

Fachbereich Medien

Madry, David

Rache im Film und die Wirkung auf den Zuschauer -

Am Beispiel von Park Chan-wooks „Vengeance“-Trilogie

- Bachelorarbeit -

Hochschule Mittweida – University of Applied Science (FH)

Fachbereich Medien

Madry, David

Rache im Film und die Wirkung auf den Zuschauer -
Am Beispiel von Park Chan-wooks Vengeance-Trilogie

- eingereicht als Bachelorarbeit -

Hochschule Mittweida – University of Applied Science (FH)

Vorgelegte Arbeit wurde eingereicht am:

31.08.2009

Erstprüfer	Zweitprüfer
Prof. Peter Gottschalk	Dagmar Mielke

Berlin, 2009

Madry, David

„Rache im Film und die Wirkung auf den Zuschauer –

Am Beispiel von Park Chan-Wooks Vengeance-Trilogie“ - 2009 - 48 S.

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), Fachbereich Medien, Bachelorarbeit

Referat

Die Bachelorarbeit beschäftigt sich mit den psychischen und physischen Wirkungen auf den Zuschauer beim Schauen von Filmen, die Rache thematisieren. Anhand der Filme *Sympathy for Mr. Vengeance*, *Oldboy* und *Lady Vengeance* des koreanischen Regisseurs Park Chan-wook, der sogenannten *Vengeance-Trilogie*, werden, vor philosophischem und psychologischem Hintergrund, sowie anhand von Filmrezeptionstheorien die Gefühle des Publikums analysiert. Der Protagonist von *Oldboy* wird näher auf die Psyche des Rächers hin untersucht.

Am Beispiel von *Lady Vengeance* wird ein Zusammenhang zwischen dem Befriedigen des Rachedrangs im Film und der Befriedigung der entsprechenden durch den Film ausgelösten Rachegefühle beim Zuschauer untersucht.

Inhalt

Abbildungsverzeichnis.....	6
Vorwort.....	7
1. Einleitung.....	8
2. Der Begriff Rache.....	10
2.1 Ursprung und Definition	10
2.2 Formen der Rache	10
2.3 Rache in der Gesellschaft	11
2.4 Zusammenfassung.....	11
3. Filmwahrnehmung.....	12
3.1 Filmwahrnehmung durch strukturelle Invariantenbildung.....	12
3.1.1 Invarianten.....	12
3.1.2 Strukturen	12
3.1.3 Fühlen des Films	14
3.2 Zusammenfassung.....	14
4. Sympathy for Mr. Vengeance (2002).....	15
4.1 Inhalt.....	15
4.1.1 Die wichtigsten Figuren	15
4.1.2 Inhalt des Films.....	15
4.1.3 Das Racheszenario	17
4.2 Die Wirkung von Mr. Vengeance.....	17
4.2.1 Einleitung	17
4.2.2 Die Wirkung auf den Zuschauer	18
4.2.3 Filmische Gestaltungsmittel.....	19
4.2.4 Gewalt.....	20
4.3 Zusammenfassung.....	20
5. Oldboy (2003).....	22
5.1 Inhalt.....	22
5.1.1 Die wichtigsten Figuren	22
5.1.2 Inhalt des Films.....	22
5.1.3 Das Racheszenario	24
5.2 Die Wirkung von Oldboy	24
5.2.1 Einleitung	24
5.2.2 Die Wirkung auf den Zuschauer	24
5.2.3 Filmische Gestaltungsmittel.....	26
5.2.4 Gewalt.....	26

5.3 Die Psyche des Rächers	27
5.3.1 Rache als Heilmittel	27
5.4 Zusammenfassung.....	28
6. Lady Vengeance (2005)	29
6.1 Inhalt.....	29
6.1.1 Die wichtigsten Figuren	29
6.1.2 Inhalt des Films.....	29
6.1.3 Das Racheszenario	30
6.2 Die Wirkung von Lady Vengeance	31
6.2.1 Einleitung	31
6.2.2 Wirkung.....	31
6.2.3 Rachefantasien.....	32
6.2.4 Vergebung	32
6.3 Die Hinrichtungsszene	33
6.3.1 Inhalt	33
6.3.2 Technische Auflösung	33
6.3.3 Wirkung.....	34
6.3.4 Blutdurst.....	35
6.3.5 Befriedigung der Rache = Befriedigung des Zuschauers?	36
6.4 Zusammenfassung.....	37
7. Der Rächer als Held	38
8. Typische Rachefilme?	39
9. Fazit	41
Literaturverzeichnis	42
Bücher	42
Filme.....	44
Anhang.....	45
Filmografie von Park Chan-wook	46
Selbständigkeitserklärung	47
Verzeichnis der Anlagen	48

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1:	Ryu entdeckt seine tote Schwester	16
Abbildung 2:	Showdown.....	18
Abbildung 3:	Cha wird von Park gefoltert.....	20
Abbildung 4:	Oh Dae-su in Gefangenschaft.....	22
Abbildung 5:	Lee Woo-jin kurz vor seinem Selbstmord.....	25
Abbildung 6:	Auge um Auge.....	26
Abbildung 7:	Oh Dea-sus Kampf gegen Park Cheol-woongs Helfer.....	27
Abbildung 8:	Oh Dae-su lächelt seinen Angreifern ins Gesicht.....	28
Abbildung 9:	Baek während seiner Hinrichtung.....	30
Abbildung 10:	Geum-ja quält Baek.....	31
Abbildung 11:	Geum-ja erschießt Baek in ihrem Traum.....	32
Abbildung 12:	Die Eltern im Klassenzimmer.....	34
Abbildung 13:	Die Eltern zweifeln am Sinn der Gewalt.....	36
Abbildung 14:	Geum-ja am Grab von Baek.....	37
Abbildung 15:	<i>Mr. Vengeance</i> : Baek beobachtet Ryus Todeskampf.....	39

Vorwort

Seit vielen Jahren bin ich ein Fan vom asiatischen Kino. Moderne japanische Filme von Takeshi Kitano, Takashi Miike und Shinya Tsukamoto aber auch Klassiker von Akira Kurosawa und Kihachi Okamoto haben mich zutiefst beeindruckt und meinen Filmhorizont erweitert. Über Kim Ki-Duks *Die Insel* kam ich auch mit koreanischem Film in Kontakt. Ich bewundere die mir fremde Kultur, vor allem aber auch die Art der Geschichtenerzählung und die filmtechnische Umsetzung, die oft weit von der an unsere Sehgewohnheiten angepassten Hollywood Dutzendware entfernt ist.

Als ersten Film der *Vengeance-Trilogie* von Park Chan-wook sah ich *Oldboy*. Sofort wurde ich zu einem Fan des Dramas um den Rächer Oh Dae-su. Ich guckte bald darauf *Sympathy for Mr. Vengeance*, der mich zutiefst verstörte. Ich hatte noch nie so mit den Figuren eines Filmes gelitten wie mit Ryu, Cha und Park. Als ich dann *Lady Vengeance* sah und ich mich vor mir selbst ekelte, weil mich Geum-jas Blutrausch angesteckt hatte, entdeckte ich, dass die Filme viel mehr sind als reine Unterhaltung.

Zum Abschluss des Vorworts möchte ich noch anmerken, dass in der Arbeit immer wieder die Rede von „dem Zuschauer“ ist. Gemeint sind natürlich der Zuschauer oder die Zuschauerin. Dies soll keinesfalls antiemanzipatorisch sein, es stellt lediglich eine Vereinfachung der Formulierung sowie des Textflusses dar.

Danksagung

Ich möchte Ilker Catak für die moralische Unterstützung und das Eis danken, Heide und Norbert Madry für die hilfreiche Unterstützung bei manchen Wortfindungsschwierigkeiten und Sarah Weber für die technische Assistenz.

1. Einleitung

Wie Filme wirken, beschäftigt die Menschen schon seit den ersten filmischen Experimenten der Gebrüder Lumière um 1895. Frühe Filmwissenschaftler wie André Bazin, Sergej M. Eisenstein oder Dziga Vertov erarbeiteten ihre (teils radikalen) Theorien seit Beginn des 20. Jahrhunderts und bis heute haben sich eine Unmenge an Schriften und Überlegungen zur Zuschauerrezeption angesammelt.

Das Thema Rache ist eines der meist behandelten der Filmgeschichte. *Ben Hur* (William Wyler 1959), *Spiel mir das Lied vom Tod* (Sergio Leone 1968), *Mad Max* (George Miller 1979) oder *Kill Bill* (Quentin Tarantino 2003-2004) sind nur einige Beispiele für berühmte verfilmte Rache Geschichten. Auch weit entfernt vom Hochglanzcharakter des Hollywood-Kinos gibt es Filme die sich mit Rache beschäftigen. Der südkoreanische Regisseur Park Chan-wook, der 2000 mit *Joint Security Area* den internationalen Durchbruch des koreanischen Films feierte, hat mit der so genannten *Vengeance Trilogy* drei Filme geschaffen, die das Thema Rache von seiner dunkelsten Seite beleuchten.

Meine Bachelorarbeit beschäftigt sich mit den Filmen *Sympathy for Mr. Vengeance* (2001), *Oldboy* (2003) und *Lady Vengeance* (2005). Es wird versucht unter Einbeziehung von Filmrezeptionstheorien und philosophischen sowie psychologischen Überlegungen die Wirkung der in den Filmen dargestellten Rachehandlungen auf den Zuschauer zu analysieren. Zudem wird die Unterstützung von Emotionen durch filmtechnische Gestaltungsmittel untersucht.

Vor der genauen Analyse der einzelnen Filme wird zunächst das allgemeine Verständnis von Rache und der Filmwirkungstheorie dargestellt. Das Kapitel „Der Begriff Rache“ gibt einen Einblick in das weit verbreitete Phänomen der Rache und stellt dieses in einen geschichtlichen und sozialen Kontext. „Filmwirkung“ beschäftigt sich vor allem mit Peter Wuss's Theorie der Strukturellen Invariantenbildung.

Im Hauptteil werden die Handlungen der einzelnen Filme zunächst zusammen gefasst und eine Auflistung der wichtigsten Figuren erstellt, um bei der möglichen Konfusion der koreanischen Namen den Überblick behalten zu können.

Sympathy for Mr. Vengeance gibt einen Einblick in die Wirkung eines brutalen Rache-szenarios, das sich zwischen „guten“ Figuren entwickelt.

Bei *Oldboy* wird versucht das komplexe Racheszenario zu entwirren und die Wandlung der Sympathien des Zuschauers für die einzelnen Figuren im Laufe des Films zu verfolgen. Am Beispiel der Hauptfigur Oh Dae-su wird unter Berücksichtigung von Erich

Fromms Theorien zur *Anatomie der menschlichen Destruktivität* (1973) die Psyche des Rächers erläutert.

Die „Hinrichtungsszene“ in *Lady Vengeance* dient als Ausgangspunkt für die Überlegung, ob die Befriedigung des Rachetriebs in Verbindung mit der Befriedigung des Zuschauers durch den Film steht. Des Weiteren wird auf Rachefantasien als Ersatz für Rachehandlungen eingegangen und darauf, inwiefern der Film im Stande ist, den Blutdurst der Charaktere auf den Zuschauer zu übertragen.

In den Kapiteln „Der Rächer als Held“ und „Typische Rachefilme?“ werden die Protagonisten der *Vengeance-Trilogie* sowie die Filme untereinander verglichen. Zudem werden die Schlussfolgerungen, die der Zuschauer aus dem Handeln der Charaktere zieht, den Erkenntnissen aus klassischen Rachefilmen gegenübergestellt.

2. Der Begriff Rache

2.1 Ursprung und Definition

Der Begriff Rache stammt vom englischen „revenge“, was wiederum vom französischen „revengier“ abstammt. Diese Begriffe sind auf das lateinische „vindicare“ zurückzuführen, was „beanspruchen, vergelten, bestrafen“ bedeutet. Das englische Verb „avenge“ (= ahnden, rächen) oder auch „get revenge“ bzw. „take revenge“ bedeutet nichts weiter als die Ausführung einer gerechten Strafe für eine kriminelle oder unmoralische Handlung.¹

Der Brockhaus bietet folgende Definition:

„[Rache ist eine] archaische, dem modernen Rechtsempfinden und ethischen Bewusstsein zuwiderlaufende Extremform der Vergeltung; dabei wird – häufig unter Berufung auf eine metaphysisch verstandene Gerechtigkeit oder ein (angeblich) allgemeingültiges Rechtsempfinden – ein gewaltsamer Ausgleich zwischen Individuen oder Gruppen, deren Recht (nach subjektiven Empfinden) verletzt oder deren Ehrgefühl gedemütigt wurde, herbeigeführt.“²

Meyers Enzyklopädisches Lexikon fügt hinzu:

„[Die Vergeltung wird] durch Racheakte gegen Leben, soziale Integrität oder Gut der rechts verletzenden Seite herbeigeführt, wobei der Rechtsweg ausgeschaltet und die aus Mäßigung zielenden ethischen Normen (Versöhnung) außer Acht gelassen werden.“³

2.2 Formen der Rache

Eine *Rachehandlung* ist demnach immer mit Schaden zufügen verbunden und eine rein destruktive Handlung, die sich nicht an dem jeweils geltenden Rechtssystem orientiert. Es gibt jedoch einige verwandte Begriffe, die weitere Differenzierungen zulassen.

Bei der *Rehabilitation* spricht man von Rechtfertigung, einer Wiederherstellung des Rufs, das Schützen der eigenen Interessen bzw. das Setzen von Grenzen.

Eine *Revanche* ist ein hauptsächlich im Wettkampfsport verwendeter Begriff, der prinzipiell nicht als negativ angesehen wird. Indem man eine Revanche fordert, will man seine Ehre wiederherstellen, ohne zu schädigen, etwa durch eine erneute Partie Tennis. Und wenn man sich für etwas revanchiert, bedeutet dies eine positive Handlung,

¹ Vgl. Böhm, Tomas/Kaplan, Suzanne: Rache - Zur Psychodynamik einer unheimlichen Lust und ihrer Zählung. Gießen: Psychosozial-Verlag 2009. S.36.

² Brockhaus Enzyklopädie 2006, 22. Mannheim: Verlag F.A. Brockhaus GmbH 2006. S.421.

³ Meyers Enzyklopädisches Lexikon 1977, Band 19. Mannheim/ Wien/ Zürich: Bibliografisches Institut 1977. S.510.

mit der man meist auf einen Gefallen oder ein Geschenk, das einem gemacht wurde, reagiert.⁴

2.3 Rache in der Gesellschaft

Mit dem Begriff Rache wird oft leichtfertig umgegangen. Das liegt im Grunde daran, dass Rache so tief in der menschlichen Geschichte verwurzelt ist, dass sie oft als legitimes, gesellschaftlich akzeptiertes Mittel zur Wiederherstellung von Gerechtigkeit angesehen wird. Selbst Adolf Hitler rechtfertigte den Angriff auf Polen zu Beginn des Zweiten Weltkriegs mit den Worten, dass „zurück geschossen“ werden müsse.⁵

Bei genauerem Betrachten findet man Rache im Alltag jeder Gesellschaft. Zwischen Individuen, Gruppen und bis hin zu ganzen Nationen. Das fängt bei Kleinkindern an, von denen eines das andere provoziert und daraufhin die Rache schmerzhaft zu spüren bekommt, und geht über Mobbing am Arbeitsplatz bis hin zu Kriegen aufgrund von religiösem Fanatismus.

Rache ist in allen Kulturen Gegenstand zahlloser Geschichten und wird auch heute noch oft in Literatur und Film thematisiert.

2.4 Zusammenfassung

Rache ist eine (oftmals) gesellschaftlich akzeptierte, destruktive Handlung zur Wiederherstellung eines als gerecht empfundenen Gleichgewichts. Sie nimmt keine Rücksicht auf eine faire Behandlung der anderen Partei sowie Tugenden wie Vergebung oder Sachlichkeit. Rache ist zudem ein großer Bestandteil der menschlichen Kultur und geht nach Meinung des Autors bis über den Anfang der Geschichtsschreibung hinaus.

⁴ Vgl. Böhm 2009: S.36.

⁵ Vgl. Ballhausen, Hanno: 2004, Chronik des Zweiten Weltkriegs, Chronik Verlag 2004. S.17.

3. Filmwahrnehmung

Die Wahrnehmung und Verarbeitung eines Films ist rezeptions- und erfahrungsabhängig und kann historisch, kulturell und individuell verschieden sein.⁶ Es gibt daher keine allgemeingültige Theorie der Filmwirkung, jedoch einige Versuche, ein universelles Modell zu entwickeln. In diesem Kapitel wird die Theorie der Strukturinvariantenbildung von Peter Wuss⁷ beschrieben, die als Grundlage für die Analyse der kognitiven Beeinflussung des Zuschauers durch Filme dienen soll. Hierbei beziehe ich mich lediglich auf die Wahrnehmung von Spielfilmen, da nur dies von weiterem Belangen für die Arbeit ist.

3.1 Filmwahrnehmung durch strukturelle Invariantenbildung

3.1.1 Invarianten

Peter Wuss erklärt die Spielfilmwahrnehmung anhand von drei Strukturen.⁸ Hierzu muss zunächst der Begriff Invariante erläutert werden, da dieser von essentieller Bedeutung für die weitere Ausführung ist: „Unter einer Invariante wird jede Funktion, Zahl oder Eigenschaft verstanden, die in gewissen Transformationen oder allgemein bei Abbildungen unverändert, d.h. invariabel bleibt.“⁹ Diese mathematische Definition lässt sich auch auf die Psychologie des Menschen übertragen. So werden beim Lernprozess im Gehirn Invarianten gebildet. Die Invarianten des Denkens z.B. sind die Begriffe.¹⁰

3.1.2 Strukturen

In der Filmwahrnehmung spricht man von

1. Perzeptionsgeleiteten Strukturen
2. Konzeptgeleiteten Strukturen
3. Stereotypengeleiteten Strukturen

Diese Strukturen sind die maßgeblichen Faktoren, die während eines Films auf den Zuschauer wirken. Sie bilden jeweils eigene Invarianten im Gehirn.

⁶ Vgl. Hoepfel, Rotraud: Psychologie des Filmerlebens. Frankfurt/M: Bundesarbeitsgemeinschaft für Jugendfilmarbeit und Medienerziehung e.V. 1986.

⁷ Vgl. Wuss, Peter: Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess. Edition sigma e. Kfm., Berlin: 1993. S.53-67.

⁸ Ebd.

⁹ Gellert, Walter/ Kästner, Herbert/ Neuber, Siegfried (Hrsg.): Lexikon der Mathematik. Leipzig: Bibliographisches Institut 1977. S.261.

¹⁰ Klaus, Georg: Kybernetik und Erkenntnistheorie. Berlin: Deutscher Verlag der Wissenschaften 1966. S.65.

1. Bei den perzeptionsgeleiteten Strukturen handelt es sich um unbewusst wahrgenommene Eindrücke, die vor allem die Stimmung des Zuschauers beeinflussen. Intuitiv werden Zusammenhänge zwischen einzelnen Erscheinungen geknüpft. Dem Zuschauer liegen keine Präinformationen vor, er muss die perzeptiven Invarianten erst selbst bilden. Da dies unbewusst geschieht, überdauern diese Invarianten im Gehirn kaum die Spieldauer des Films. Bei perzeptionsgeleiteten Strukturen kann es sich z.B. um Bewegungsmuster der Figuren oder Kamera handeln.

2. Im Kunsterlebnis werden die konzeptgeleiteten Strukturen am ehesten wahrgenommen. Beim Film sind sie leicht zu verstehende Vorgänge, die meist auf der Kausalitätsformel basieren. Mit anderen Worten ist es die Handlung im Film. Der Zuschauer hat somit schon gewisse Vorkenntnisse, denn er kennt das Ursache- und Wirkungsprinzip aus dem realen Leben. Während des Schauens eines Spielfilms kommt es beim Zuschauer zu einer Kombination und Reflexion der konzeptgeleiteten Strukturen des Films und somit zu einer bewussten Wahrnehmung. Die dadurch gebildeten Invarianten werden im Langzeitgedächtnis gespeichert, weshalb wir in der Lage sind einen Film nachzuerzählen.

3. Die stereotypengeleiteten Strukturen sind das Resultat eines fortgeschrittenen gesellschaftlichen Lernvorgangs. Sie sind „Gestaltphänomene, die in größeren Gruppen von Filmen wesentlich invariant bleiben.“¹¹ Die stereotypengeleiteten Strukturen werden oft in Verbindung mit Filmgenres erwähnt. Beim Schauen eines Films erkennt der Zuschauer Formen aus anderen Filmen wieder. Es gibt Personenkonstellationen und Schauplätze, ja sogar einzelne Gesten, bei denen sofort die Erfahrungen des Zuschauers aus anderen Filmen abgerufen werden. Er weiß, dass in dem alten, dunklen Haus etwas Böses auf das kleine Mädchen lauert, genauso wie er sich schon auf die vielen Peinlichkeiten freut, die dem einzigen Jungen auf dem Mädcheninternat widerfahren werden. Der Zuschauer besitzt ein Repertoire an Unterprogrammen für einzelne Stereotypen oder auch Filmgenres, die, sobald ein paar Erscheinungen mit dem Muster übereinstimmen, abgerufen werden.

Wahrnehmung ist laut James Gibson eine fortlaufende Extraktion von Strukturinvarianten. Er nennt dies die „Theorie der fortlaufenden Extraktion von Information“¹². Diese Theorie lässt sich gut auf die Filmwahrnehmung übertragen, da ein Film auch ein fortlaufender Strang von Informationen ist.

¹¹ Schweinitz, Jörg: Stereotyp: Vorschlag und Definition eines filmästhetischen Begriffs. In: Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft, 29, Berlin: 1987. S.121.

¹² Gibson, James J.: Wahrnehmung und Umwelt: Der ökologische Ansatz der visuellen Wahrnehmung. München / Wien / Baltimore: Urban und Schwarzberg 1982. S.266.

3.1.3 Fühlen des Films

Jedes Bild im Film enthält das, was dem Erzeuger (Regisseur) wichtig war. Er orientiert sich hierbei jedoch an den "Invarianten auf die er im Lernverlauf seiner Wahrnehmung gestoßen ist"¹³ – Der Film lenkt die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf die dem Erzeuger wichtigen Dinge. So wird durch die Wahl der Kameraeinstellungen, die Montage (Schnitt) und die auditive Manipulation das dem Filmemacher Wesentliche hervorgehoben. So können vertraute Dinge als fremd erscheinen, Kleinigkeiten als wichtig usw..

Gleichzeitig hat der Film jedoch auch einen eingeschränkten Aktionsradius, der die Darstellung der Realität auf bestimmte Ausschnitte beschränkt. Dies führt zu einer Veränderung der Informationsverarbeitung, da man dem Zuschauer durch Weglassen oder Hinzufügen von Informationen einen ganz ungewohnten Einblick in eine beliebige Situation geben kann.

Der Film schafft es Analogien zu ursprünglichen Reizkonfigurationen zu erstellen, jedoch keine vollständige Kopie des Lebens zu erzeugen. Der Zuschauer wird jedoch genau aufgrund der Analogien zur Realität unbewusst auf kognitiver Ebene beeinflusst, woher der Ausdruck des "Mitfühlen" eines Films stammt.¹⁴

3.2 Zusammenfassung

Die Filmwahrnehmung ist demnach eine konstante Extraktion von bewussten und unbewussten Inhalten, die zu einer Invariantenbildung im Kopf des Zuschauers führen. Durch die Verbindung dieser Invarianten entsteht für den Zuschauer eine nachvollziehbare Handlung und ihm wird gleichzeitig eine Stimmung suggeriert. Die Emotionen beim einzelnen Individuum können jedoch aufgrund sozialer, oder individueller Faktoren stark voneinander abweichen.

Strukturen, die der Zuschauer im Laufe seines Medienkonsums erlernt hat, erleichtern ihm die Kategorisierung von Filmen und damit die Erwartungshaltung an den Inhalt des Films.

¹³ Wuss 1993: S.53-67.

¹⁴ Vgl. Wuss 1993: S.231-236.

4. Sympathy for Mr. Vengeance (2002)

4.1 Inhalt

4.1.1 Die wichtigsten Figuren

Ryu ist seit seiner Geburt taubstumm. Er brach sein Studium ab, um Geld für seine kranke Schwester zu verdienen.

Park war früher Elektriker. Er hat eine kleine Tochter, Yoosun. Seine Frau und er leben getrennt.

Cha ist die Freundin von Ryu. Sie gehört einer antikapitalistischen, terroristischen Vereinigung an.

Yoosun ist die Tochter von Park. Sie wird von Ryu und Cha entführt.

4.1.2 Inhalt des Films

Der Film beginnt mit einer Radioübertragung, in der die Moderatorin einen Brief des Protagonisten Ryu an seine Schwester vorliest. Man erfährt, dass Ryu taubstumm ist und seine Schwester nach ihrem Tod an dem Fluss, wo sie als Kinder spielten, begraben werden will. Ryu will seiner kranken Schwester eine Niere spenden.

Ryu erfährt, dass er die falsche Blutgruppe hat und seiner Schwester die Niere nicht spenden kann. Nachdem ihm auch noch sein Job gekündigt wird, entschließt er sich dazu einen Deal mit einer Organmafia einzugehen. Seine Niere und 10 Millionen Won für eine Niere in der Blutgruppe seiner Schwester.

Als Ryu aus der Narkose erwacht sind die Gangster, das Geld und seine Niere weg. Er hat nichts. Wenige Tage darauf erfährt er, dass eine Spenderniere für seine Schwester gefunden wurde. Er braucht nur noch das Geld für die OP. All sein Geld ist jedoch mit den Gangstern verschwunden, so dass er zusammen mit seiner Freundin Cha einen Plan ausheckt, um an Geld zu kommen. Sie entführen Yoosun, die Tochter von Park, einem Freund von Ryus ehemaligem Chef.

Ryu und seine Schwester erzählen der kleinen Yoosun, dass sie Freunde von ihrem Vater sind und sie einige Tage bei ihnen wohnen wird.

Park kommt mit dem Geldkoffer zum vereinbarten Treffpunkt und wird da von Ryu überwältigt und gefesselt. Yoosun ist währenddessen immer noch bei Ryus Schwester, die in der Zwischenzeit heraus gefunden hat, dass Ryu nur gefeuert wurde, weil er sich so oft um sie kümmern musste. Sie begeht daraufhin Selbstmord und als Ryu mit dem Geld nach Hause kommt, findet er seine tote Schwester.

Abbildung 1: Ryu entdeckt seine tote Schwester



Ryu fährt kurzerhand mit Yoosun und der Leiche seiner Schwester zu dem Fluss, an dem sie als Kinder spielten. Er beerdigt seine Schwester, doch in der Zwischenzeit wird Yoosun von einem Behinderten belästigt. Sie versucht sich mit einem Sprung in den Fluss zu retten, aber sie kann nicht schwimmen und Ryu kann ihre Hilferufe nicht hören. Sie ertrinkt.

Als Ryu die Tragödie bemerkt, versucht er zu ihr zu gelangen, doch er selbst kann nicht schwimmen. Paralysiert steht er am Rand des Flusses.

Park erfährt von dem Tod seiner Tochter und verkauft sein Haus und seine Firma und widmet seine ganze Energie darauf, den Entführer von Yoosun zu finden. Die Erzählperspektive wechselt und Park wird zur Hauptfigur. Park geht auf Spurensuche in Ryus ehemaliger Wohnung und hört durch Zufall eine Radioübertragung, in der die Moderatorin einen Brief des Taubstummen Ryu vorliest. Er habe seine Schwester umgebracht.

Park fährt zum Radiosender und bekommt von der Moderatorin eine paar gemalte Bilder, die den Fluss, an dem seine Tochter gefunden wurde, zeigen. Er begibt sich wieder zum Fluss und findet dort die Leiche von Ryus Schwester.

Cha begibt sich auf die Suche nach den Organhändlern und findet schließlich das Versteck. Ryu kommt am nächsten Tag vorbei und tötet die Händler.

Währenddessen dringt Park in Chas Wohnung ein. Er will den Aufenthaltsort von Ryu wissen, und als Cha sich weigert etwas zu sagen, foltert er sie mit Stromstößen. Cha droht Park, dass die terroristische Gruppe, der sie angehört, ihn töten wird. Park glaubt ihr nicht und bringt sie um.

Ryu kommt zu Cha nach Hause und findet das ganze Gebäude voller Polizei und Sanitätern vor. Er will gerade in ihre Wohnung gehen, da wird ihr Leichnam vor seinen Augen heraus getragen.

Ryu wird zu Hause von Park überwältigt. Dieser bringt ihn an den Fluss. Dort tötet Park Ryu. Er ist gerade dabei ein Grab auszuheben, da kommt ein Auto mit Mitgliedern von Chas terroristischer Vereinigung angefahren. Sie töten Park.

4.1.3 Das Racheszenario

- Ryu wird von der Organhändlerbande betrogen. Er projiziert alles Unheil, das ihm daraufhin widerfährt, auf sie. Später will er Park für den Mord an Cha umbringen.
- Parks Tochter wird von Ryu entführt. Durch einen Unfall stirbt sie. Park glaubt Ryu habe sie umgebracht und will ihn töten.
- Cha wird von Park getötet. Ihre terroristische Vereinigung will ihren Tod rächen.

4.2 Die Wirkung von Mr. Vengeance

4.2.1 Einleitung

Als erster Film der *Vengeance-Trilogie* ist *Sympathy for Mr. Vengeance* auch gleichzeitig der raueste und am meisten beklemmende. Die Handlung und Figuren sind allesamt sehr realistisch und im Gegensatz zu den folgenden zwei Filmen verzichtet Regisseur Park Chan-wook vollkommen auf hochstilisierte Bilder, ausgefallene Kostüme und eindrucksvolle Kamerafahrten. Die Hör- und Sprechbehinderung der Hauptfigur Ryu wird stark durch die Audiospur zur Geltung gebracht und Musik wird sehr sparsam eingesetzt.

Auch die inhaltliche Ebene wirkt keinesfalls aufgesetzt. Die Charaktere wirken sehr glaubwürdig, sei es der naive Ryu mit seinem guten Herz, der vom Pech verfolgt wird, die hübsche Cha, die versucht die Welt zu ändern, aber im Ansatz scheitert oder der wohlhabende Park, der jedoch außer seiner Tochter nichts besitzt was ihm etwas bedeutet. Die Verstrickung dieser Figuren in einen tödlichen Rachestrudel entsteht aus purem Zufall und genau das intensiviert das Grauen, das der Film darstellt.

Wie so oft beim asiatischen Kino weist der Film zunächst keine genrespezifischen Merkmale auf. Bunte Farben und helle Settings lassen zunächst nicht auf den düsteren Handlungsverlauf schließen. Sieht man diesen Film ohne sich vorher über die Handlung zu informieren, dauert es sicherlich bis zur Szene mit den Organhändlern, bis man stereotypengeleitete Strukturen¹⁵ erkennt und man sich auf einen Thriller einstellt. Ryus

¹⁵ Vgl. 3.1.2 S.12-13.

erstes Treffen mit der Organmafia könnte so ein Punkt sein, da die Mitglieder der Bande oberflächlich betrachtet wie „typische Bösewichte“ wirken.

4.2.2 Die Wirkung auf den Zuschauer

Thorben Grodal stellt die These auf, dass Menschen schreckliche, negative Filme ebenso gern wie schöne, positive mögen. Die Simulierung von fremden, bösartigen Szenarios und die Bewältigung dieser z.B. mit Gewalt können zu einer positiven Erregung des Zuschauers führen.¹⁶ In klassischen Actionfilmen werden die „Bösen“ meist hordenweise zur Strecke gebracht, was einen ganz besonderen Nervenkitzel ausmacht.

Wenn man diese Theorie auf *Sympathy for Mr. Vengeance* anwendet, fällt einem ein interessanter Aspekt auf: In dem Film gibt es kein wirkliches „Gut“ und „Böse“. Die brutalen Rachehandlungen unter den größtenteils unschuldigen Figuren im Film bewirken keinerlei positive Erregung, im Gegenteil, der Zuschauer empfindet Verstörung, Faszinationslosigkeit und Schock.

Eine Ausnahme bildet die Organhändlerbande, die noch am ehesten in das typische Schurkenklischee passt. Es fällt leicht, negative Emotionen gegen sie zu verspüren. Doch im Moment von Ryus blutrünstiger Rache wendet sich das Ganze wieder zum Tragischen: Die morphiumpabhängige Chefin der Bande ist die Mutter von zumindest einem der geistig zurückgebliebenen Helfer und der Zuschauer wird somit mit dem Mord an einer bemitleidenswerten Gruppe konfrontiert, was der für Ryu befriedigenden Rache einen bitteren Beigeschmack gibt.

Abbildung 2: „Showdown“



Unmittelbar nachdem Park Ryu überwältigt hat, will er ihn töten. Zuerst schlägt er dem Bewusstlosen wild in Gesicht und tritt ihn, dann nimmt er ein Messer, setzt sich über ihn und will ihn erstechen. Doch irgendetwas hindert ihn. Er kann es letztendlich nicht fertig bringen und sackt verzweifelt zusammen. Er bringt ihn daraufhin an den symbolträchtigen Fluss, wo Ryus Schwester begraben wurde und Yoosun gestorben ist. Dort schleift er Ryu ins Wasser und sagt:

„Ich weiß, du bist ein guter Mensch, aber du weißt auch, warum ich dich töten muss.“¹⁷

¹⁶ Vgl. Grodal, Thorben: Filmische Emotionen, Valenz und evolutionäre Adaptionen. In: Bartsch, Anne/ Eder, Jens/ Falkenbach, Kathrin (Hrsg.): Audiovisuelle Emotionen. Köln: Herbert von Harlem Verlag 2007.

¹⁷ Park, Chan-wook [Drehbuch, Regie]; Song, Kang-ho [Darsteller]; Shin, Ha-kyun [Darsteller]: *Sympathy for Mr. Vengeance*. Südkorea: CJ Entertainment, 2002. – Kinospießfilm Farbe 129 min.

Dieser Satz ist nach Meinung des Autors der Wichtigste des ganzen Films, da er die unglückliche und hoffnungslose Gesamtsituation perfekt widerspiegelt. Ryu ist ein guter Mensch, er wollte niemandem etwas Böses tun. Er hat Yoosun nicht umgebracht, doch er kann nicht sprechen und sich daher Park nicht erklären. Park ist auch ein guter Mensch, doch wurde er, vom Hass auf den mutmaßlichen Mörder seiner Tochter getrieben, zum rücksichtslosen Killer. Er will eigentlich nicht töten, schon gar nicht so einen armen Typen wie Ryu, aber die Wut und Verzweiflung über seine Tat schalten sein rationales Denken aus. Sein Gedanke hierbei ist, Böses mit gleich Bösem zu zerstören. Dieser Drang ist so stark, dass Selbstreflexion und rationales Denken ausgeschaltet werden. Igra schreibt, der Rächende konstruiert sich pseudomoralische Argumente im Bezug auf seine Rachehandlung, und hat er einmal mit der Rache begonnen, muss er sie fortsetzen.¹⁸ Park behält etwaige „pseudomoralische Argumente“ zwar für sich, aber der Zuschauer kann zumindest erahnen, dass er nach dem Talionsprinzip vorgeht. Park empfindet daher seine Rache als legitim und kann Ryu auch nicht vergeben. Genau das merkt der Zuschauer. Park könnte Ryu vergeben und der Film hätte beinahe ein Happy End, doch Park unterliegt seinem Hass und tötet Ryu auf grausame Weise. Der Zuschauer fühlt sich als würde er selbst im Fluss untergehen.

Peter Wuss schreibt, dass Filme im Stande sind, Realitätsbeziehungen audiovisuell so darzustellen, dass der Rezipient die Wirklichkeitsausschnitte als sehr nachvollziehbar ansieht.¹⁹ In manchen Fällen stellt der Film die Realität sogar so wirksam dar, dass man darüber zu Aufschlüssen über das eigene Leben gelangt. Da *Sympathy for Mr. Vengeance* durchgängig realistisch inszeniert ist und das Erleben der Konsequenzen von Rache und Wut für den Zuschauer sehr intensiv ist, kann er nach Meinung des Autors Erfahrungen für das eigene Leben sammeln und lernen mit Rachegefühlen bewusster umgehen.

4.2.3 Filmische Gestaltungsmittel

Im Laufe des Films wird der Zuschauer in einen Strudel von Emotionen geworfen, die sich rasend schnell abwechseln. Nachdem Ryu seine Schwester am Flussufer beerdigt hat und der Zuschauer seine Trauer aufgrund dieser symbolisch schönen Handlung überwinden kann, ertrinkt Yoosun im Fluss und der Zuschauer wird einem erneuten Schock ausgesetzt.

Die Messung von Körperfunktionen wie Herz- und Atemfrequenz von Menschen während des Schauens von Filmen hat ergeben, dass die Emotionsdynamik, die beim Zuschauer entsteht, wesentlich größer ist als im Alltag. Dies hängt vor allem damit zusammen, dass alltägliche, uninteressante Handlungen in Filmen weggelassen werden

¹⁸ Vgl. Igra, Ludvig: Die dünne Haut zwischen Fürsorge und Grausamkeit. Nierstein am Rhein: latros Verlag 2004. S.56.

¹⁹ Vgl. Wuss 1993: S.86.

und die Handlungsdichte damit viel größer ist. Zudem werden emotionale Effekte durch Schnitt, Kameraeinstellungen- und bewegungen sowie den Einsatz von Musik gesteigert.²⁰

Die eben beschriebene Szene ist ein gutes Beispiel für die filmtechnische Unterstützung der Emotionen: Als Ryu bemerkt, dass Yoosun tot im Fluss treibt, werden alle atmosphärischen Geräusche ausgeblendet. An ihre Stelle tritt eine irritierende Musik mit verzerrter Geige. Die Kamera folgt Ryu in Zeitlupe über die Brücke und erhöht damit noch die Dramatik der Szene.

4.2.4 Gewalt

Ganz normale Personen können in ungewohnten Situationen ungewöhnlich grausam handeln.²¹ Ein gutes Beispiel hierfür ist Park, der, durch den Tod seiner Tochter traumatisiert, Cha mit Elektroschocks zu Tode foltert. Der Zuschauer kann zwar Parks Hass nachempfinden, doch die Brutalität von Parks Vorgehen verstört ihn zutiefst.

Abbildung 3: Cha wird von Park gefoltert



4.3 Zusammenfassung

Sympathy for Mr. Vengeance ist mit seiner Rohheit und realistischen Inszenierung der am wenigsten publikumstaugliche Film der Trilogie. Park Chan-Wook sagte in einem Audiokommentar zum Film²², dass der Zuschauer permanent ambivalenten Gefühlen ausgesetzt wird und oft nicht weiß, ob er lachen oder weinen soll. Der Zuschauer wolle

²⁰ Vgl. Mangold, Roland: Anforderungen an die Erklärung audiovisueller Emotionen und Vorstellung eines integrativen Ansatzes. In: Bartsch, Anne/ Eder, Jens/ Falkenbach, Kathrin (Hrsg.): Audiovisuelle Emotionen. Köln: Herbert von Harlem Verlag 2007. S.175-177.

²¹ Vgl. Waller, James: *Becoming Evil. How Ordinary People Commit Genocide and Mass Killing*. New York: Oxford University Press 2002. S.11-12.

²² Vgl. Park, Chan-wook [Drehbuch, Regie]: *Sympathy für Mr. Vengeance*. Collectors Edition. Verleih: Tartan Entertainment, 2003. – DVD Farbe 129 min + Bonusmaterial.

aber eine definitive Emotion verspüren, womit sich der Regisseur den kommerziellen Misserfolg des Films erklärt.

Aufgrund der tragischen Schicksalsschläge der beiden Hauptfiguren weiß der Zuschauer nicht, wem er sein Mitleid geben soll, so dass er ihre Rachehandlungen nicht nachempfinden kann. Der Schock über das brutale und hoffnungslose Ende wird ihm noch lange Zeit im Gedächtnis bleiben.

Im Gegensatz zu typischen Rachefilmen gibt es bei *Sympathy for Mr. Vengeance* keinen Helden, der gegen eine übermächtige böse Macht Rache üben will, sondern es entsteht eine komplizierte Situation zwischen Ryu und Park, zwei im Grunde gutmütigen Menschen, die sich am Ende gegenseitig umbringen wollen. Dem Zuschauer ist, anders als den beiden Protagonisten, die Tragik dieser Situation durchgehend bewusst, weshalb er ein permanentes Gefühl der Ablehnung gegen ihre Handlungen empfindet. Er kann dadurch Rückschlüsse auf seine eigenen Handlungen ziehen.

5. Oldboy (2003)

5.1 Inhalt

5.1.1 Die wichtigsten Figuren

Oh Dae-su ist ein mittelständischer Familienvater. Er hat Frau und Tochter. Er wird entführt und 15 Jahre lang eingesperrt. Nach seiner Freilassung widmet er seinen Lebensinhalt der Rache an seinem Peiniger Lee Woo-jin.

Lee Woo-jin ist ein ehemaliger Mitschüler von Oh Dae-su. Er inszeniert ein kompliziertes Intrigenspiel, das nur ein Ziel hat: Oh Dae-su soll mit seiner eigenen Tochter schlafen.

Mido ist Oh Dae-sus Tochter, doch beide wissen dies nicht. Sie hilft Oh Dae-su bei seinem Rachefeldzug und verliebt sich schließlich in ihn.

Park Cheol-woong ist der Chef des „Gefängnisses“. Er arbeitet mit Lee Woo-jin zusammen.

5.1.2 Inhalt des Films

Der betrunkene Oh Dae-su wird von seinem Bruder auf der Polizeiwache abgeholt. Es ist der Geburtstag von Oh Dae-sus Tochter. Während sein Bruder mit ihr telefoniert, verschwindet Oh Dae-su spurlos.

Er erwacht in einer Art Hotelzimmer. Er ist gefangen. Seine einzige (einseitige) Verbindung zur Außenwelt ist ein Fernseher. Er erfährt, dass seine Frau umgebracht wurde und er als Mörder gesucht wird. Eines

Abbildung 4: Oh Dae-su in Gefangenschaft



Tages bekommt er drei Essensstäbchen zu seinem Essen. Er behält eins und gräbt sich damit durch die Wand. Nach insgesamt 15 Jahren in dem Raum gelingt es ihm, ein Loch in die Außenwand zu brechen.

Am nächsten Tag erwacht Oh Dae-su in Freiheit. Ein Obdachloser steckt ihm ein Handy und ein Portemonnaie voller Geld zu. In einer Sushibar klingelt das Handy. Es ist sein Entführer, der ihm erzählt, dass er Student ist, mit Studienfach „Oh Dae-su“. Er wird daraufhin ohnmächtig und wacht bei Mido, der Kellnerin aus der Sushibar, auf.

Oh Dae-su und Mido machen sich auf die Suche nach dem Entführer. Über das Restaurant, von dem er 15 Jahre lang Teigtaschen essen musste, gelangt Oh Dae-su zu seinem ehemaligen Gefängnis. Er zieht Park Cheol-woong, dem Boss der Einrichtung, für jedes Jahr in Haft einen Zahn.

Mit der Hilfe eines alten Freundes stoßen Oh Dae-su und Mido auf das Internetsynonym „Evergreen“. Es entpuppt sich, dass dahinter sein Peiniger Lee Woo-jin steckt, der im Haus gegenüber von Mido wohnt. Dort trifft Oh Dae-su zum ersten Mal auf seinen Todfeind. Er will Lee Woo-jin töten, doch vorher will er den Grund für seine Einsperrung erfahren. Er lässt sich auf ein „Spiel“ ein: In fünf Tagen muss er herausgefunden haben, warum er eingesperrt war.

In der Zwischenzeit ist Mido von Park Cheol-woong und seiner Bande gefangen genommen worden, da Park sich an Oh Dae-su rächen will. Oh Dae-su wird überwältigt, doch bevor er gefoltert wird, kommt der Leibwächter von Lee Woo-Jin und besticht die Gangster, so dass sie tatenlos abziehen. Oh Dae-su schwört, dass er Park Cheol-woongs Hand abhacken wird, weil er Mido berührt hat.

Oh Dae-su und Mido fliehen aus der Stadt und schlafen zum ersten Mal miteinander. Am nächsten Morgen finden sie ein Paket mit der abgeschlagenen Hand von Park Cheol-woong. Bei der Suche nach Evergreen stoßen sie auf die ehemalige Schule von Oh Dae-su. Sie finden heraus, dass Lee Woo-Jin auch auf der Schule war und eine verstorbene Schwester hat.

Oh Dae-su erinnert sich, dass er Lee Woo-Jin beim Geschlechtsverkehr mit seiner eigenen Schwester erwischt hat. Er hatte es damals weiterzählt und glaubt, das sei der Grund, warum er 15 Jahre eingesperrt wurde. Er geht ins Penthouse von Lee Woo-Jin und sagt, er habe das Spiel gewonnen. Lee Woo-Jin erzählt ihm, dass die eigentliche Strafe erst begann, als Oh Dae-su wieder frei war, denn Mido ist in Wahrheit dessen Tochter.

Oh Dae-Su fleht Lee Woo-Jin an, es Mido nicht zu erzählen und schneidet sich selbst die Zunge ab. Es gelingt Oh Dae-su nicht, Lee Woo-Jin zu töten und dieser verschwindet im Fahrstuhl. In einer Rückblende erfährt man, dass Lee Woo-jin seine Schwester umgebracht hat. Er erschießt sich.

Oh Dae-su lässt sich hypnotisieren, so dass „das Monster“, das das Geheimnis um Mido kennt, verschwindet.

5.1.3 Das Racheszenario

Oh Dae-su will den Verantwortlichen des Gefängnisses, Park Cheol-woong, foltern um heraus zu finden, wer ihm das angetan hat. Er will Lee Woo-jin als Ausgleich für die 15 Jahre Gefängnis töten. Später will er Park Cheol-woongs Hand abhacken, weil dieser Midos Brüste berührt hat.

Lee Woo-jin will sich an Oh Dae-su rächen, da er den Inzest, den Lee Woo-jin mit seiner Schwester getrieben hat, ausgeplaudert hat.

Park Cheol-woong will sich für die 15 gezogenen Zähne bei Oh Dae-su rächen.

5.2 Die Wirkung von Oldboy

5.2.1 Einleitung

Der mit dem Großen Preis von Cannes ausgezeichnete *Oldboy* ist der kommerziell erfolgreichste Film der *Vengeance-Trilogie*. Er ist auch der einzige Film der Reihe, der in Deutschland zu einer Kinoauswertung kam.

Im Vergleich zu *Sympathy for Mr. Vengeance* ist der Film hochstilisiert. Bunte Muster ziehen sich durch den ganzen Film, die Kamera ist fast ständig in Bewegung und der Soundtrack, der eine Mischung aus elektronischer und klassischer Musik ist, wird häufig zur Unterstützung von Emotionen eingesetzt.

Oh Dae-su ist ein klassischer Racheheld. Ihm wurde (scheinbar) großes Unrecht getan, woraufhin er all seine Energie aufwendet um Gerechtigkeit wiederherzustellen. Erst im Laufe der Zeit merkt er, dass sich die Welt nicht nur um ihn dreht.

5.2.2 Die Wirkung auf den Zuschauer

Das Racheszenario in *Oldboy* ist sehr komplex. Lee Woo-jins frühes Trauma ist der ausschlaggebende Punkt für die verstrickten Rachehandlungen der Hauptfiguren. Der Zuschauer ist den ganzen Film über auf der Seite des Rächers Oh Dae-su, denn dessen Leben wurde scheinbar grundlos zerstört. Erst am Ende erfährt man, dass es Oh Dae-sus eigene Ignoranz war, die Lee Woo-jin zu seiner Rache getrieben hat.

Der Zuschauer empfindet das Ausmaß der Rache Lee Woo-jins an Oh Dae-su als übertrieben. Besonders in der Antike aber auch in heutigen Gesellschaften gibt es die Tendenz Rache durch ein „Mehr an Rache“ zu überbieten, die bloße Talion bedeutet eine Einschränkung.²³ Lee Woo-jins Rache an Oh Dae-su folgt dieser Tendenz, denn Oh Dae-su wird durch den Inzest mit seiner Tochter gedemütigt, doch wurde er vorher

²³ Vgl. Cancik, Hubert/ Schneider, Helmuth/ Landfester, Manfred (Hrsg.): Der Neue Pauly. Enzyklopädie der Antike – Band 10. Stuttgart & Weimar: Verlag J. B. Metzler 2001. S.356.

schon 15 Jahre lang eingesperrt und seine Frau umgebracht. Durch dieses Ungleichgewicht erlebt der Zuschauer die Rache Lee Woo-jins als besonders schwerwiegend und ungerechtfertigt. Am Ende erlebt der Zuschauer durch den Selbstmord von Lee Woo-jin, dass dieser aufgrund seiner Taten kein glückliches Leben mehr führen konnte.

Abbildung 5: Lee Woo-jin kurz vor seinem Selbstmord



Ein Grund für Rachehandlungen ist das Streben, in einer Welt leben zu wollen, in der man selbst kontrolliert und entscheidet was passiert²⁴. Oh Dae-su hat 15 Jahre keine Kontrolle über sein Leben gehabt. Nach seiner Freilassung rächt er sich an seinen Peinigern, um diese Sicherheit zurück zu erlangen. Die anfängliche Befriedigung der Rache (z.B. nach dem gewonnenen Kampf gegen die Helfer von Park Cheol-woong), erleidet schnell einen Rückschlag, denn Rache auszuüben führt meist in einen "geschlossenen Raum". Man setzt sich selbst Scheuklappen auf, welche das Abwägen von alternativen Optionen verhindern. So beginnt die Rachespirale sich unweigerlich zu drehen.²⁵ Diese Ironie trifft genau auf Oh Dae-sus Situation nach seiner Freilassung zu. Als er und Mido Lee Wo-jin im Chat antreffen, fragt ihn dieser wie es sich in seinem neuen „größeren Gefängnis“ lebe und auch der Zuschauer merkt, dass Oh Dae-su die Kontrolle über sein Leben noch nicht wieder erlangt hat. Auch als er sich auf Lee Woo-jins „Spiel“ einlässt um heraus zu finden, warum er 15 Jahre eingesperrt war, bemerkt er seine eigene Machtlosigkeit. Die Handlungen Oh Dae-sus wirken nicht länger wie freie Entscheidungen, sondern wie die Bewegungen einer Marionette in einem großen Spiel, das weder Oh Dae-su noch der Zuschauer begreifen kann.

²⁴ Vgl. Burger, Jerry M.: Desire for control: Personality, social, and clinical perspectives. New York: Plenum Press 1992. S.58.

²⁵ Vgl. Böhm, Kaplan 2009: S.50.

Peter Wuss schreibt, dass Filme "spezifische Funktionen"²⁶ haben, da sie Personen in den unterschiedlichsten Problemsituationen und ihren Umgang damit zeigen. Der Zuschauer verfolgt die Lösungsstrategie der Filmcharaktere und entscheidet selbst, ob er die Methoden gutheißt oder nicht. Man könnte also von einem filmischen "Lernprozess" sprechen. *Oldboy* lässt dem Zuschauer selten Zeit und schafft es (dem Zuschauer unbewusst), eine einseitige Sichtweise zu erzeugen. Es ist für den Zuschauer schwer, bedacht über das Handeln von Oh Dae-su zu urteilen. Er ist zu sehr in dem Strudel aus Hass und Gewalt gefangen, als dass er das Geschehen objektiv beurteilen könnte.

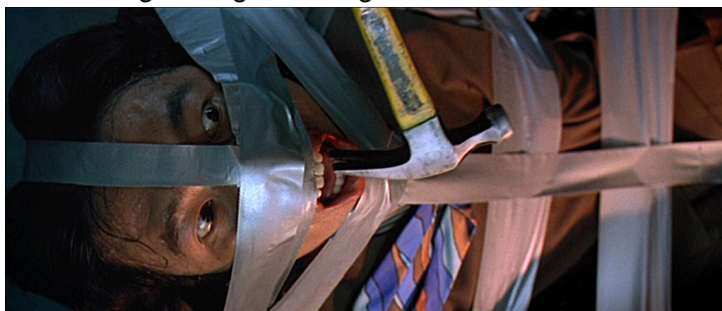
5.2.3 Filmische Gestaltungsmittel

Jedes filmische Gestaltungsmittel hat Einfluss auf die Erzählung. Sei es der Schnitt, die Kameraposition, der Einsatz von Musik oder die Wahl der Einstellungsgrößen, jede Entscheidung in der Umsetzung eines Films verändert die Wirkung des Films. So kann ein und dieselbe Handlung völlig unterschiedliche Emotionen beim Publikum hervorrufen, verändert man bloß den Schnittrhythmus.²⁷ Bei *Oldboy* ist dies sehr gut zu bemerken, denn in fast allen Einstellungen ist die Kamera bewegt, so dass der Zuschauer durch die visuelle Unterstützung auf dem Fluss der Erzählung mitschwimmt und, egal ob bewusst oder unbewusst, eine unglaubliche Dynamik verspürt. Diese Dynamik intensiviert den Sog der sich immer weiter fortsetzenden Rachespirale, aus der es für die Charaktere kein (und für den Zuschauer nur durch die Stoptaste ein) Entrinnen gibt.

5.2.4 Gewalt

Nachdem ihm Oh Dae-su für jedes Jahr in Haft einen Zahn gezogen hat, will Park Cheol-wong Rache nehmen. Er geht hierbei als einzige Person in der gesamten

Abbildung 6: Auge um Auge...



„Vengeance-Trilogie“ nach dem klassischen Talionsprinzip vor: Gleiches mit Gleichem vergelten. Nach dem bekannten Spruch „Auge um Auge, Zahn um Zahn.“ will er Oh Dae-su seinerseits 15 Zähne ziehen. Dem Zuschauer fällt diese Anspielung

sofort auf und die Situation bekommt beinahe einen komischen Charakter, wenn nicht diese überaus brutale und abstoßende Gewalttat am Protagonisten verübt werden sollte.

²⁶ Wuss 1993: S.105.

²⁷ Vgl. Wuss 1993: S. 218-219.

5.3 Die Psyche des Rächers

Wilfried Bion schrieb, dass der Rächer starke psychotische Züge aufweise. Er habe massive destruktive Impulse, empfinde Hass auf die komplexe Wirklichkeit, leide unter Angst vor den Aggressionen anderer und pflege lediglich oberflächliche Beziehungen.²⁸ Unmittelbar nach seiner Freilassung rettet Oh Dae-su einem Selbstmörder auf dem Dach das Leben um ihm anschließend seine Geschichte zu erzählen. Als der Selbstmörder dann seinerseits seine Geschichte erzählen will, verschwindet Oh Dae-su ohne ein weiteres Wort. Die Gefühle anderer sind ihm völlig egal.

Wenn eine Person ein Trauma erleidet und nicht über die Möglichkeit bzw. psychische Kraft verfügt es ausreichend zu reflektieren, kann es dazu kommen, dass die Zeitwahrnehmung des Traumatisierten beeinträchtigt wird. Er erlebt das Trauma immer wieder aufs Neue, so dass die Wut auf den Verursacher des Traumas und damit der Rachedrang stets aktuell bleibt.²⁹ So geht es auch Oh Dae-su, den die 15 Jahre lange Gefangenschaft so traumatisiert hat, dass er seinen Rachezug trotz neuer Erkenntnisse (er war verantwortlich für das Trauma von Lee Won-jin und seiner Schwester, das den Tod der Schwester zur Folge hatte) ungebremst fortführt.

Abbildung 7: Oh Dae-sus Kampf gegen Park Cheol-woongs Helfer



5.3.1 Rache als Heilmittel

Anders als in *Sympathy for Mr. Vengeance* und *Lady Vengeance* ist die Rache für den Protagonisten in *Oldboy* größtenteils sehr befriedigend. Nicht zu unrecht bezeichnet Lee Woo-jin Rache als „bestes Heilmittel“ für Oh Dae-su. Unmittelbar nach seiner Freilassung verprügelt er die jugendliche Gang und der Zuschauer erlebt Oh Dae-sus befreienden Ausbruch von roher Gewalt. Man hegt keinerlei Sympathien für die Schläger

²⁸ Vgl. Bion, Wilfried: *Second Thoughts*. London: Mark Paterson 1967. S.131.

²⁹ Freud, Sigmund: *Jenseits des Lustprinzips*. Leipzig: Internationaler Psychoanalytischer Verlag, 1923b. S.187.

und empfindet eine außergewöhnliche Genugtuung. Auch bei der so genannten „Hammerszene“, in der Oh Dae-su zahllose Helfer von Park Cheol-woong ausschaltet, empfindet der Zuschauer die Rache als Befriedigung. Trotz der expliziten Gewaltdarstellung ist die Szene sehr komisch, denn die Inszenierung der Action erinnert teilweise an alte Charlie Chaplin- oder Buster Keaton-Filme. Die parallele Dollyfahrt in Kombination mit der melancholischen Musik erschafft ein unreales Traumgefühl, das den Zuschauer in seinen Bann zieht. Oh Dae-su wirkt durch seine Wut unverwundbar. Nachdem die Feinde besiegt sind, öffnet sich der Aufzug und neue Gegner warten auf ihn. Im ersten Moment erschrickt man, doch als Oh Dae-su anfängt zu grinsen, bemerkt man, dass seine Energie nicht erschöpft ist und er seine Aggressionen weiter ausleben wird.

Abbildung 8: Oh Dae-su lächelt seinen Angreifern ins Gesicht



5.4 Zusammenfassung

Der publikumstaugliche, technisch aufwändig inszenierte *Oldboy* zeigt zunächst die befriedigende Seite der Rache. Der Zuschauer erlebt gemeinsam mit Oh Dae-su die Genugtuung durch die Ausübung gewaltsamer Rachehandlungen entsteht. Doch im Laufe des Films wird Oh Dae-su in eine sich unweigerlich weiter drehende Rachespirale gezogen. Er ist so von Hass auf seinen Peiniger getrieben, dass er alle Opfer auf sich nimmt, nur um ihm letztendlich machtlos gegenüber zu stehen.

Anhand von Oh Dae-su erkennt der Zuschauer die Engstirnigkeit und Ignoranz eines von Rache motivierten Helden. Er hegt (mit Ausnahme von Mido) keinerlei Gefühle für andere und geht als rücksichtsloser Einzelkämpfer vor, um sein Ziel zu erreichen.

6. Lady Vengeance (2005)

6.1 Inhalt

6.1.1 Die wichtigsten Figuren

Geum-ja saß 13 Jahre unschuldig im Gefängnis. Sie hat eine Tochter Jenny.

Baek ist Grundschullehrer. Er hat den kleinen Won-mo entführt und umgebracht. Er erpresste Geum-ja, sodass sie den Mord auf sich nahm.

Won-mo ist der Junge, der von Baek getötet wurde.

Jenny ist Geum-jas Tochter. Als Geum-ja ins Gefängnis kommt ist sie noch ein Baby. Sie wird von einem kinderlosen Pärchen in Australien adoptiert. Sie spricht kein Koreanisch.

Geun-shik ist der Sohn eines Konditors, bei dem Geum-ja nach ihrer Entlassung aus dem Gefängnis arbeitet. Er will ihr bei ihrer Rache helfen.

Der Pfarrer hat sich im Gefängnis um Geum-ja gekümmert. Er versteht ihren Persönlichkeitwandel nach der Freilassung nicht und hilft letztendlich Baek.

6.1.2 Inhalt des Films

Der Film beginnt mit der Entlassung von Geum-ja, die 13 Jahre lang im Gefängnis saß. Mit 19 Jahren hatte sie angeblich den kleinen Jungen Won-mo entführt und getötet. Der Pfarrer aus dem Gefängnis bietet ihr einen weißen Tofu als Symbol der Reinigung von allen Sünden an. Sie lehnt ihn ab.

Geum-ja geht zu den Eltern von Won-Mo und schneidet sich einen Finger ab um sich zu entschuldigen. Sie beginnt alte Freunde aus dem Gefängnis zu besuchen. Alle wollen ihr bei ihrem „Plan“ helfen, den sie bereits vor 13 Jahren begonnen hat.

Sie lässt sich eine Pistole bauen. Der Pfarrer aus dem Gefängnis spioniert ihr hinterher und versucht sie zurück zur Kirche zu bekehren. Sie bekommt einen Job in einer Konditorei. Sie erzählt Geun-shik, dem Sohn des Konditors, von ihrem Verbrechen. In einer Rückblende wird gezeigt, dass niemand ihr glaubte, dass sie die Mörderin sei, sie aber darauf bestand.

Sie beginnt eine Affäre mit Geun-shik. Sie erzählt, dass sie mit 18 Jahren schwanger wurde. Baek, der wahre Mörder von Won-Mo hatte damals ihre Tochter entführt und

gedroht sie umzubringen, wenn Geum-ja den Mord an Won-Mo nicht auf sich nehmen würde. Deshalb ging sie ins Gefängnis.

Geum-ja besucht ihre Tochter Jenny, die bei Adoptiveltern in Australien wohnt. Obwohl sie kein Englisch und Jenny kein Koreanisch spricht, nimmt sie sie mit nach Seoul.

Eine ehemalige Mitgefangene von Geum-ja hatte sich bereit erklärt ihr zu helfen, indem sie eine Affäre mit Baek eingeht. Sie und Geum-ja schmieden einen Plan um Baek zu überlisten. Sie fesseln ihn und bringen ihn in eine verlassene Schule. Geum-ja findet einen Brief von ihrer Tochter Jenny und erfährt, dass diese ihr ganzes Leben böse auf sie war, weil sie als Baby weggegeben wurde. Geum-ja zwingt Baek zum Dolmetschen und entschuldigt sich bei Jenny.

Geum-ja will Baek töten, doch bringt es nicht fertig. In seiner Wohnung findet sie Videos von weiteren Kindern, die er entführt und getötet hat. Sie lädt die Eltern der Kinder

Abbildung 9: Baek während seiner Hinrichtung



in die Schule ein zeigt ihnen die Videos. Sie bietet ihnen an, Baek der Polizei zu übergeben, oder gleich vor Ort zu töten.

Gemeinsam bringen die Eltern Baek um und begraben ihn. Anschließend zelebrieren sie seinen Tod mit einer Torte. In

einer Vision trifft Geum-ja Won-mo und will sich bei ihm entschuldigen, doch er knebelt sie und verschwindet.

Jenny und Geum-ja treffen sich in einer Gasse und teilen sich einen weißen Tofu.

6.1.3 Das Racheszenario

Geum-ja gesteht den Mord an Won-mo und wird für 13 Jahre ins Gefängnis gesperrt. Baek, der wahre Mörder, hatte gedroht ihre Tochter umzubringen, wenn sie das Verbrechen nicht auf sich nehmen würde. Nach ihrer Entlassung will sie Baek töten und findet dabei heraus, dass er noch vier weitere Kinder getötet hat.

Die Eltern der getöteten Kinder wollen sich an Baek rächen.

Der Pfarrer rächt sich an Geum-ja, die der Kirche den Rücken gekehrt hat, indem er Baek hilft.

6.2 Die Wirkung von Lady Vengeance

6.2.1 Einleitung

Als Abschluss der *Vengeance-Trilogie* wirkt *Lady Vengeance* mit seiner stimmigen Farbgebung (Schwarz, Weiß und Rot dominieren), der traumhaften Musik und den wunderschön inszenierten Bildern wie ein modernes Märchen. Die Traumsequenzen der Hauptfigur Geum-ja ziehen sich durch den ganzen Film und geben ihm einen leicht surrealen Hauch.

Geum-ja bekommt in dem Film ihre Rache, doch ist es fragwürdig, ob sie für sie (und den Zuschauer) befreiend und zufrieden stellend ist.

6.2.2 Wirkung

In einer der ersten Szenen wird Geum-ja aus dem Gefängnis entlassen. Sie lehnt den weißen Tofu, der in Korea als Symbol der Reinheit gilt, ab und der Zuschauer merkt durch ihr selbstbewusstes Handeln sofort, dass sie noch eine Rechnung zu begleichen hat. Die Szene ist subtil humorvoll, so dass man mit Vorfreude den Plan und die Durchführung der Rache erwartet. Die einsetzende Musik und die darauf folgende Sequenz in der Geum-ja durch die überfüllten Straßen Seouls läuft, erzeugen eine Dynamik, die den Auftakt eines langen und aufregenden Abenteuers ankündigt.

Genau wie Oh Dae-su in *Oldboy* empfindet Lee Geum-ja nichts mehr für ihre alten Freunde aus dem Gefängnis. Die Wiedertreffen mit ihnen handelt sie kalt und starr ab und zeigt keinerlei Gefühle für andere.³⁰ Auch für Geun-shik, mit dem sie eine Affäre beginnt, scheint sie keine echte Zuneigung zu verspüren. Sie will lediglich seine Hilfe bei der Durchführung ihres Plans.

Geum-ja ist die einzige Protagonistin der *Vengeance-Trilogie*, die oberflächlich betrachtet in das typisch amerikanische Hollywood-Klischee eines Rachehelden passt. Bei Filmen wie *Rambo*, *Kill Bill* oder *Payback* ist der Held grundsätzlich gut und ihm wird entweder unrecht getan oder er wird (z.B. durch Erpressung) in eine Situation gebracht in der er selbst unrecht tun muss. Die Rache des Helden ist für den Zuschauer den ganzen Film über gerechtfertigt und er sehnt sich

Abbildung 10: Geum-ja quält Baek



³⁰ Vgl. 5.3 S.27.

danach, dass die „Bösen“ bestraft werden. Geum-ja ist genau einer dieser Charaktere. Mit 19 Jahren hat ihr ehemaliger Lehrer Baek sie erpresst, so dass sie sich seines Mordes an Won-mo für schuldig erklärt. Sie geht daraufhin für 13 Jahre ins Gefängnis. Ihr Rachefeldzug wird dem Zuschauer während des Films durch Rückblenden immer nachvollziehbarer und der Bösewicht Baek zu einer wahren Hassfigur gemacht.

Als Geum-ja Baek in der alten Schule gefesselt hat und ihn anschließend schlägt und in die Füße schießt, empfindet sie große Genugtuung. Auf diese gewaltsame Rache hatte sie 13 Jahre lang gewartet. Der Zuschauer erlebt zwar ihre Befriedigung, doch aufgrund der Brutalität schreckt ihn die Handlung auch ab. Man spürt beinahe Erleichterung, als Geum-ja nicht im Stande ist, Baek zu erschießen.

Abbildung 11: Geum-ja erschießt Baek in ihrem Traum



6.2.3 Rachefantasien

Rachefantasien können eine große Befriedigung schaffen und manchmal sogar als Ersatz für die eigentliche Rachehandlung dienen.³¹ Ein gutes Beispiel für eine ausgeprägte Rachefantasie ist der Traum von Geum-ja kurz nach ihrer Entlassung aus dem Gefängnis. Sie träumt einen Hund mit dem Kopf von Baek zu erschießen. Sie lächelt im Traum sowie im Schlaf. Trotz des surrealen Charakters dieser Szene kann man genau erkennen, wie sehr Geum-ja darauf versessen ist, Rache an Baek zu üben und wie glücklich die Erfüllung ihrer Rache sie machen wird.

6.2.4 Vergebung

Jenny schreibt in ihrem Brief an Geum-ja, dass sie lange Zeit mit dem Gedanken gespielt hatte, Geum-ja zu töten. Jenny konnte nicht verstehen wie man einfach sein Kind weggeben konnte. Im Nachhinein will sie aber auf ihre Rache verzichten. Der Zuschauer, der aufgrund von Jennys schrecklichen Adoptiveltern Mitleid für sie empfindet,

³¹ Vgl. Böhm, Kaplan 2009: S.34.

ist enorm erleichtert. Auch wenn Jenny und Geum-ja durch sprachliche Barrieren getrennt sind, ist es besser für beide, wenn sie zusammen bleiben.

6.3 Die Hinrichtungsszene

Die Szene, in der die Eltern der entführten und getöteten Kinder den Mord an Baek planen und durchführen ist die wohl Außergewöhnlichste der ganzen *Vengeance Trilogie*. Zum einen die beinahe komödiantisch anmutende Inszenierung, aber auch die Unbefangenheit, mit der die Eltern eine so grausame Tat planen, ist in der Filmgeschichte bisher wohl kaum so da gewesen.

6.3.1 Inhalt

Nachdem Geum-ja heraus gefunden hat, dass Baek insgesamt fünf Kinder entführt und ermordet hat, lädt sie alle Familien in die verlassene Schule ein. Sie zeigt ihnen die Videos vom Mord an ihren Kindern. Anschließend überlegen alle, was sie mit Baek tun sollen. Geum-ja leitet sie vorsichtig aber gezielt in die Richtung, dass ihn alle gemeinsam umbringen wollen. Währenddessen hört Baek aus dem Nachbarraum alles mit an.

Sie entscheiden sich letztendlich, dass nacheinander jeweils die Eltern eines Kindes zu Baek gehen und ihn mit verschiedenen Waffen foltern bis er letztendlich stirbt. Es gibt Bedenken, dass jemand die anderen belasten könnte, doch Geum-ja droht ihnen, dass sie sie töten würde. Sie habe ihre Rache 13 Jahre lang geplant und überlasse jetzt nichts mehr dem Zufall.

Die Reihenfolge wird ausgelost und Waffen sowie Schutzanzüge ausgeteilt. Die Eltern gehen der Reihe nach zu Baek und schlagen, stechen und hacken auf ihn ein. Die Großmutter eines Kindes geht als letztes und tötet Baek mit einer Schere. Anschließend räumen alle gemeinsam auf und beerdigen ihn. Geum-ja schießt auf Baeks Leiche im Grab und wirft anschließend die Pistole mit hinein.

6.3.2 Technische Auflösung

Zu Beginn der Szene, als die Eltern noch unwissend wie Schulkinder in der Klasse sitzen, gibt es schnelle Zwischenschnitte von den kommenden Reaktionen der Eltern: Eine Frau fällt vom Stuhl, ein schreiender Mann, die erschrockenen Reaktionen auf das anschließende Blutbad. Dem Zuschauer wird somit schon ein emotionaler Eindruck auf die kommenden Ereignisse gegeben.

Bei der Präsentation der Videos sieht man immer wieder Geum-jas ausdrucksloses Gesicht und die geschockten Reaktionen der Eltern. Durch die Spieluhrmusik, das teils überzogene Spiel und die permanenten Dollyfahrten geben der Szene eine

Abbildung 12: Die Eltern im Klassenzimmer



möglicherweise ungewollte Komik, die perzeptionsgeleiteten Strukturen³² erzeugen ein surreales Traumgefühl.

Es gibt immer wieder Einstellungen aus der subjektiven Sicht einzelner Eltern. Die anderen Eltern blicken in die Kamera und in ihren Gesichtern spiegeln sich Schuld, Unbehagen und Vorwurf. Durch die Entscheidung für dieses Stilmittel gibt Regisseur Park Chan-wook dem Zuschauer einen Einblick in die Situation der Eltern. Die Angespanntheit und Wut, gleichzeitig aber auch die Erschütterung durch die gerade gesehene Videoaufzeichnung werden sehr deutlich.

Der Übergang zu Baek ist durch eine geschickte Kamerafahrt an dem Lautsprecherkabel entlang gelöst. Man erkennt, dass er alles mit anhört. Die Eltern reden ganz rational darüber, wie sie ihn am besten umbringen. Ganz nach dem Motto „Vorfreude ist die schönste Freude“ gibt es für Baek also die Aussicht auf einen langsamen, grausamen Tod, dessen Vorstellung allein eine Qual sein muss.

Die eigentliche Gewalt wird nicht gezeigt. Man sieht die Reaktionen der Familienmitglieder vor und nachdem sie Baek verletzen, doch die tatsächliche Durchführung von Gewalttaten ist der Fantasie des Zuschauers überlassen.

6.3.3 Wirkung

Geum-ja genießt es ihre Lust nach Rache auf die Eltern zu übertragen. Gnadenlos zeigt sie ohne Pause die Videos wie die Kinder umgebracht werden. Als sie das Band von Won-mo einlegt zittert sie sehr stark, was allerdings nur der Zuschauer bemerkt. Für die anderen Eltern ist Geum-ja der eiskalte Racheengel, doch im Innern ist sie genauso aufgewühlt wie sie.

Baek ist für die Figuren im Film sowie für den Zuschauer der Inbegriff eines Schurken. Er hat kleine Kinder entführt, Lösegeld von den Eltern erpresst und die Kinder trotzdem

³² Vgl. 3.1.2 S.12-13.

umgebracht. Auf die Frage was er denn mit dem Geld machen wollte antwortet Geum-ja: „Es heißt er habe sich eine Yacht kaufen wollen.“³³ Für die Eltern ist das ein erneuter Schock, doch es gibt im Film keine Hinweise darauf, ob dies die Wahrheit oder lediglich eine Lüge ist, um den Hass noch weiter zu schüren.

Ein paar Sätze der Eltern bevor sie mit der Hinrichtung beginnen, regen den Zuschauer zum Nachdenken an:

Ein Vater schlägt vor, ein gemeinsames Foto von allen zu schießen, falls sich nach dem Mord jemand schuldig fühlt und zur Polizei gehen will. Ein weiterer Mann erwidert: „Schuldig? Schuldig wenn man so ein Schwein umbringt?!? Man sollte sich schuldig fühlen, wenn man ihn nicht umbringt!“³⁴ Dieser Satz ist von ungemeiner Bedeutung. Der Zuschauer fühlt sich in die Situation der Eltern hinein versetzt. Er überlegt, wie er in der Situation handeln würde. Kann man sich schuldig fühlen, wenn man einen Mord *nicht* begeht?

Nach Sachsse sehnen sich alle Menschen nach der Befriedigung von Rache.³⁵ So ist es zu erklären, dass der Zuschauer Baek lieber tot sehen will als der Polizei ausgeliefert. Man stellt sich demnach automatisch auf die Seite der Eltern, die Baek sofort töten wollen.

Ein weiteres Beispiel für eine bedeutsame Aussage ist die der Schwester eines der getöteten Kinder. Auf den Vorschlag, dass alle gemeinsam Baek umbringen, sagt sie: „Warum sollte man das mit irgend jemand teilen?“ Die Großmutter stimmt ihr zu: „Stell dir vor du gehst auf die Toilette. Es ist etwas sehr Persönliches.“ Hier kann man genau sehen, wie sehr sie den Moment der Rache herbei sehnen und wie heilig dieser Moment für sie ist. Erich Fromm beschreibt den Racheakt als "magische Wiedergutmachung"³⁶. Die Eltern und Geum-ja erhoffen sich durch den Mord an Baek die „magische“ Auslöschung ihrer Wut und Machtlosigkeit dem Geschehenen gegenüber.

6.3.4 Blutdurst

Kurz bevor er Baek mit einem Messer verletzen will, bekommt ein Vater plötzlich Zweifel. Die angespannte, zum Zuschlagen bereite Körperhaltung der Eltern und die frontale Kameraeinstellung suggerieren weitere Gewalttaten an Baek. Doch plötzlich sagt der

³³ Park, Chan-wook [Drehbuch, Regie]; Lee, Yeong-ae [Darsteller]; Choi, Min-sik [Darsteller]: Lady Vengeance. Südkorea: CJ Capital Investment, 2005. – Kinospießfilm Farbe 112 min.

³⁴ Ebd.

³⁵ Vgl. Sachsse, Ulrich: Rache: Destruktive Wiedergutmachung. In: Herdieckerhoff, Eberhard/ von Ekesparre, Dorothee /Elgeti, Ricarda/ Marahrens-Schürg, Christa (Hrsg.): Hassen und Versöhnen. Psychoanalytische Erkundungen. Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht. 1990. S.53.

³⁶ Fromm, Erich: Anatomie der menschlichen Destruktivität. Reinbek: Rowohlt 1977. S.307-308.

Vater: "Das alles bringt sie auch nicht mehr zurück."³⁷ Den Zuschauer, der mittlerweile mit dem Blutdurst angesteckt wurde, trifft das wie ein Schlag ins Gesicht. Er erkennt die Wahrheit in dieser Aussage und reflektiert das Geschehen. Doch wie bei dem Vater siegt auch beim Zuschauer der Blutdurst und er ist erleichtert, als sie mit ihrem brutalen Werk fortfahren.

Abbildung 13: Die Eltern zweifeln am Sinn der Gewalt



Ein weiterer für den Zuschauer sehr unangenehmer Aspekt ist, dass die tatsächliche Gewalt, die an Baek verübt wird, nicht gezeigt wird. Der Zuschauer ist hin- und her gerissen zwischen

seinem Hass auf Baek und seinem moralischen Denken, wonach Gewalt nicht die richtige Lösung ist. Trotzdem verspürt er den Drang, die Gewalt zu sehen, weil die Vorstellung davon ihn fast verrückt macht. Diese Ambivalenz der Gefühle ist ein weiterer Faktor, der zur Ungewöhnlichkeit der Situation beiträgt.

6.3.5 Befriedung der Rache = Befriedigung des Zuschauers?

Die Erfüllung der Rache ist immer mit einer Genugtuung verbunden.³⁸ Dies ist bei Geum-ja allerdings nicht der Fall. Als sie Baek quält, lässt sie ihre angestaute Wut an ihm aus, was ihr kurzzeitig Befriedigung verschafft, aber sie bringt es letztendlich nicht fertig, ihn zu töten. Stattdessen lässt sie die Eltern der Kinder diese grausame Tat erledigen und begnügt sich damit auf seine Leiche zu schießen.

Anschließend wirft Geum-ja ihre Pistole ins Grab und macht damit deutlich, dass ihre Rache vollendet ist. Trotzdem scheint sie nicht glücklich zu sein. Man sieht eine lange Einstellung von ihrem Gesicht. In diesem spiegeln sich Freude und Erleichterung, allerdings auch Wut, Trauer und Zweifel wieder. Der Zuschauer erlebt durch das überzeugende Spiel der Schauspielerin genau in dem Moment die gleiche Gefühlsmischung. Er weiß nicht, ob er glücklich oder traurig sein soll, nur eins ist gewiss, er ist – wie Geum-ja – nicht befriedigt. Dies könnte damit zusammenhängen, dass Rache lediglich die Idee einer Gerechtigkeit wieder herstellt, sobald der Täter seine „verdiente Strafe“ erhält.³⁹ Eine tatsächliche Wiederherstellung von Gerechtigkeit kann nicht erreicht werden.

³⁷ Park, Chan-wook [Drehbuch, Regie]; Lee, Yeong-ae [Darsteller]; Choi, Min-sik [Darsteller]: Lady Vengeance. Südkorea: CJ Capital Investment, 2005. – Kinospießfilm Farbe 112 min.

³⁸ Lersch, Philipp: Aufbau der Person. München: Barth 1956. S.415.

³⁹ Bittner, Günther: Gewalt, Hass und Rache. In: Schöpf, Alfred (Hrsg.): Aggression und Gewalt. Anthropologisch-sozialwissenschaftliche Beiträge, Studien zur Anthropologie, 9, Würzburg: Königshausen und Neumann 1985. S.145.

Abbildung 14: Geum-ja am Grab von Baek



In der Vision in der Geum-ja Won-mo trifft und versucht, ihn um Vergebung zu bitten, knebelt er sie und verschwindet (als junger Erwachsener), ohne ein Wort zu sagen. Geum-ja versteht, dass alles nichts gebracht hat und ihre Lösung nicht die richtige war. Der Zuschauer erlebt auch hier ein Gefühl von absoluter Unbefriedigung. Won-mo scheint zu sagen: „Deine Rache bringt mich ja auch nicht wieder zum Leben.“

Man überlegt was Geum-ja hätte anders machen könnte. Gab es eine andere Lösung? Hätte Geum-ja sich moralisch erheben und Baek vergeben sollen? Hätte er der Polizei ausgeliefert werden sollen? Hätte irgendeine andere Lösung Genugtuung geschaffen? Geum-ja scheint es nicht zu wissen und so bleibt auch der Zuschauer mit nichts zurück als Fragen.

6.4 Zusammenfassung

Lady Vengeance zeigt den Rachefeldzug einer Frau, die keine Opfer scheut um ihr Ziel zu erreichen. Der Zuschauer erlebt die Kühle der im Gefängnis als „Herzengute Geum-ja“ bewunderten Frau nach ihrer Entlassung und ihre Rücksichtslosigkeit bei der Durchführung ihres Plans.

Trotz des scheinbaren Happy Ends, das Geum-ja mit Jenny und Geun-shik erlebt, lässt der Film den Zuschauer nachdenklich und unglücklich zurück. Bei genauerem Betrachten bemerkt er, dass obwohl Geum-ja ihr ursprüngliches Ziel erreicht hat, nämlich Baek zu töten, und obwohl sie sogar mit ihrer Tochter zusammen leben wird, sie keine Befriedigung durch ihre Tat erreicht hat. Besonders deutlich wird das in der Traumszene, in der sie Won-mo trifft. Dieses Gefühl überträgt sich auch auf den Zuschauer so dass er den Film im Nachhinein als nicht befriedigend empfindet. Die ambivalenten Gefühle des Zuschauers werden durch die filmtechnische Umsetzung unterstützt und der Ausgang von Geum-jas Rachefeldzug wird ihm noch lange im Kopf bleiben.

7. Der Rächer als Held

Ulrich Sachsse schreibt im Bezug auf Filme mit einem klassischen Racheszenario:

„[...]Im letzten Entscheidungskampf bleibt der rächende Held allerdings immer Sieger. – In besseren Filmen ist er eher ein nachdenklicher, gereifter Sieger, der sich eine Existenz in einer Welt aufbaut, in der wieder Recht und Ordnung herrschen. In anderen Filmen zieht er einsam und leer weiter auf der Suche nach neuem Unrecht, das er rächen kann. In wieder anderen Filmen ist er im Grunde genommen nur stärker als die Bösen geworden, noch gerissener, gemeiner und destruktiver als seine Feinde.“⁴⁰

Der Begriff „bessere Filme“ bezieht sich hierbei wohl eher auf die moralische Aussage, die „Message“ des Films, als auf die filmische oder filmtechnische Qualität. Demnach könnte man alle Filme der Vengeance Trilogie als „schlechtere“ bzw. (bei Sachsse) als „wieder andere“ Film bezeichnen, denn keine von Park Chan-wooks Figuren ist im Stande, ihre Rachegefühle zu überwinden und dem Täter zu vergeben.

In Rachefilmen trainieren die Opfer (oft jahrelang), um stärker als der Täter zu werden. Die Rache wird meist genauestens geplant. Wenn das Opfer am Ende jedoch die Stärke aufweist, sich nicht zu rächen und damit nicht auf die Stufe des Täters hinabsinkt, ist es der moralische Sieger. Sachsse spricht hier von einer „konstruktiven Rache“⁴¹.

Dieses Phänomen ist in keinem der Filme zu sehen. Alle Figuren leben ihre Rachegefühle ungezügelt aus. Park in *Sympathy for Mr. Vengeance* bringt es nicht fertig seine Rache sofort auszuüben und Ryu zu töten, doch am Ende unterliegt er seinem Hass und bringt ihn auf brutale Weise um. Das gleiche Schicksal erleidet Geum-ja in *Lady Vengeance*, die es nicht fertig bringt Baek zu erschießen, als sie allein mit ihm ist. Doch auch sie tötet ihn letztendlich auf grausamste Weise, wenn sie auch Rachegefühle ähnlich betroffener Dritter (die Familien der getöteten Kinder) dafür benutzt.

Bei genauerem Betrachten sind alle Helden der *Vengeance-Trilogie* abschreckende Beispiele von Rächern. Sie unterliegen ihrem Hasstrieb und sind, obwohl sie manchmal den Sinn ihrer Handlungen nicht verstehen⁴², nicht im Stande, Gnade und Vergabung zu zeigen.

⁴⁰ Sachsse, Ulrich: Rache: Destruktive Wiedergutmachung. In: Herdieckerhoff, Eberhard/ von Ekesparre, Dorothee /Elgeti, Ricarda/ Marahrens-Schürg, Christa (Hrsg.): Hassen und Versöhnen. Psychoanalytische Erkundungen. Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht. 1990. S.53-54.

⁴¹ Ebd.

⁴² Vgl. 4.2.2 S.18.

8. Typische Rachefilme?

Sachsse geht davon aus, dass alle Menschen ein Bedürfnis nach der Befriedigung von Rache haben.⁴³ Viele leben ihre Rachegefühle jedoch nur in der Fantasie aus, da sie in der Realität gewaltsame oder destruktive Handlungen für sich ausschließen. Filme, die Rache thematisieren, sind daher oft sehr erfolgreich, da sie den inneren Drang der Menschen befriedigen, zumindest in der Fantasie Rache auszuüben. Park Chan-wooks Filmreihe ist hierfür ein eher ungeeignetes Beispiel, da, wie in der Arbeit beschrieben, die Rachehandlungen der Protagonisten nie wirklich befriedigend sind. Bei *Sympathy for Mr. Vengeance* sind eigentlich alle Charaktere unschuldig, so dass sich der Zuschauer die unausweichliche Rache nicht herbeisehnt. Bei *Oldboy* findet der Rächer heraus, dass er in Wirklichkeit der Täter ist, und wird (wie der Zuschauer) von seinen Gefühlen überfordert. In *Lady Vengeance* bekommt die Protagonistin ihre scheinbar verdiente Rache, doch die gewaltsame Tat ist erschreckend unbefriedigend und dieses Gefühl springt auch auf den Zuschauer über.

Abbildung 15: *Sympathy for Mr. Vengeance*: Baek beobachtet Ryus Todeskampf



Olivier (2007) stellt die These auf, dass die Faszination an tragischen Filmen daher kommt, dass der Zuschauer seine eigenen Gefühle reinigen will. Wenn dieser also selbst negative Erfahrungen gemacht hat und ähnlich Vorgänge auf der Leinwand erlebt, gibt ihm das Kraft, mit seiner eigenen Situation besser zu Recht zu kommen.⁴⁴ Wenn man diese Theorie auf die *Vengeance-Trilogie* anwendet, könnte man die Filme aus der Zuschauerperspektive als Verarbeitungsprozess von Rachefantasien bezeichnen. Dies muss man jedoch im einzelnen Fall genauer untersuchen.

⁴³ Vgl. 6.3.3 S.34-35.

⁴⁴ Vgl. Olivier, Mary Beth: Wertschätzung als Publikumsreaktion am Beispiel tragischer, ergreifender und bewegender Unterhaltung. In: Bartsch, Anne/ Eder, Jens/ Falkenbach, Kathrin (Hrsg.): Audiovisuelle Emotionen. Köln: Herbert von Harlem Verlag 2007.

Bei *Sympathy for Mr. Vengeance* rächen sich mehr oder weniger unschuldige Personen untereinander, so dass die Rache keine Erlösung bringt. Oh Dae-su in *Oldboy* genießt seine Rache, doch er wird von seinem Gegenspieler übertrumpft und merkt zu spät, dass er immer noch das Opfer ist. Geum-ja in *Lady Vengeance* findet keine Befriedigung in ihrer Rache, so dass sie am Ende unglücklich bleibt. Man kann die Filme also nicht gemeinsam betrachten, doch kann man zusammenfassend sagen, dass sie alle die Rache als letztendlich negatives Verhalten darstellen und dadurch kaum einen Bewältigungscharakter, dafür aber einen unmissverständlichen Lerncharakter besitzen.

Die Filme der *Vengeance-Trilogie* sind keine typischen Rachefilme. Der Zuschauer kann durch die Filme kaum zu einer Befriedigung eigener Rachegefühle kommen, sondern wird eher zum Reflektieren der Gründe für seine eigenen Rachege danken ange-regt.

9. Fazit

Ziel der Arbeit war, heraus zu finden, wie Filme mit dem Thema Rache auf den Zuschauer wirken können. Am Beispiel der *Vengeance-Trilogie* von Park Chan-wook wurden verschiedene Aspekte der dargestellten Rache sowie filmtechnischer Gestaltungsmittel und deren emotionale Wirkung untersucht. Dabei wurden u.a. philosophische Überlegungen von Sigmund Freud und Erich Fromm, psychologische Ansichten von Ulrich Sachsse und Filmwirkungstheorien von Peter Wuss eingebracht.

Die Arbeit zeigt, dass Rache ein tief in der menschlichen Gesellschaft verankertes Gefühl ist und daher Stoff vieler Filme ist. Die hier behandelten Filme der *Vengeance-Trilogie* zeigen, wie sehr der Zuschauer von Rache im Film beeinflusst werden kann. Der Zuschauer erlebt die Rache der Protagonisten mit gemischten Gefühlen. Zwar sehnt er sich auch nach einer Erfüllung der Rachegefühle, aber nur allzu oft bleibt die erwünschte Genugtuung aus.

In *Sympathy for Mr. Vengeance* erlebt der Rezipient den ganzen Schrecken von Rache und würde am liebsten ins Filmgeschehen eingreifen, um die durch Zufälle und Missverständnisse entstandene hoffnungslose Situation zu entschärfen.

Oldboy zeigt dem Zuschauer auf erschreckende Weise den Tunnelblick eines von Rache getriebenen Helden und die brutalen Konsequenzen eines tödlichen Intrigenspiels. Am Beispiel von *Lady Vengeance* konnte zum einen gezeigt werden, dass ein Film im Stande ist, negative Gefühle wie Hass und Blutdurst auf das Publikum zu übertragen und zum anderen, dass durch die Erfüllung des Rachewunsches der Hauptfigur nicht automatisch ein befriedigender Film entsteht.

Zunächst habe ich mich sehr stark an den drei Filmen und meinen eigenen Reaktionen darauf orientiert. Durch die Aneignung von theoretischem Wissen über die Psychologie der Rache und Rezeptionstheorien von Filmen konnte ich meine eigenen Empfindungen besser einordnen, so dass ich darüber zu allgemeinen Erkenntnissen über die Wirkung von Rache im Film kommen konnte. Außerdem bestätigen meine eigenen Empfindungen die Filmwirkungstheorien von z.B. Wuss. Die Ergebnisse der Arbeit können allerdings nur eine Orientierung für zukünftige Forschungen sein.

Durch empirische Untersuchungen mit Fragebögen zu den subjektiven Emotionen während des Schauens der Filme könnte man die Aussagen weiter festigen. Die Items könnten auf die Analyse der Gefühle aber auch auf die Frage nach der Identifikation mit den Helden abzielen.

Ein Vergleich der *Vengeance-Trilogie* mit eher klischeehaften amerikanischen Filmen im Bezug auf die moralischen Botschaften der Rachehandlungen sowie Darstellung der Racheszenarien wäre ein interessanter Aspekt weiterer Forschung.

Literaturverzeichnis

Bücher

Ballhausen, Hanno: 2004, Chronik des Zweiten Weltkriegs, Chronik Verlag 2004.

Bion, Wilfried: Second Thoughts. London: Mark Paterson 1967.

Bittner, Günther: Gewalt, Hass und Rache. In: Schöpf, Alfred (Hrsg.): Aggression und Gewalt. Anthropologisch-sozialwissenschaftliche Beiträge, Studien zur Anthropologie, 9, Würzburg: Königshausen und Neumann 1985. S.143-153.

Böhm, Tomas/Kaplan, Suzanne: Rache - Zur Psychodynamik einer unheimlichen Lust und ihrer Zähmung. Gießen: Psychosozial-Verlag 2009.

Brockhaus Enzyklopädie 2006, 22, Mannheim: Verlag F.A. Brockhaus GmbH 2006.

Burger, Jerry M.: Desire for control: Personality, social, and clinical perspectives. New York: Plenum Press 1992.

Cancik, Hubert/ Schneider, Helmuth/ Landfester, Manfred (Hrsg.): Der Neue Pauly. Enzyklopädie der Antike – Band 10. Stuttgart & Weimar: Verlag J. B. Metzler 2001.

Freud, Sigmund: Jenseits des Lustprinzips. Leipzig: Internationaler Psychoanalytischer Verlag, 1923b.

Fromm, Erich: Anatomie der menschlichen Destruktivität. Reinbek: Rowohlt 1977.

Gellert, Walter/ Kästner, Herbert/ Neuber, Siegfried (Hrsg.): Lexikon der Mathematik. Leipzig: Bibliographisches Institut 1977.

Gibson, James J.: Wahrnehmung und Umwelt: Der ökologische Ansatz der visuellen Wahrnehmung. München / Wien / Baltimore: Urban und Schwarzenberg 1982.

Grodal, Thorben: Filmische Emotionen, Valenz und evolutionäre Adaptionen. In: Bartsch, Anne/ Eder, Jens/ Falkenbach, Kathrin (Hrsg.): Audiovisuelle Emotionen. Köln: Herbert von Harlem Verlag 2007.

Hill, Annette: Shocking Entertainment: Viewer Response to Violent Movies. Luton: University of Luton Press 1997.

Hoeppel, Rotraud: Psychologie des Filmerlebens. Frankfurt/M: Bundesarbeitsgemeinschaft für Jugendfilmarbeit und Medienerziehung e.V. 1986.

Igra, Ludvig: Die dünne Haut zwischen Fürsorge und Grausamkeit. Nierstein am Rhein: latros Verlag 2004.

Klaus, Georg: Kybernetik und Erkenntnistheorie. Berlin: Deutscher Verlag der Wissenschaften 1966.

Lersch, Philipp: Aufbau der Person. München: Barth 1956.

Mangold, Roland: Anforderungen an die Erklärung audiovisueller Emotionen und Vorstellung eines integrativen Ansatzes. In: Bartsch, Anne/ Eder, Jens/ Falkenbach, Kathrin (Hrsg.): Audiovisuelle Emotionen. Köln: Herbert von Harlem Verlag 2007.

Meyers Enzyklopädisches Lexikon 1977, Band 19. Mannheim/ Wien/ Zürich: Bibliografisches Institut 1977.

Olivier, Mary Beth: Wertschätzung als Publikumsreaktion am Beispiel tragischer, ergreifender und bewegender Unterhaltung. In: Bartsch, Anne/ Eder, Jens/ Falkenbach, Kathrin (Hrsg.): Audiovisuelle Emotionen. Köln: Herbert von Harlem Verlag 2007.

Sachsse, Ulrich: Rache: Destruktive Wiedergutmachung. In: Herdieckerhoff, Eberhard/ von Ekesparre, Dorothee /Elgeti, Ricarda/ Marahrens-Schürg, Christa (Hrsg.): Hassen und Versöhnen. Psychoanalytische Erkundungen. Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht. 1990.

Schweinitz, Jörg: Stereotyp: Vorschlag und Definition eines filmästhetischen Begriffs. In: Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft, 29, Berlin: 1987, S. 110-125.

Waller, James: Becoming Evil. How Ordinary People Commit Genocide and Mass Killing. New York: Oxford University Press 2002.

Wuss, Peter: Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess. Edition sigma e. Kfm., Berlin: 1993.

Filme

Park, Chan-wook [Drehbuch, Regie]; Song, Kang-ho [Darsteller]; Shin, Ha-kyun [Darsteller]: Sympathy für Mr. Vengeance. Südkorea: CJ Entertainment, 2002. – Kinospielefilm Farbe 129 min.

Park, Chan-wook [Drehbuch, Regie]; Choi, Min-sik [Darsteller]; Yuji-tae [Darsteller]: Oldboy. Südkorea: Egg Films und Show East, 2003. – Kinospielefilm Farbe 120 min.

Park, Chan-wook [Drehbuch, Regie]; Lee, Yeong-ae [Darsteller]; Choi, Min-sik [Darsteller]: Lady Vengeance. Südkorea: CJ Capital Investment, 2005. – Kinospielefilm Farbe 112 min.

Anhang

Filmografie von Park Chan-wook

- 2009 Thirst (Bakjwi)
- 2006 I'm a Cyborg, But That's OK (Saibogujiman kwenchana)
- 2005 Lady Vengeance (Chinjeolhan geumjassi)
- 2004 Three... Extremes (Sam gang yi), Segment "Cut"
- 2003 Oldboy
If you were me (Yeoseot gae ui siseon),
Segment "Never Ending Peace and Love"
- 2002 Sympathy for Mr. Vengeance (Boksuneun nau geot)
- 2000 Joint Security Area (Gongdong gyeongbi guyeok JSA)
- 1999 Judgment (Simpan)
- 1997 Saminjo
- 1992 Moon Is the Sun's Dream

Selbständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe.

Alle Teile, die wörtlich oder sinngemäß einer Veröffentlichung entstammen, sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde noch nicht veröffentlicht oder einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Berlin,

Verzeichnis der Anlagen

Filmographie Park Chan-wook

Selbstständigkeitserklärung