media/rep/

Repositorium für die Medienwissenschaft

MEDIENwissenschaft
Rezensionen | Reviews

Burkhard Röwekamp

Die Einübung des militärischen Blicks: Anmerkungen zur Militarisierung der Wahrnehmung in audiovisuellen Medien

2012

https://doi.org/10.17192/ep2012.2.136

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Röwekamp, Burkhard: Die Einübung des militärischen Blicks: Anmerkungen zur Militarisierung der Wahrnehmung in audiovisuellen Medien. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 29 (2012), Nr. 2, S. 142–157. DOI: https://doi.org/10.17192/ep2012.2.136.

Nutzungsbedingungen:
Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.
Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:
This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.
By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Philipps Universität Marburg

Perspektiven

Burkhard Röwekamp

Die Einübung des militärischen Blicks: Anmerkungen zur Militarisierung der Wahrnehmung in audiovisuellen Medien

I.

Gleich ob Kinoleinwand, Fernsehgerät, Computerbildschirm, Spielekonsole oder mobile Medien: Die gesellschaftliche Produktion von Wissen über Krieg und Militär und die einhergehende Einübung eines militärischen Blicks beginnt – mangels alternativer Erfahrungsmöglichkeiten für die meisten von uns – vor dem *screen* oder besser: durch ihn hindurch. Und sie ist geprägt von der Geschichte des bewegten Bildes. Ebenso wie sich die Bewegtbildproduktion auf ihr Publikum einzustellen versucht, so sehr obliegt es dem Publikum selbst, sich zu beteiligen oder eben nicht, essen zu gehen anstatt ins Kino, auszuschalten statt umzuschalten, weiter zu surfen oder schwimmen zu gehen, zu twittern oder in den Abendhimmel zu schauen. Die ästhetisch-dramaturgische Formung kollektiv erinnerlicher Vorstellungsbilder vom Krieg gestaltet sich – auch mit Blick auf die Beschaffung von Legitimation – zuvorderst als mediale Wahrnehmungsarbeit: „Man kann keinen Krieg führen, ohne an der Wahrnehmung der Menschen zu arbeiten." (Riedel 2011: 8) Und die Technizität medialer Infrastrukturen gibt dafür zumindest tendenziell zunächst eine Richtung vor, bestimmt die wahrnehmungsästhetischen Bedingungen medialer Vermittlungspraxen. In Abwandlung eines bekannten Statements des Soziologen Niklas Luhmann ließe sich frei formulieren: „Alles was wir über unsere Kriege, ja über die Kriege, mit denen wir leben, wissen, wissen wir durch die Massenmedien" – medienwissenschaftliche Forschung kann hier ansetzen, indem sie die zugrundeliegenden medialen Mechanismen untersucht und das ästhetisch-dramaturgische Fundament des öffentlichen Gebrauchs von Kriegs-Bildern als integralen Bestandteil gesellschaftlich-kultureller Wahrnehmungs- und Selbstverständigungspraxen freilegt.

Dass auf der medienapparativen Seite gesellschaftlicher Praxen immer schon enge Verbindungen mit militärischen Techniken bestanden, darauf ist vielfach hingewiesen worden (u.a. Virilio 1986 und 1993, Seeßlen 1989, Der Derian 2001, Köppen 2005, Thomas/Virchow 2006, Bürger 2007, Ehrmann/Farocki 2011): So etwa Mareys chronofotogra-

fische Flinte, Eastman-Kodaks explosiver Nitrozellulosefilm (Filmträger auf Nitratbasis), Messters Maschinengewehrkamera (Zielübungsgerät zur Ausbildung von Bordschützen), die militärische Luftaufklärung, intelligente Waffensysteme mit eingebauten Videokameras oder die Verwendung von Computer- und Videospielen entlehnten Kriegssimulationen zur militärischen Ausbildung von Rekruten *und* zur Betreuung kriegstraumatisierter Soldaten. Dazu zählen nicht zuletzt auch ältere und neuere 3D-Bildtechniken, die Jan Distelmeyer im Anschluss an Thomas Elsaesser, der solche technischen Entwicklungen in Verwendungszusammenhängen mit militärischen, strategischen und kommerziellen Interessen sieht (vgl. Elsaesser 2010), als Teil „verschiedene[r] Strategien einer Repräsentations- und Gewissheitspolitik der gegenwärtigen Kontrollgesellschaft" beschreibt, verbunden mit dem „Versprechen von Übersicht, Kontrolle und Gewissheit mittels der Darstellungen von Objekten, die sich mir nun ‚von allen Seiten' offenbaren" (Distelmeyer 2011: 22) – mithin neue Wahrnehmungen nicht nur ermöglichen, sondern zugleich immer auch militärisch konnotierte Kontroll-Blicke einüben helfen.

Dennoch: Dass trotz solcher ‚medialer Zurichtungen' audiovisueller Medienprodukte durchaus unterschiedliche Wahrnehmungseffekte erzielt werden können, hängt letztlich auch von der kommunikativen Struktur diskursiver Praxen ab, in denen selbst darüber entschieden wird, ob medienvermittelte Sinn- und Sinnlichkeitsangebote propagandistisch-mobilisierend, unterhaltend-affirmativ, fragend-kritisch oder eben als Gemengelage aus alledem wirken bzw. verstanden werden. Zudem hat vor allem das Kino zugleich für eine „Zivilisierung der Wahrnehmung wie des technologischen Produkts" gesorgt, selbst wenn es, wie Georg Seeßlen gesagt hat, seine Wahrnehmungsfähigkeiten von Krieg und Militär immer auch eben jenen „Technologieschüben verdankt, die zivil nicht zu erlangen sind". (Seeßlen 1989: 20) Immerhin aber lassen sich Kontinuitäten und Brüche in der Entwicklung audiovisueller Strategien und Medientechniken einer angenommenen Militarisierung der Wahrnehmung durchaus auch in Zusammenhängen einer offen propagierten „Militarisierung der Weltgesellschaft" lesen, wie sie US-Vizepräsident Dick Cheney fünf Tage nach den Flugzeuganschlägen vom 11. September 2001 auf das World Trade Center und das Pentagon in einem Interview des Fernsehsenders NBC bezeichnet hat. Die „permanente Umwandlung von Kriegsbildern zu Unterhaltungsbildern und damit die Militarisierung der Imagination" (Beil 2011: 8) scheint in vollem Gange.

II.

Kriege brauchen Medien ebenso wie Medien Kriege als affektiv und kognitiv hochgradig anschlussfähige Informationsangebote zu nutzen wissen. Und mit Blick auf die ungelösten Konflikte, die realhistorischen Kriegen zu Grunde liegen, stehen uns kaum andere Wahrnehmungs- und Erfahrungsräume von Kriegen zur Verfügung, als diejenigen,

die die Massenmedien uns zugestehen. Kinofilme, Fernsehproduktionen, Computerspiele oder Videoportale im Internet: Paradoxerweise schrumpfen trotz zunehmender medialer Entgrenzung sowie allgegenwärtiger Verfügbarkeit audiovisueller Splitter von Kriegen aller Art augenscheinlich die Gewissheiten darüber, womit wir es eigentlich zu tun haben. Die allgegenwärtigen Medienmaschinen zerstreuen unser Kriegswissen. Trotz aller verfügbaren Bilder bleiben Gründe und Folgen von Kriegen, Entwicklungen des Vorkrieges ebenso wie Wirkungen im Nachkrieg nebulös, Kontinuitäten und Diskontinuitäten unverändert unsichtbar (vgl. Kluge 1985). Ja gerade die Allgegenwart von Bildern des Krieges bis hin zum Terror hat offenbar dazu beigetragen, dass wir spätestens seit dem 11. September 2001 geradezu in einem „Jahrzehnt der Unsichtbarkeit" leben, dessen „eindringlichste[n] Symbol[e]" möglicherweise die neuen digital-vernetzten Cloud-Techniken seien, wie Niklas Maak am 25.7.2011 im Feuilleton der F.A.Z. anmerkte. Doch vielleicht jetzt, mit dem bevorstehenden Abzug des Militärs aus den Kriegsgebieten Irak und Afghanistan, mit der Rückkehr traumatisierter Soldaten, mit den offenkundig werdenden enormen politischen, sozialen, ökonomischen und kulturellen Verwerfungen in den Kriegsgebieten, wandelt sich auch der mediale Wahrnehmungsraum des Krieges erneut.

III.

Sowohl die Hardware medialer Bilddispositive, also sein Materialisierungsort, als auch die andernorts vorproduzierte Software bewegter Bilder, aber auch die unterschiedlichen Dispositionen des Publikums verschränken an den unterschiedlich im gesellschaftlichen Raum platzierten medialen Schnittstellen verschiedene Wahrnehmungen auf komplexe Weise. Im Fall des Irak-Kriegs etwa hat Heinz-B. Heller darauf hingewiesen, dass mit Blick auf mediale Bildergebrauchsweisen des Krieges die vorherrschenden audiovisuellen Medienanordnungen – Kinofilm, Fernsehproduktion, Internet/WWW – völlig unterschiedliche wahrnehmungsästhetische Effekte zeitigen:

„In dem Zwiespalt zwischen der ohnmächtig-entmündigten bis affirmativen Rolle des Fernsehens gegenüber der US-amerikanischen Kriegsführung wie den von ihr herbeigeführten Geschehnissen im Irak auf der einen Seite und den aus unzähligen Quellen und den unterschiedlichsten Perspektiven gespeisten Bilderwelten des Internets, versucht der Kinofilm sich zwischen beiden Medien(systemen) als im doppelten Sinn formierende Institution in Szene zu setzen; dies zum einen im wörtlichen Sinn: Der Bilderarmut des Fernsehen setzt der Kinofilm Bilder entgegen, die auf sein genuin medial-sinnliches Attraktionspotential setzen; gegen die unkontrollierte Bilderflut des Internets bietet er formierte, in Erzählungen gebundene Ansichten des Krieges auf. Zum anderen ist diese doppelte Abgrenzungsstrategie auch auf der inhaltlichen

Ebene zu sehen: Dem stereotypen, informationsarmen Bebilderungsgestus des Fernsehens tritt er mit einer ausgeprägt informierenden, aufklärerischen Haltung und einer erkennbaren Affinität zum Dokumentarischen entgegen, die die ‚bequemen' offiziösen Ansichten konterkariert. Und umgekehrt wirkt er formierend auch in dem Sinne, dass er – schöpfend aus dem Fundus und den Möglichkeiten der medienalternativen Netzkultur – deren Bilder mit ihrer Einbindung in Geschichten ihre Unmittelbarkeit, die zugleich auch immer eine perspektivische Begrenztheit mit sich trägt, auf eine höhere Ebene und in einen weiteren, verallgemeinernden Zusammenhang überführt." (Heller 2009: 28f.)

Im technisch-apparativen und ästhetisch-formierenden Gebrauch der Bilder des Krieges bestimmt sich mithin zugleich ihre kulturelle Bedeutung: „Wie Kriege waren, das können weder schriftliche Zeugnisse noch Bilder oder Filme vermitteln, aber sie zeigen, wie Kriege gesehen wurden." (Köppen 2005: 1) Erst der Blick auf die medialen Erzeugnisse selbst als Gegenstände öffentlichen und kulturellen Gebrauchs ermöglicht mithin Einsichten in audiovisuelle Konstruktionsbedingungen und kollektiv verfügbare Wahrnehmungsstrukturen von Kriegen. Und wie sich zeigen lässt, bestimmen augenscheinlich nicht nur unterschiedliche Gestaltungsweisen und Techniken, sondern auch die unterschiedlich diskursiv funktionalisierten und dispositiv strukturierten Gebrauchsweisen der Medien in hohem Maße die verfügbaren Vorstellungen vom Krieg. Prozesse der Mediendifferenzierung und -evolution verlaufen vielleicht eben nicht nur entlang technisch-apparativer und ästhetisch-formierender Innovationen, sondern zugleich entlang von zuvorderst funktional sich bestimmenden Medienpraxen. Und solche Medienpraxen verdanken ihre Wirkmächtigkeit und Nachhaltigkeit gerade mit Blick auf das unbequeme Sujet des Krieges nicht nur den vermittelten Inhalten, sondern vor allem ihren je medienspezifisch unterschiedlichen wahrnehmungsästhetischen Möglichkeiten und Strategien zur affektiv-emotionalen Einbindung bzw. Affektmobilisierung.

IV.

Ein Beispiel: In der filmhistorischen Zuschreibungspraxis, für die die symbolische Generalisierung „Antikriegsfilm" erfunden wurde, werden Kriege kritisch wahrgenommen bzw. verstanden. (Vgl. Röwekamp 2011) Entsprechend gelten so umschriebene Filme als Antikriegsfilme. Und weil diese Zuschreibung mit Geltungsansprüchen verknüpft ist, sind so genannte Antikriegsfilme nicht etwa in einem exklusiven oder substanziellen, sondern in einem mehr oder weniger akzeptierten, jedenfalls wandelbaren und immer auch bestreitbaren Sinne Antikriegsfilme. Dies haben vor allem die immer wieder erregten Diskussionen der Filmkritik und staatliche Zensurmaßnahmen gezeigt, die zwar in der Regel das inhaltliche *Was* der Darstellung kritisierten, latent aber das wahrnehmungsästhetisch wirkmächtige *Wie* seiner sinnlichen Überzeugungskraft meinten – auch dies eine

Form kultureller Praxis im Umgang mit bewegten Bildern. Im Gebrauch solcher Filmbilder jedenfalls vermitteln sich zugleich unterschiedliche Interessen: wahrnehmungsästhetische Effizienz, gesellschaftlich-kulturelle Erwartungen und Ansprüche an Kriegskritik sowie produktionsökonomisches Kalkül. Das verbindende bedeutungsstiftende Moment der Rede vom Antikriegsfilm ist also weder im filmischen Material selbst, noch in seinen öffentlichen Interpretationen allein aufzufinden. Es lässt sich vielmehr nur in der Funktion der Kritik bestimmen – als beobachtbare Irritation und Polarisierung öffentlicher Wahrnehmungs- und Meinungsbildungsprozesse –, wie sie in solch hochgradig spezialisierten, medial strukturierten Austauschprozessen kommunikativ wirksam wird. Das bedeutet keineswegs, dass andere Lesarten so bezeichneter Filme ausgeschlossen sind, aber der Antikriegsfilm-Praxis dient der Begriff letztlich selbst als Medium: als begriffliche Vermittlungsgröße mit Blick auf eine historisch bestimmbare Produktions- und Rezeptionspraxis; und als begriffliche zugleich Wahrnehmungsschablone sowie kulturell eingeschliffenes Erwartungsregulativ mit kriegskritischer Funktion, rückgebunden an historisch bestimmbare filmische Formenspiele. Dennoch lässt sich mit dem Schlagwort vom Antikriegsfilm weder ein in sich geschlossener Filmkorpus umschreiben, noch lässt sich auf diese Weise eine einzelne Produktion eindeutig zuordnen – auch wenn einschlägige Aufzählungen und Versuche der Einordnung in Genrekategorien anderes versprechen.

Bis weit in das zweite Drittel des 20. Jahrhunderts hat die Produktions- und Rezeptionspraxis, die unter der symbolischen Zuschreibungsgröße „Antikriegsfilm" firmiert, kollektive Vorstellungswelten des Krieges in einer Weise prägen können, die unverändert die ästhetisch-dramaturgische Folie der Kriegsvermittlung in den nachfolgenden ‚Leitmedien' Fernsehen oder Internet bildet. Auf den ersten Blick so unterschiedliche Filme wie etwa *Im Westen nichts Neues* (USA 1930), *Wege zum Ruhm* (USA 1957), *Nobi* (J 1959), *Iwans Kindheit* (UdSSR 1962), *Apocalypse Now* (USA 1979) oder *Jarhead* (USA 2005) bezeugen die Wandlungsfähigkeit einer Medienpraxis, die sich einerseits den Anforderungen kriegskritischer Diskurse wahrnehmungsästhetisch augenscheinlich höchst erfolgreich anpassen und andererseits selbst maßgeblich in diese Diskurse eingreifen konnte. Wie hier die Filiationen verlaufen, soll im Folgenden skizziert werden. Dabei wird die wahrnehmungsstrukturelle Verfestigung von Kriegsbildern in kollektiv handhabbaren Erwartungsschemata als diskursiv organisierte Zuschreibungspraxis modelliert. Und diese Zuschreibungspraxis kondensiert in erster Linie – wie sich zeigen lässt – an den affektiv-emotionalisierenden Potenzialen des bewegten Bildes, seiner aus der Verbindung von Bildlichkeit *und* Bewegung erwachsenen Versinnlichungsmacht.

V.

Audiovisuelle Medien, zunächst der Film, ergänzen seit Beginn des 20. Jahrhunderts die bis dahin zur Verfügung stehenden Massenmedien in der Vermittlung von öffentlich verfügbarem Kriegswissen. Vor allem der Film schreibt mit dem ihm zur Verfügung stehenden Mitteln der Erzeugung von Bewegungsillusionen lange bestehende künstlerische Ausdrucksformen fort und partizipiert erfolgreich an den Vorgaben der Kriegsdarstellungen in der bildenden Kunst, der Kriegsfotografie, der Kriegs-Literatur sowie Theater und Rundfunk. Anfang des 20. Jahrhunderts lösen filmische Schlachtengemälde diejenigen der bildenden Künste mit enormer öffentlicher Wirkung ab. Im sinnlich-überwältigenden Bewegungsrealismus der Bilder kann hier das neue Medium Film in Großproduktionen wie *Verflucht sei der Krieg* (*Maudite soit la guerre*, B 1914), *Die große Parade* (*The Big Parade*, USA 1925), aber auch in der Chaplin-Komödie *Gewehr über!* (*Shoulder Arms!* USA 1918) oder dem überaus erfolgreichen Dokumentarfilm *Die Schlacht an der Somme* (*The Battle of the Somme*, GB 1916) massenwirksam vergleichsweise lange vor *Im Westen nichts Neues* (*All Quiet on the Western Front*, USA 1930) seine konkurrenzlose affektiv-emotionalisierende Wirkmächtigkeit eindrucksvoll unter Beweis stellen. Das in Filmen wie diesen sich formierende Moment überwältigungsästhetischer Faszination gebunden an Erzählungen vom gewaltsamen Leiden und Sterben unschuldig verstrickter junger Soldaten erregte und verunsicherte nachhaltig öffentliche Meinungsbildungen, befeuerte politische Diskussionen und führte regelmäßig auch zu offenen Anfeindungen und Verbotsmaßnahmen – und: affizierte kriegskritische Wahrnehmungen. Auch wenn in dieser frühen Phase noch vielfach stoffliche Anleihen bei der populären Antikriegs-Literatur gemacht wurden und Inszenierungsweisen und Schauspielerei noch sichtbar theaterhafte Züge trugen, war es vor allem das sinnliche Moment der Bewegungs-Attraktion des seinerzeit neuen Mediums Film, die das Kriegsgeschehen als unmittelbar anschauliches Bewegungsgeschehen vermitteln konnte.

Filme, die Kriege thematisierten, besetzten eine sinnliche Wahrnehmungslücke: Vor dem Hintergrund des Wandels historischer Kriegspraxen vom klassischen Bewegungskrieg zum modernen Stellungskrieg seit dem Krimkrieg (1853-1856), der voranschreitenden Technisierung des Krieges im Spanisch-Amerikanischen Krieg (1898) sowie schließlich dem als Katastrophe von globalem Ausmaß wahrgenommenen Ersten Weltkrieg, in dem Stellungskrieg und fortschrittliche Kriegstechnologie eine neuartige ‚industrialisierte' Kriegspraxis entstehen ließen, veränderten sich zu Beginn des 20. Jahrhunderts die gesellschaftlichen Wahrnehmungs- und Erklärungsbedürfnisse des Krieges – und dies sowohl in kognitiv-rationalisierender, vor allem aber affektiv-emotionaler Hinsicht. Die rasenden Bilder und hochdramatischen Erzählungen der Filme besetzten diese Lücke, versinnlichten ihr Sujet auf bis

dahin ungekannte Weise. Exzessive Bewegtbildlichkeiten und narrative Entkopplungen räumlicher und zeitlicher Kausalitäten im Zusammenhang erzählter individueller Soldatenschicksale bildeten den Kernbestand dieser frühen Antikriegsfilme. Der Krieg wurde zur filmischen und damit sinnlich-somatisierenden Sensation. In Folge des Ersten Weltkriegs trägt eine wahre Flut filmischer Kriegserzählungen einen beachtlichen Teil zur Produktion hochgradig affektiv aufgeladener Vorstellungsbilder des Krieges bei – von mobilisierender Propaganda über diffuse Unterhaltung bis zur erschütternden Kriegskritik wie 1930 in dem bereits genannten *Im Westen nichts Neues* nach dem gleichnamigen Roman von Erich Maria Remarque. Auf diese Weise erhält das Unmodellierbare des Krieges zu Beginn des 20. Jahrhunderts Form und Sinn vor allem in den neuartigen Verfahren seiner sensationellen medialen, d.h. filmischen Remodellierung. (Vgl. Prümm 2003) Die vielgestaltigen Sinnlichkeiten des neuen filmischen Bewegungsrealismus, in denen sich das Sujet affektökonomisch eindringlich und deswegen augenscheinlich plausibel vermitteln ließ, wurden zur ersten öffentlich akzeptierten filmischen Wahrheit des Ersten Weltkrieges.

Diese Praxis des kriegskritischen (Film-)Bildes verstetigte sich und passte sich veränderlichen Bedingungen erstaunlich dynamisch an. Nach dem Zweiten Weltkrieg schien Bewegungsrealismus als filmischer Modus der Kriegskritik nur noch wenig glaubwürdig. Die beobachtbare thematische Hinwendung zu verheerenden sozialen, kulturellen und zivilisatorischen Effekten von Kriegen veränderte erneut die Wahrnehmungspraxis des Antikriegsfilms. Kriegsfilme des Neorealismus wie die italienische Produktion *Paisà* aus dem Jahr 1946 entwickelten eine große soziale Sensibilität, wendeten sich von der ästhetischen Erhabenheit der Schlacht ab und den Ängsten und Leiden der Menschen zu, zeigten die Barbareien des Krieges jetzt in ihren Lebensräumen. Daneben wurden vor allem emotionalisierende Strategien ästhetizistischer und poetischer Stilisierung zu vorherrschenden filmkritischen Reflexionsformen des Krieges wie 1957 in Stanley Kubricks *Wege zum Ruhm*, Kon Ichikawas *Nobi* aus dem Jahr 1959 oder Andrej Tarkowskijs *Iwans Kindheit* von 1962. Die hier entstandenen Denk-Bilder des Krieges vermittelten das Kriegsgrauen in Form filmbildlicher Stilisierungen als ‚Filmschönes' und produzierten aus diesem strukturellen Widerspruch potenziell kriegskritische Einstiegspunkte für die Rezeption. Die zur Abstraktion getriebene Poetik des Antikriegsfilms verfing in der Boomphase der Nachkriegszeit in den 1960er Jahre dann allerdings kaum noch.

Seit den 1960er Jahren oblag es dann vor allem dem Fernsehen, neue, bis dahin unbekannte Bilder vom Krieg in die Wohnzimmer zu liefern und den Krieg so gewissermaßen zu privatisieren. Der Krieg in Vietnam wurde zum ersten ‚Fernsehkrieg'. Die Kritik am Krieg vermittelte sich hier massenwirksam zunächst in der Ungeheuerlichkeit des Tabubruchs in der Darstellung unmit-

telbarer Kriegsereignisse vor Ort bis hin zu Kriegsverbrechen der US-Armee in der Fernsehberichterstattung. Die resultierende, affektiv sehr wirksame Kombination aus Schock und Verängstigung in Verbindung mit dem räumlichen Vordringen der Kriegsbilder in die sonst so schützenswerte Privatsphäre beförderte vielfach öffentliche Empörung und Protest. Die Praxis des Antikriegsfilms zeigte sich davon letztlich wenig beeindruckt, verarbeitete in medienreflexiven Momenten vielmehr immer wieder selbst die Fernsehförmigkeit dieses Krieges, vor allem in *Full Metal Jacket* (USA 1987). Als Reaktion auf die veränderte wahrnehmungspolitische Lage des Krieges entstanden bereits in den 1970er Jahren Kriegsfilme, in denen Bewegungs-Bild und Denk-Bild auf neuartige Weise zusammengeführt wurden. Sie trieben den Widersinn des Krieges aus den Ambivalenzen seiner gesellschaftlichen, individuellen und kulturellen Bedingungen hervor. *Die durch die Hölle gehen* (*The Deer Hunter*, USA 1978), *Apocalypse Now* und später *Full Metal Jacket* wurden Publikums- und Kritikererfolge, erstere zudem getragen von weltweiten Protesten gegen den Krieg der USA in Vietnam. Vor allem die Unmittelbarkeit ihrer schockierenden Schlüsselbilder etwa von Kopfschüssen und körperlicher Zerstörung – filmische Neuversinnlichungen der Bilder des Kennedy-Attentats und der Vietcong-Tötung auf offener Straße in Saigon – verankerten das kritische Moment im Affektiven. Doch auch das Programm des filmbildlichen Realismus als wahrnehmungsästhetischer Strategie filmischer Kriegskritik wurde weiterentwickelt in eher konservativ-kritischen Produktionen wie *Platoon* (USA 1986), oder *Der Soldat James Ryan* (*Saving Private Ryan*, USA 1998), aber auch im sowjetischen Kino mit Filmen wie *Komm und sieh* (*Idi i smotri*, UdSSR 1985). Auch in diesen Filmen wird die radikale Zerstörung des menschlichen Körpers zum affektiven Dreh- und Angelpunkt.

Nach den Erfahrungen des Vietnamkrieges bemächtigten sich während der Golfkriege (die Kriege nach dem Grenzkrieg zwischen Irak und Iran 1980-1988) die Militärs der Kriegsbilderproduktion im Fernsehen. Die Militarisierung öffentlicher Kriegswahrnehmungen oder vielleicht besser: die Funktionalisierung der Massenmedien zu Zwecken militärisch motivierter Überzeugungsarbeit wurde hier unverblümt vorangetrieben. Das parallel zu dieser Entwicklung rasant sich ausbreitende Internet sowie die Digitalisierung der Bildproduktion in Fotografie und Video versetzte jetzt zunehmend andere Beteiligte – Reporter, Zivilisten, feindliche Kämpfer und auch die eigenen Soldaten – in die Lage, Bilder vom Krieg auf unkomplizierte Art herzustellen und im World Wide Web zu verbreiten, sie auf jedem Bildschirm sichtbar zu machen. Die Kriege in Irak und Afghanistan präsentieren sich (analog dem ‚Fernsehkrieg' von Vietnam) wahrnehmungsästhetisch als *digital media wars*. Im Bereich bewegter Bilder wurden erschütternde Enthauptungsvideos und Videos, die US-amerikanische Kriegsverbrechen zeigten zu affektiv außerordentlich wirkungsvollen Schlüsselbewegtbildern dieser Kriege.

So etwa im Fall des so genannten *Collateral-Murder*-Videos. Gefilmt mit einer Hubschrauberkamera, zeigt die thermooptische Videoaufzeichnung einen Angriff von US-Soldaten, bei dem im Juni 2007 in den Straßen von Bagdad 12 Zivilisten getötet wurden. Die Veröffentlichung des von den Betreibern der Internetplattform zu einem Dokumentarfilm weiterverarbeiteten Videos (Titel: „Civilians killed in Bagdad") auf der Enthüllungsplattform WikiLeaks führte allerdings weniger zur kollektiven Anerkennung von WikiLeaks etwa als „Antikriegsplattform", sondern desavouierte den Betreiber infolge massiver Interventionen von politisch-juristischer Seite, die den Diskurs personalisierte, in Richtung Unrechtmäßigkeit der Veröffentlichung lenkte und so das kriegskritische Potenzial der Plattform erfolgreich schwächen konnte.

Abb. 1

Die Golfkriege befeuerten zugleich erneut auch die Antikriegsfilm-Praxis auf der Suche nach neuen, medial ‚passenden' Anschauungsformen des Krieges. In Filmen, die sich medienreflexiv mit der Form der Kriegsvermittlung auseinandersetzten wie *Jarhead*, *Battle for Haditha* (USA 2007) oder *Redacted* (USA 2007), zeigte sich diese Entwicklung am deutlichsten. (Vgl. Conrad/Röwekamp 2007, Heller 2009) Dass die Wahrheit des Krieges immer auch in der medialen Wahrheit ihrer Vermittlungsbedingungen liegt, diese Erkenntnis hatte freilich bereits Godards seinerzeit geschmähter Film *Die Karabinieri* (F 1963) formuliert.

VI.

Auf ebenso einfache wie anschauliche Weise hat der 1966 entstandene kriegskritische Kurzfilm *Toys* die sinnlich-medialen Ausbeutungsmechanismen der Militarisierung der Wahrnehmung auf höchst sinnfällige Weise reflektiert. Der vom kanadischen Animationsfilmer Grant Munro inszenierte knapp 8minütige Film ist eine Mischung aus Real- und Animationsfilm. Seine Geschichte ist simpel: Ein paar Kinder drücken sich ihre Nasen vor der Auslage eines Spielwarengeschäfts am Schaufenster platt und bestaunen die Spielzeuge, als diese plötzlich lebendig werden und unvermittelt einen erbarmungslosen Krieg beginnen (Abb. 1). Mit seiner *mise-en-abîme*-Struktur befragt *Toys* zugleich kritisch die affekt-

ökonomischen Zusammenhänge in der Vermittlung von Begehren und Schrecken, Faszination und Schock. Denn wie bei den Kindern im Verhältnis zum verlockenden Spielzeug bestimmt sich auch der Mediengebrauch des Publikums letztlich immer auch – vielleicht sogar: zuvorderst? – affektiv-emotional.

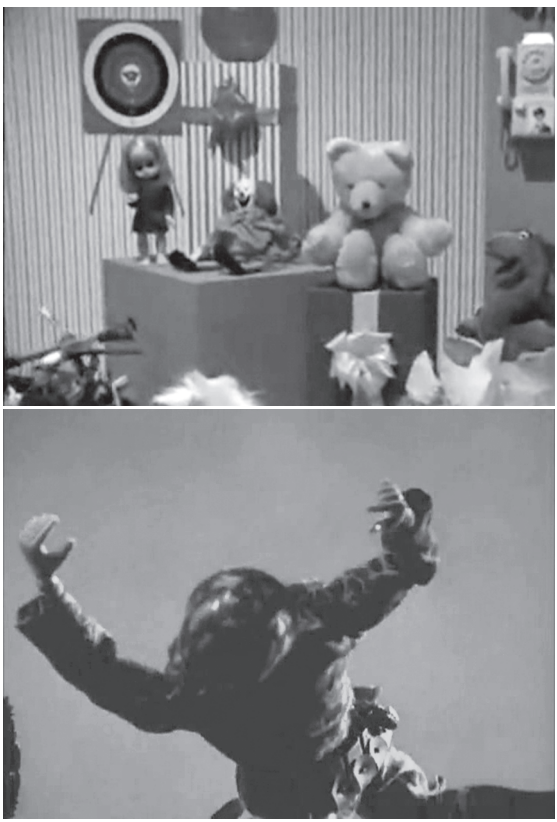

Abb. 2–3

Der Film beginnt feierlich, geradezu weihnachtlich. Glänzende Augen aufgeregter Kinder bestaunen zu beschwingter Musik das begehrte Spielzeug, das wie auf einer kleinen Bühne sorgsam hinter einer Schaufensterscheibe aufgebaut ist (Abb. 2): Puppen, ein Clown, ein Löwe, ein Papagei, ein Affe, eine Kuh, ein Passagierflugzeug – ein Kriegsflugzeug, ein so genannter Sturzkampfbomber, etwas länger ins Bild gerückt, schwebt er groß an den Kindern vorüber. Dann: Panzer, massenhaft Soldaten und Kriegsgerät aller Art. Das freudige Lachen weicht aus den Gesichtern der Kinder, die Faszination wandelt sich in Unverständnis und verhaltenen Schrecken. Die dynamische Musik bricht ab, Flaggen werden von den Spielzeugsoldaten geschwenkt, ein Spielzeugpanzer dreht seinen Gefechtsturm in Richtung Kinder – und zielt in der optischen Einstellung zugleich imaginär auf das Publikum. Stille, ein Spielzeug-Hubschrauber landet, ein Spielzeug-Panzer rollt an, die Spielzeug-Truppen bringen sich in Stellung, ein krachender Schuss aus einer Spielzeug-Kanone, visuell erneut frontal auf das Publikum abgefeuert: Der Krieg der Spielzeuge bricht los (Abb. 3) und mit den Kindern ist auch das Publikum sein virtueller Sparringspartner geworden. Schnell verraten die Filmbilder den

wahren Zweck von Soldaten und Kriegen: radikale Zerstörung. Spielzeug-Soldaten kämpfen und sterben mit versteinerter Miene im animierten Spielzeug-Gemetzel (Abb. 4).

Abb. 4–5

Als der Spielzeug-Krieg beginnt, gibt es einen Bruch in der Wahrnehmung: Der beschwingte, beinahe dokumentarisch wirkende Kinderfilm weicht dem spielerischen *reenactment* bzw. der Nachstellung einer Kriegssituation mit Spielzeugen. Die Dramaturgie folgt jetzt vertrauten ästhetisch-dramaturgischen Spielregeln von Schlachtinszenierungen des Kriegsfilm-Genres: die Schnitte werden hektischer, die Kamera rückt aufdringlich nah an die Szenerie heran, wechselt dabei rasant die Positionen, farbige Lichtblitze durchzucken das Dunkel, die Orientierung geht verloren, Körper werden verstümmelt oder verbrannt (Abb. 5). Aufdringliche Kriegsgeräusche bilden ein dramatisches akustisches Gegenstück zur übrigen Geräuschkulisse: Explosionen und Schüsse, Maschinengewehrrattern, Motorendröhnen, Sirenengeheul, loderndes Feuer und schließlich einzelne Todesschreie. Die zuvor harmonisierte, symmetrische Ordnung der Bilder und Töne – hier Kinder, dort Spielzeug – löst sich auf in ein audiovisuelles Chaos. Nicht nur die heile Spielzeug-Welt, auch die Filmbilder liegen in Trümmern nach dieser audiovisuellen Attacke. Die Kinder verstummen, erstarren beinahe (Abb 6). Doch dann ist der Krieg plötzlich zu Ende, ein Puppen-

gesicht wird kurz einmontiert (Abb. 7), die Musik vom Anfang setzt wieder ein, der Spuk ist vorüber, die Zuschauer werden erlöst, aber nur scheinbar: die Welt der Spielzeuge dreht sich zwar wieder weiter, doch jetzt in Nahaufnahmen, mit Unschärfebereichen, teils verschwommen, unklar. Sind wir noch im Spiel? Und wenn ja: In welchem?

Abb. 6–7

Die filmische Wahrnehmung wechselt permanent die Blickrichtung, mal wird das Geschehen aus der Sicht der Kinder gezeigt, mal aus der Sicht der Spielzeuge. Die Wahrnehmungssituation ist also eine mehrfach gebrochene, eine undurchschaubare, wie auch die undeutlichen Schlusseinstellungen nahelegen. Das Publikum wird Augenzeuge eines verwirrenden, mit Wirklichkeits- und Imaginationspartikeln spielenden, surrealen Phantasiegewebes. Die Mischung aus realfilmischen und animierten Momenten provoziert Fragen nach dem Status der Bilder: Was ist real, was Einbildung? Was ist Spiel der Fiktion, was die Fiktion des Spiels? Die Inszenierung konstruiert dafür einen Zusammenhang, der die Position des Publikums ins wahrnehmungsästhetische Kalkül mit einbezieht: Wie die Kinder befindet sich auch das Publikum schließlich vor einer Projektionsfläche, auf der eine faszinierend-schreckliche Inszenierung zu sehen ist.

In seiner Zusammenführung von bewunderndem Staunen und betäubter Bestürzung, Kind und Krieg, Realität und Spiel, leistet *Toys* in erster Linie sinnbildliche Unterscheidungshilfe: In

welchem Verhältnis stehen eigentlich die gesellschaftlichen ‚Medien-Spielzeuge' zum Krieg? Im Kurzfilm scheint der Fall klar: Spielzeug ist hier auf der Ebene der filmbildlichen Repräsentation das Bindeglied zwischen Kind und Krieg, zusammengeführt durch die Montage von Kindergesichtern und animiertem Spielzeug-Krieg. Das Kriegsspielzeug konditioniert die Kinder durch seine attraktive Gestaltung und spielerische Integration insbesondere affektiv-emotional. In der Form von Spielzeug können Begehren und Schrecken aufs Engste und scheinbar folgenlos miteinander verbunden werden, vor allem weil den Kindern – so wie in der Regel aber auch dem Publikum – jede reale Kriegserfahrung fehlt.

VII.

Ausgehend von der medienreflexiven Aufklärungsarbeit von *Toys* lassen sich einige Anschlussfragen formulieren: Wie verändern sich in einer von Medien vollständig durchdrungenen Kultur die ästhetisch-dramaturgischen Wahrnehmbarkeiten des Krieges? Wie verändern sich unter Bedingungen medialen Wandels und vielgestaltiger medialer Praxen die affektökonomischen Bedingungen? In welchen rationalen und emotionalen Verhältnissen stehen mediale Gebrauchsformen wie die des World Wide Webs, des Computerspiels, des Fernsehens oder des Kinofilms zu den sich verändernden realen Kriegen? Es scheint geradezu so zu sein, dass auch die verschiedenen audiovisuellen Medienpraxen sich dem in realen Kriegen beobachtbaren Trend zur Asymmetrisierung im Sinne des Politologen Herfried Münkler (2002) annähern. Zumindest strukturell zielen Kinofilme – also die früheste Präsentationsform bewegter (Kriegs-)Bilder – auf eine homogene Wahrnehmung im Kinosaal als sozialem Ort, der eine gewisse Symmetrie der Wahrnehmung unter den Beteiligten und im Verhältnis zum Präsentierten ermöglicht, flankiert und gestützt in der Regel noch von anderen Instrumenten öffentlicher Kommunikation wie der Presse. Im Dispositiv Fernsehen verschiebt sich die Wahrnehmung ins Private, verkleinert Wahrnehmungszusammenhänge in Richtung familiärer Kleingruppe und Individuum. Computersimulationen, Videoportale und Bilderforen aller Art im World Wide Web vereinzeln schließlich Wahrnehmung und Gebrauch von Kriegsbildern im Computerdispositiv beinahe vollständig. Dagegen ließe sich natürlich einwenden, dass der Zuschauer resp. *user* ja durchaus die Möglichkeit zur Wahl hat zwischen den verschiedenen medialen Wahrnehmungsszenarien. Und zudem scheint die Entwicklung sozialer Netzwerke im so genannten Web 2.0 ja gegen solche Vereinzelungstendenzen ebenso zu sprechen, wie die Möglichkeit, auch Computerspiele mit einer großen Teilnehmerzahl zu spielen. Hier wären empirisch abgesicherte Erkenntnisse aufschlussreich.

In medienwissenschaftlicher Perspektivierung ergibt sich gemäß der Medienbedingtheit aller kollektiv verfügbaren Kriegsvorstellungen noch eine andere Pointe: Gelten die Kriege der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts dem kollek-

tiven Bildergedächtnis nicht unverändert auch deswegen als geradezu naturwüchsige Großereignisse, weil sie in erster Linie gemäß der medialen Bedingungen und Gebrauchsweisen in Form spielfilmischer „Ein-Sichten" (Heller 2009) in Wahrnehmungszusammenhängen singulärer, monumentaler Kinoereignisse wahrnehmungsästhetisch und -politisch dem kollektiven Gedächtnis als solche eingeschliffen wurden? Erscheint nicht auch der Vietnamkrieg vor allem aufgrund seiner wahrnehmungsästhetisch familiären ‚Fernsehförmigkeit' als Privatkrieg der USA – während der Koreakrieg fast vergessen scheint, weil er in eine Medienlücke zwischen Filmkrise und Fernsehboom gefallen war, und ganz zu schweigen von den Kriegen, an denen keine westliche (Medien-) Macht beteiligt war? Und erscheinen die gegenwärtigen Kriege deswegen als undurchschaubare, geradezu unsichtbare Ereignisse, weil ihre wahrnehmungsästhetische Formierung in unzähligen unzusammenhängenden Bildern und Erzählungen in den Verästelungen des WWW ein solches Verständnis zur vorherrschenden Lesart gemacht hat? Zu fragen wäre, ob sich die vermeintliche Asymmetrisierung der Kriege nicht zugleich auch wahrnehmungsstrukturell den verfügbaren Kriegsbildern und -vorstellungen eingeschrieben hat, quasi von der medialen Gleichförmigkeit des Kinofilms zur medialen Diversität des WWW. Und was wären die Folgen: Eine Ent-Kollektivierung des Kriegswissens und damit verbundenen affektiv-emotionalen Wertigkeiten? Oder erleben wir lediglich eine andere Form der Ausbreitung solchen Bilder-Wissens, eine Art sinnliche ‚Basisdemokratisierung' der Kriegsbilderkultur? Machen nicht der mediale Eigensinn bzw. die unterschiedlichen Gebrauchsweisen jedes Mediums das Bild des Krieges auch facettenreicher? Welche Effekte haben offensichtliche mediale Umorganisationen, Restrukturierungen und Umformungen also für die Praxis der Kriegsbildproduktion und die gesellschaftlich-kulturelle Selbstverständigung über ein in kognitiv-rationaler *und* affektiv-emotionaler Hinsicht so problematisches Sujet?

Um die hier lediglich skizzenhaft vorgetragenen Zusammenhänge aufzuschlüsseln, kann es hilfreich sein, in theoretischer Perspektive pragmatische, d.h. auch: an historischen Medienverwendungen orientierte Überlegungen anzustellen sowie in methodischer Perspektive eine konstruktivistische, d.h. auch: an formalen Zusammenhängen medialer Sinn- und Sinnlichkeitsverdichtung ansetzende Betrachtungsweise zu favorisieren. Eine solche Forschung, die zugleich die affektiv-emotionale Dimension bewegtbildlicher Versinnlichungsarbeit des Krieges im ästhetisch-dramaturgischen Formenspiel betont, müsste zudem empirisch auf ein qualitativ tragfähiges Fundament gestellt werden. Mit Blick auf Affektmobilisierung und mediale Kriegsinszenierung wird entsprechende Grundlagenforschung derzeit beispielsweise im Bereich des Forschungsclusters „Languages of Emotion" anhand qualitativer Analysen von Hollywood-Kriegsfilmen betrieben. (Vgl. Kappelhoff/Bakels 2011; www.languages-of-emotion.de/de/affektmobilisierung.html) Eine

historische und systematische Modellierung der audiovisuellen Einübung eines militärischen Blicks bedarf der Erforschung sinnlicher ‚Gebrauchsspuren' in den unterschiedlichen Gebrauchsformen bewegter Bilder vom Krieg. Insofern in unserer Wahrnehmungskultur immer noch auch bewegte Bilder dafür Sorge tragen, Kriege verstehbar zu machen, so muss die Betrachtung des *Was* inhaltlich-motivischer Bezugnahmen um Untersuchungen des *Wie* seiner sich in den Sinnlichkeiten bewegter Bilder vermittelnden Affektökonomien ergänzt werden. Die mediale Militarisierung der Wahrnehmung jedenfalls ist, wie die Praxis des Antikriegsfilms und das Kurzfilmbeispiel *Toys* gezeigt haben, in hohem Maße durchdrungen und geprägt von den sinnlichen Möglichkeiten affektiv-emotionaler Überzeugungsarbeit.

Literatur

Ralf Beil: „Der Krieg jenseits von Wikileaks und Tagesschau." In: Ders., Antje Ehmann (Hg.): Serious Games: Krieg Medien Kunst. Ostfildern 2011. S.7-13.

Peter Bürger: Kino der Angst: Terror, Krieg und Staatskunst aus Hollywood. Stuttgart 2005.

Ders.: Bildermaschine für den Krieg: Das Kino und die Militarisierung der Weltgesellschaft. Hannover 2007.

Dennis Conrad, Burkhard Röwekamp: „Krieg ohne Krieg – zur Dramatik der Ereignislosigkeit in Jarhead." In: Heinz-B. Heller, Burkhard Röwekamp, Matthias Steinle (Hg.): All Quiet on the Genre Front? Zur Praxis und Theorie des Kriegsfilms. Marburg 2007 S. 194-207.

James Der Derian: Virtuos War. Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment Network. New York ²2009.

Jan Distelmeyer: „Bedecke deine Augen. 3D als Maß der Dinge." In: Ders., Lisa Andergassen, Nora Johanna Werdich (Hg.): Raumdeutung. Zur Wiederkehr des 3D-Films. Bielefeld 2012. S.17-44.

Antje Ehmann, Harun Farocki: „Ernste Spiele. Eine Einführung." In: Ralf Beil, Antje Ehmann (Hg.): Serious Games: Krieg Medien Kunst. Ostfildern 2011. S.22-24.

Thomas Elsaesser: „Tiefe des Raums, Angriff der Dinge oder: Wenn der Schwanz mit dem Hund wedelt. Zum digitalen 3-D-Kino." In: *epd Film*, Nr.1, 2010, S.22-27.

Heinz-B. Heller: „Bilderkrieg – Kriegsbilder. Battle For Haditha (2007) und Redacted (2007) oder Fiktionen der Ein-Sicht." In: Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft. Themenheft „Nach dem Golf-/Krieg ist vor dem Golf-/Krieg. Zur Militarisierung der Wahrnehmung in den Massenmedien.", Nr. 44, Marburg 2009. S. 28-40.

Hermann Kappelhoff, Jan-Hendrik Bakels: „Das Zuschauergefühl. Möglichkeiten qualitativer Medienanalyse." In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* (*ZfM*) Nr.5, Ausgabe 2/2011, S.78-95.

Manuel Köppen: Das Entsetzen des Beobachters. Krieg und Medien im 19. und 20. Jahrhundert. Heidelberg 2005.

Niklas Luhmann: Die Realität der Massenmedien. Opladen 1995.

Herfried Münkler: Die neuen Kriege. Reinbek bei Hamburg 2002.

Karl Prümm: „Modellierung des Unmodellierbaren. NS-Kriegspropaganda im Film und ihre Grenzen." In: Peter Zimmermann, Kay Hoffmann (Hg.): Triumph der Bilder. Kultur- und Dokumentarfilme vor 1945 im internationalen Vergleich. (CLOSE UP, Bd. 16) Konstanz 2003, S.319-332.

Peter Riedel: „Asymmetrische Kriege: Bilder diesseits und jenseits des Kriegsfilms." In: *Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft*. Themenheft „Nach dem Golf-/Krieg ist vor dem Golf-/Krieg. Zur Militarisierung der Wahrnehmung in den Massenmedien.", Nr. 44, Marburg 2009. S.8-17.

Burkhard Röwekamp: Antikriegsfilm. Zur Ästhetik, Geschichte und Theorie einer filmhistorischen Praxis. München 2011.

Georg Seeßlen: „Von Stahlgewittern zur Dschungelkampfmaschine. Veränderungen des Krieges und des Kriegsfilms." In: Evangelische Akademie Arnoldshain und Gemeinschaftswerk der Evangelischen Publizistik e.V. (Hg.): Kino und Krieg. Von der Faszination eines tödlichen Genres. Frankfurt 1989. S.15-32.

Tanja Thomas, Fabian Virchow (Hg.): Banal Militarism: Zur Veralltäglichung des Militärischen im Zivilen. Bielefeld 2006.

Paul Virilio: Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung. München, Wien 1986.

Ders.: Krieg und Fernsehen. München, Wien 1993.

Bildnachweise

Abb. 1–7: Stills aus *Toys* (1966). © National Film Board of Canada.