe (Hg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart, S. 220–234
- Gerstner, Frederike (2017): *Inszenierte Inbesitznahme: Blackface und Minstrelsy in Berlin um 1900*. Stuttgart
- Goldmark, Daniel (2005): *Tunes for Toons. Music and the Hollywood Cartoon*. Berkeley [u. a.]
- Grant, John (2006): *Animated Movies. Facts, Figures & Fun*. Surrey
- Hänselmann, Matthias C. (2023): Die Kernkonzepte der figuralen Komik im Zeichentrickfilm. Einige Ausführungen über den Zusammenhang von Animationsapparatur, Figurengestaltung und Komikprinzip im klassischen amerikanischen Cartoon. In: Kindt, Tom/Kaul, Susanne (Hg.): *Medienästhetik der Komik*. Paderborn, S. 21–44
- Hausmanning, Thomas (2002): Filmgewalt im Spannungsfeld gesellschaftlicher Gewaltaffirmation und Gewaltdomestikation. In: Hausmanning, Thomas/Bohrmann, Thomas (Hg.): *Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven*. München, S. 232–260
- Kapitza, Arne (2017): Komik, Gesellschaft und Politik. In: Wirth, Uwe (Hg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart, S. 134–147
- Kaul, Susanne (2012): »Komik und Gewalt«. In: Kaul, Susanne/Kohns, Oliver (Hg.): *Politik und Ethik der Komik*. München, S. 125–131
- Kepplinger, Hans Mathias (2002): Öffentliche Meinung und Gewalt. In: Heitmeyer, Wilhelm/Hagan, John (Hg.): *Internationales Handbuch der Gewaltforschung*. Wiesbaden, S. 1423–1440
- King, Geoff (2004): »Killing funny«: Mixing Modalities in New Hollywood's Comedy-with-Violence. In: Schneider, Steven Jay (Hg.): *New Hollywood Violence*. Manchester, S. 126–143
- Kunzick, Michael (1995): Wirkungen von Gewaltdarstellungen. Zum aktuellen Stand der Diskussion. In: Friedrichsen, Mike/Vowe, Gerhard (Hg.): *Gewaltdarstellungen in den Medien. Theorien, Fakten und Analysen*. Opladen, S. 125–144
- Lamnek, Siegfried (2002): Individuelle Rechtfertigungsstrategien von Gewalt. In: Heitmeyer, Wilhelm/Hagan, John (Hg.): *Internationales Handbuch der Gewaltforschung*. Wiesbaden, S. 1379–1396

- Lukesch, Helmut (2002): Gewalt und Medien. In: Heitmeyer, Wilhelm / Hagan, John (Hg.): Internationales Handbuch der Gewaltforschung. Wiesbaden, S. 639–675
- Maye, Harun (2016): Tiere und Metapher. In: Borgards, Roland (Hg.): Tiere. Kulturwissenschaftliches Handbuch. Stuttgart, S. 37–44
- Meteling, Arno (2006): Monster. Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm. Bielefeld
- Mikos, Lothar (2013): Genrespezifische Ästhetik der Gewaltdarstellung in Film und Fernsehen. In: auf der Horst, Christoph (Hg.): Ästhetik und Gewalt. Physische Gewalt zwischen künstlerischer Darstellung und theoretischer Reflexion. Göttingen, S. 157–184
- Mikos, Lothar (2023): Film- und Fernsehanalyse. 4. Aufl. München [EA 2003]
- Palmier, Jean-Pierre (2014): Gefühlte Geschichten. Unentscheidbares Erzählen und emotionales Erleben. Paderborn
- Potter, W. James (1999): On media violence. Thousand Oaks
- Sebastian, Marcel (2016): Tiere und Gesellschaft. In: Borgards, Roland (Hg.): Tiere. Kulturwissenschaftliches Handbuch. Stuttgart, S. 16–24
- Socha, Monika (2012): Was uns lachen macht, muss nicht harmlos sein – Überlegungen zur aristotelischen Harmlosigkeitsthese. In: Kaul, Susanne / Kohns, Oliver (Hg.): Politik und Ethik der Komik. München, S. 33–41
- Spanke, Kai (2012): Fun ist ein Blutbad. Zur Komik von Gewalt und Tod im amerikanischen Verfolgungscartoon. In: Kaul, Susanne / Kohns, Oliver (Hg.): Politik und Ethik der Komik. München, S. 133–149
- Teupert, Jonas (2019): Dressieren, Führen, Erziehen. Zur Kritik von Gewaltverhältnissen in zwei Fabeln von Kleist. In: Allerkamp, Andrea / Preuss, Matthias / Schönbeck, Sebastian (Hg.): Unarten. Kleist und das Gesetz der Gattung. Bielefeld, S. 391–410
- Veith, Werner (2018): Einführung in die Ethik. In: Bohrmann, Thomas / Reichelt, Matthias / Veith, Werner (Hg.): Angewandte Ethik und Film. Wiesbaden, S. 3–13
- Wegener, Claudia (2016): Aufwachsen mit Medien. Wiesbaden. [Medienwissenschaft kompakt]
- Wirag, Lino (2023): Über den Zusammenhang von Komik & Stil in Comic & Cartoon – am Beispiel von Nicolas Mahler. In: Kindt, Tom / Kaul, Susanne (Hg.): Medienästhetik der Komik. Paderborn, S. 143–156

Internetquellen

- FSK (2021): Freigabebegründung zum Film *Tom & Jerry*. <https://spio-fsk.de/?seitid=491&tid=70> [Zugriff: 15.01.2024]

Filmografie

- Barbera, Joseph / Hanna, William (1940): Puss gets the Boot [DVD Warner Bros. Tom and Jerry – Complete Collector’s Edition Volume 1], USA: MGM
- Barbera, Joseph / Hanna, William (1941): The Midnight Snack [DVD Warner Bros. Tom and Jerry – Complete Collector’s Edition Volume 1], USA: MGM
- Barbera, Joseph / Hanna, William (1943): Yankee Doodle Dandy [DVD Warner Bros. Tom and Jerry – Complete Collector’s Edition Volume 1], USA: MGM
- Barbera, Joseph / Hanna, William (1945): Quiet please! [DVD Warner Bros. Tom and Jerry – Complete Collector’s Edition Volume 1], USA: MGM

Barbera, Joseph/Hanna, William (1947): *The Cat Concerto* [DVD Warner Bros. Tom and Jerry – Complete Collector’s Edition Volume 2], USA: MGM

Barbera, Joseph/Hanna, William (1948): *The Invisible Mouse* [DVD Warner Bros. Tom and Jerry – Complete Collector’s Edition Volume 2], USA: MGM

Barbera, Joseph/Hanna, William (1951): *His Mouse Friday* [DVD Warner Bros. Tom and Jerry – Complete Collector’s Edition Volume 3], USA: MGM

Kurzvita

Kristina Höch, BA MA, betreut Bibliothek, Filmothek und Textarchiv des Filmarchiv Austria und ist Doktorandin am Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft der Universität Wien. Ihre Forschungsschwerpunkte sind die Kulturschaffenden Gustaf Gründgens und Paul Morgan sowie mediale Inszenierungen von Gewalt.