

Angela Krewani

Der Krieg im Irak und seine Bilder

2011

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2394>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Krewani, Angela: Der Krieg im Irak und seine Bilder. In: *AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft*. Heft 48/49: Leiden, Trauma, Folter: Bildkulturen des Irak-Kriegs (2011), S. 160–177. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2394>.

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.

Der Krieg im Irak und seine Bilder

Während der erste Golfkrieg 1991/92 sich vor allem durch die Luftaufnahmen der Angriffswaffen auszeichnete, blieb der zweite, von George W. Bush angezettelte Golfkrieg in der massenmedialen Berichterstattung aufgrund der Pressezensur des «embedded journalism» relativ bilderlos. Bilder und Filmaufnahmen vom Krieg, die schnellstens über das Internet kommuniziert wurden, kamen als private oder soldatische Aufzeichnungen mobiler digitaler Medien dennoch zustande. Prominentes Beispiel sind die Fotografien aus dem Gefängnis von Abu Ghraib, die via Internet einen weltweiten Medienskandal auslösten.

Vorliegender Beitrag konzentriert sich auf die Bewegtbilder, die im Kontext des Irak-Kriegs entstanden sind, die Spiel- und Dokumentarfilme sowie die im Internet kursierenden «privaten» Aufnahmen. Die in unterschiedlichen Kontexten entstandenen Bilder werden als Dokumente des Irak-Kriegs verstanden, die in ihren jeweiligen kommunikativen Kontexten über den Krieg berichten. Zu fragen ist nach ihrem epistemischen Stellenwert, d.h. nach ikonografischen Traditionen, den in die ästhetische Gestaltung eingegangenen Herstellungsbedingungen der Bilder, den politischen und wissenschaftstheoretischen Voraussetzungen sowie deren Referentialität. Hans-Jörg Rheinberger fasst unter dem Begriff der «epistemischen Bilder» die Bildgestaltung der Naturwissenschaften zusammen, die seines Erachtens nach keine Form der indexikalischen Referentialität besitzen sondern eher über den diskursiven Stellenwert der Wissenschaft informieren.¹ Der aus den Science and Technology Studies übernommene Begriff der epistemischen Bilder ist im Kontext medientheoretischer Bildreflexion weniger vorbelastet und kann damit Begriffe wie «Referentialität» bzw. «Authentizität» visueller Produkte umschiffen, indem gezielt nach den technologischen, kulturellen und politischen Vorbedingungen der Bilder aus dem Krieg gefragt wird. Alle Bewegtbilder, sowohl die «dokumentarischen» als auch die «fiktionalen», werden als «epistemische» Bilder einer bestimmten historischen Situation begriffen. Es sollen im Folgenden ihre Implikationen sowie ihre technischen Voraussetzungen und die Bedingungen ihrer Verbreitung nachgezeichnet werden.

Ebenfalls einen Zugriff auf die technisch-kulturellen Kontexte der Bilder leistet Judith Butler in ihrer Analyse der Bilder von Abu Ghraib, indem sie nach den politischen und sozialen Voraussetzungen für die Bilder fragt:

1 Hans-Jörg Rheinberger: Objekt und Repräsentation. In: Jörg Huber und Bettina Heintz (Hrsg.): *Mit dem Auge Denken. Strategien der Sichtbarmachung in Wissenschaftlichen und Virtuellen Welten*. Wien, New York 2001, S. 55–64; Hans-Jörg Rheinberger: *Experiment, Differenz, Schrift: Zur Geschichte Epistemischer Dinge*. Marburg 1992.

The questions for war photography thus concerns not only what it shows, but also how it shows what it shows. The «how» not only organizes the image, but works to organize our perception and thinking as well.²

Hiervon ausgehend bietet Butler das Konzept des «framing» an, das sie als diskursives Umfeld versteht, das die Bilder prägt. Sowohl Bildinhalte als auch ihre Rezeption sind von den jeweiligen «frames», dem sozialen und technischen Umfeld, gesteuert.

The operation of the frame, where state power exercises its forcibly dramaturgy, is not normally representable – and when it is, it risks becoming insurrectionary and hence subject to state punishment and control. Prior to the events and actions represented within the frame there is an active if unmarked delimitation of the field itself, and so of a set of contents and perspectives that are never shown, that it becomes impermissible to show. These constitute the non-thematized background of what is represented and are thus one of its absent organizing features. They can be approached only by thematizing the delimiting function itself, thereby exposing the forcible dramaturgy of the state in collaboration with those who deliver the visual news of the war by complying with the permissible perspective.³

Ungeachtet der Tatsache ihrer komplizierten Umschreibung der Pressezensur bleibt zu fragen, inwiefern Butler nicht die Arbeitsweisen der «frames» auch komplexer als technische und kulturelle Strukturierungen von Inhalten versteht. Zwar fehlt ein Verweis auf Michel Foucault, jedoch bewegt sich Butlers Vorstellung von «framing» sehr nah an Michel Foucaults Konzept des Dispositivs, dass die organisierende Strukturierung von Wissen bezeichnet. Der Begriff des Dispositivs ist zentraler Begriff im Denken Foucaults, der durchweg in den Schriften auftaucht⁴ und der seinen Ausgangspunkt in den Überlegungen zur «Gouvernementalität», der Beherrschbarkeit von Menschen hat.⁵ Giorgio Agamben zufolge bezeichnet das «Dispositiv» «eine heterogen Gesamtheit, die potentiell alles Erdenkliche, sei es sprachlich oder nichtsprachlich, einschließt».⁶ Weiterhin besitzt das Dispositiv eine festumrissene strategische und produktive Funktion und ist an ein Machtverhältnis angeschlossen. Aus diesem Umstand leitet Agamben die Funktion des Dispositivs, Macht- und Wissensverhältnisse aneinander zu koppeln, ab.⁷

Der weite Begriff von Dispositiv wird in der Filmtheorie flankiert vom engeren Begriff des technischen Apparats. Jean Louis Baudry bezeichnet als Dispositiv die cinematographische Apparatur, die seines Erachtens zur Rezeption eines Filmes

2 Judith Butler: *Frames of War: When is Life Grievable?* London 2009, S. 71.

3 *Ibid.*, S.73.

4 Vgl. z.B. Michel Foucault: *Sexualität und Wahrheit. Bd.1. Der Wille Zum Wissen.* Frankfurt am Main 1977.

5 Giorgio Agamben: *Was ist ein Dispositiv.* Zürich, Berlin 2008. S. 7.

6 *Ibid.*, S.9.

7 *Ibid.*, S. 9.

Vorbedingung ist. Projektor, Leinwand und Positionierung der Zuschauer werden in Baudry Ausführungen zu einer Wahrnehmungseinheit zusammen geführt.⁸

Angesichts der mehr oder minder kontrollierten Berichterstattung über den Irak-Krieg, des Zustandekommens der Bilder aus Abu Ghraib, der Verbreitung digitaler Aufnahmen durch das Internet und vor allem der Dokumentar- und Spielfilmtraditionen, welche die mobilen und passageren Bilder imitieren, ist es unerlässlich, einen Blick auf die dispositive Situation der Bilder zu werfen. In einer jüngeren Publikation beruft sich Gertrud Koch auf Michel Foucaults Gebrauch des Dispositivs als prägende Kraft des Kinofilms, indem sie anmerkt, dass das Kino-Dispositiv mit den Diskursen «verwoben» sei «im Foucaultschen Sinne».⁹ Aus diesem Umstand leitet sie allerdings keine Prüfung der das Kino strukturierenden Diskurse ab, sondern sie stellt die Illusionskraft des Kinos in den Vordergrund, die sie als den cinematographischen Apparat medienüberschreitend generalisiert.¹⁰ Völlig außer Acht lässt sie in ihrer Betrachtung zudem die prägende Kraft der vom Kino verschiedenen Medien Fernsehen und Internet, deren ästhetische und technische Bedingungen in die Gestaltung des Kinofilms eingegangen sind. So ist das noch als «Dokumentarfilm» bezeichnete Genre längst zu einem fast ausschließlichen Produkt des Fernsehens geworden.

Der Hinweis auf die illusionsbildende Kraft des Kinos ignoriert zudem die technischen Veränderungen der Bildgestaltung, die dispositiven Voraussetzungen ihres Zustandekommens, und er ignoriert Versuche, das Kino sowie seine Bild- und Narrationsstrukturen in Hinblick auf zeitgenössische, tatsächliche Medienentwicklungen neu zu konzeptualisieren.

Insbesondere die digitalen Medien und ihre archivierenden Funktionen betont Lev Manovich in *The Language of New Media*, und er hebt ab auf die strukturellen Veränderungen, die sich im Kino kraft der digitalen Medien und des digitalen «Umbruchs» abzeichnen. Neben der Modifikation der Bildgestaltung ist für ihn die «Datenbank» neuer Orientierungspunkt. Aufgrund der spezifischen Charakteristika digitaler Medien ist die Datenbank die privilegierte Form der Speicherung und Distribution medialer Formen. Gleichzeitig ist in digitalen Bildtechnologien die Datenbank die Grundlage jeglicher Form der Narration – vom Hypertext bis zum linear erzählten Film. Aus diesem Grund führt Manovich eine für die bisherige Filmanalyse ungewöhnliche Trennung zwischen Narration und Datenbank auf der Basis der in der Sprachtheorie angesiedelten Differenzierung in syntagmatische und paradigmatische Achse ein. Bezogen auf den Film findet die filmische, lineare Narration auf der syntagmatischen Achse statt, das Reservoir der Bilder befindet

8 Jean-Louis Baudry: *The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema*. In: Philip Rosen (Hrsg.): *Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader*. New York 1986, S. 299–318.

9 Gertrud Koch: Zwischen Raubtier und Chamäleon. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 1, 2009, S. 67.

10 *Ibid.*, S. 69ff.

sich auf der paradigmatischen Achse. Die Datenbank als Aufbewahrungsort der Bilder stellt die paradigmatische Achse der filmischen Erzählung dar. Der Begriff des Paradigmatischen beinhaltet hier die Austauschbarkeit der Bilder: Nehmen wir eine dem Film zugrunde liegende Datenbank an, können entlang der paradigmatischen Achse Bilder beliebig ausgetauscht werden.¹¹

Allerdings diskutiert Manovich in seinem Text ebenso ausführlich die technischen Bedingungen von digitalen Medien und die Veränderung von Bildschirmästhetiken. Ausgehend von der Veränderung der technischen Bedingungen sieht Manovich dann auch neue Formen der cinematographischen Bildästhetik und der narrativen Strukturen.¹²

Für Manovich dominiert die Datenbank die lineare Erzählung im Kontext digitaler Medien.¹³ Als Beispiele nennt Manovich einige Filme, deren Bildoberfläche sich der hypermedialen Oberfläche angleicht wie die Filme des englischen Regisseurs Peter Greenaway, der exemplarisch für die paradigmatischen Verfahrensweisen des zeitgenössischen Kinos steht.¹⁴ Zusätzlich zu erwähnen sind Mike Figgis' *TIMECODE* (2000) oder Bruce MacDonalds *TRACEY FRAGMENTS* (2007), die exemplarisch die narrative Linearität zugunsten Datenbank gesteuerter Bildproduktion aufheben. Abgesehen von diesen sehr experimentellen Produktionen fällt jedoch auch eine Lockerung der narrativen Linearität im Mainstream Hollywood Film auf. Hier geht die Linearität zurück, wie in Christopher Nolans *MEMENTO* (2000) oder die Filme zeichnen sich durch eine experimentelle Montage aus, wie es in Darren Arronofskys *REQUIEM FOR A DREAM* (2000) der Fall ist.¹⁵

Auf die strukturellen Verschiebungen der Filmästhetik sah sich die filmische Narratologieforschung zur Reaktion gezwungen. Mit *Film Narratology* revidiert Peter Verstraten die traditionelle Narratologieforschung dahingehend, dass er dezidiert auf die Entwicklungen der digitalen Medien verweist und ein Modell der Filmanalyse vorlegt, das die Entwicklungen zu fassen sucht.¹⁶ Hinsichtlich der Erzählerposition differenziert er in einen visuellen und auditiven Erzähler¹⁷ und Montageästhetiken¹⁸ gelten als semantische, damit narrative Aussagen. Peter Verstratens filmnarratologisches Modell, das sich auf die Ansätze Mike Bals beruft, stellt ein

11 Lev Manovich: *The Language of New Media*. Cambridge, Mass. 2002. S. 229ff.

12 Manovich; Hier ist es vor allem das 5. Kapitel, das die durch digitale Medien bewirkten Neuerungen bezeichnet. So das hypertextuelle Filmschaffen Peter Greenaways wie auch die neuen semantischen Räume der Computerspiele.

13 New Media reverse this relationship. Database (the paradigm) is given material existence, while narrative (the syntagm) is dematerialised. Paradigm is privileged, syntagm is downplayed. Paradigm is real, syntagm virtual. Manovich, S. 231.

14 *Ibid.*, S. 237ff.

15 Zu neuen Schnitttechniken im Mainstream Hollywoodfilm vgl. Karen A. Ritzenhoff: On the Cutting Edge. New Visual Languages in Film-Editing Conventions in Hollywood. In: Christian W. Thomsen und Angela Krewani: *Hollywood. Recent Developments*. Stuttgart, London 2005, S. 28–41.

16 Peter Verstraten: *Film Narratology*. London, Toronto 2009, S. 5f.

17 *Ibid.*, S. 7.

18 *Ibid.*, S. 66ff.

hervorragendes Rüstzeug zur Analyse der Dokumentar- und Spielfilme dar, die sich mit den Geschehnissen im Irak beschäftigen.

Vor die Analyse der Filme seien einige Überlegungen zu den Bildkulturen des Irak-Kriegs und deren Dispositive angeführt, da davon ausgegangen wird, dass die Spiel- und Dokumentarfilme über den Irak Teil einer umfassenderen Bildproduktion sind, deren dispositiver Verfassung sie sich nicht entziehen können.

Hinsichtlich der Kriegsberichterstattung fällt auf, dass insbesondere der Fotografie im Zuge der Formulierung und Legitimierung globaler politischer Interessen als demokratisches Anliegen eine exzeptionelle Rolle zufällt, die Fotografie demnach einem deutlich sichtbaren «framing» folgt. Liam Kennedy bewertet die amerikanische Fotografie des späten 19. bis in die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts als ein Medium, das amerikanische politische Ziele und amerikanische visuelle Perspektiven in Einklang miteinander bringen konnte. Dabei gelten die 1920–1960er Jahre als die Hochzeit des amerikanischen Fotojournalismus, welcher sich insbesondere in den Magazinen *Time* und *Life* verwirklicht sah. Kennedy zufolge etablierte das Magazin *Life* «an American way of seeing the world that is visually codified and thematized by the national concerns of the United States». ¹⁹

Einen entscheidenden Einschnitt in den an nationalen Interessen ausgerichteten Fotojournalismus stellte der Vietnamkrieg (1964–1975) dar. Sowohl Foto- als auch Fernsehjournalisten konterkarierten die Kriegsberichte des Militärs und begannen kritische Fragen hinsichtlich der Kriegsführung und des Verhaltens des Militärs zu stellen. ²⁰ Die Massaker der amerikanischen Armee wurden dem Publikum zu Hause vor Augen geführt, was zur innenpolitischen Opposition und schließlich zum Rückzug des amerikanischen Militärs aus Vietnam führte.

Das visuelle Erbe des Vietnamkriegs ist inzwischen fest in der amerikanischen und internationalen populären Kultur verankert. Verstärkt wurden die Positionen durch die kritische filmische Verarbeitung des Kriegs in den Filmen *PLATOON* (1986), *COMING HOME* (1977), *APOCALYPSE NOW* (1979), *FULL METAL JACKET* (1987) und *THE DEER HUNTER* (1978). Bezeichnenderweise wurden die Filme erst einige Jahre nach Beendigung des Krieges produziert.

Die im Sinne der militärischen Propaganda schlechten Erfahrungen mit dem Vietnamkrieg veranlassten eine generelle Berichterstattungssperre im Rahmen der Invasionen in Grenada (1983) und Panama (1989). ²¹ Gleichzeitig verlor der Fotojournalismus angesichts der Verbreitung der televisuellen Berichterstattung an Bedeutung. Das Fernsehen spielte seit dem Vietnamkrieg eine außergewöhnliche Rolle.

19 Liam Kennedy: Securing Vision: Photography and US Foreign Policy. In: *Media, Culture & Society*, Vol. 30 Nr. 3, 2008, S. 281.

20 Dieser Aspekt spielt im Film *LIONS FOR LAMBS* eine wichtige Rolle.

21 Kennedy, op. cit., S. 282. Die kanadische Schriftstellerin Margaret Atwood sucht in ihrem Roman *Bodily Harm* die Invasionspolitik der Amerikaner in Grenada, die fehlende Berichterstattung und die fehlende Bildkultur zu fiktionalisieren. Ironischerweise folgt auf diesen 1982 erschienen Roman die amerikanische Invasion 1983. Margaret Atwood: *Bodily Harm*. New York 1982.

Um die kritische Berichterstattung zu unterbinden, folgte die amerikanische Regierung dem im Falklandkrieg praktiziertem englischen Beispiel der Pressezensur, emphatisch mit «pooling» umschrieben. Das «Department of Defense Pool» kontrollierte mit einer geringen Zahl an «handverlesenen» Journalisten die gesamte Informationsdistribution aus dem ersten Golfkrieg.²² Jedoch hatte die Kriegs fotografie ihre führende Rolle einerseits an das Fernsehen, andererseits an die funktionalen Bilder der Militärs abgegeben, wie auch Fred Richtin, der Fotoredakteur bei der *New York Times* feststellt.

Never has «spin control» and «photo opportunity» been so easily embraced in the world, nor so successfully. The tradition of the war photographers (...) was circumvented and very likely ended with another first-pictures seen from a bomb's point of view. The world of Robert Capa and W. Eugene Smith and Don McCullin begins to face next to the technological wizardry of a «smart» bomb taking its own images.²³

Damit war das Schicksal der traditionellen Kriegs fotografie als professionelle journalistische Form besiegelt. Individuelle Bewegtbilder spielen auch im zweiten Irak-Krieg eine außerordentliche Rolle – allerdings in digitaler, über das Internet verbreiteter Form.

Den ersten Golfkrieg charakterisierten die CNN Berichterstattung und die Bilder der militärischen Technologien, die auswechselbar wurden.²⁴ Unsichtbar aber blieb die durch den Angriff bewirkte Gewalt: Es existierten keine «offiziellen» Bilder zerbombter Städte, verletzter Zivilisten und Soldaten.

Gemäß den Erfahrungen aus den vorhergehenden Kriegen wurde im zweiten Krieg gegen den Irak mit dem Versuch der «embedded journalists» wieder eine Kontrolle der Berichterstattung vorgenommen. Zwar wurde bei den «embeds», wie sie in der Regel genannt sind, keine aktiven Formen der Zensur festgestellt, jedoch zeigen größer angelegte Untersuchungen, dass die meisten Bilder einem «highly restricted pattern of depiction limited largely to a discourse of military technological power and response» folgen.²⁵ Der «embedded journalism» ist demnach ohne Kontrolle durch das Militär nicht möglich.²⁶

22 Zur Berichterstattung aus dem ersten Golfkrieg vgl. auch: Jürgen Felix und Peter Zimmermann (Hrsg.): *Medien-Krieg. Zur Berichterstattung über die Golfkrise. Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 11, 1991.

23 Fred Richtin, zitiert in Kennedy, op.cit., S. 282.

24 Mike Sandbothe: Der Golfkrieg, das Fernsehen und die Philosophie. Über die Anästhisierung Unserer Wahrnehmung Durch die Technologien der Zeit. In: *Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 11, 1991, S. 29–34.

25 Michael Griffin: Picturing America's «War on Terrorism» in Afghanistan and Iraq. In: *Journalism* Vol. 5, Nr. 4, S. 380–94 zitiert in Kennedy, op.cit., S. 283.

26 Vgl. hierzu einen Kommentar vom April 2003: «Secretary of Defense Donald Rumsfeld has ordered the American military to take more than 700 embedded media along with i in a stunning new policy that may well forever change relations between the military and the media, which have been strained since the Vietnam War. ... DOD's guidance says these will be long-term assignments and the military will provide transportation, lodging and food, along with chemical and biological protective suits and masks, for embedded media. The media will have to (...) sign an agreement to a set of basic

Jenseits der problematischen Aspekte von Zensur im Rahmen des «embedded journalism» stößt die Nähe von militärischer und journalistischer Perspektive auf. Die Zeitschrift *PR Week* formuliert die Schwierigkeit folgendermassen: «When you're embedded, you are travelling with a combat unit, and with that comes the risks of being on the battlefield». ²⁷ Die Anwesenheit auf dem Schlachtfeld stellt für den Journalisten einerseits Gefahr für Leib und Leben dar, andererseits drängt sich die militärische Perspektive geradezu auf. Die Verwechselbarkeit von Kampf und Journalismus wird an der Rolle der Soldaten evident, die inzwischen ihre eigenen Bilder mit mobilen Geräten aufnehmen, bearbeiten und im Netz verbreiten. Karen Andén-Papadopoulos zufolge waren fotografische Aktivitäten von Soldaten schon im 2. Weltkrieg üblich, die digitale Herstellung und Verbreitung verleiht den soldatischen Bildern jedoch eine neue Dimension. ²⁸ Die schnelle Aufnahme der Bilder und die zeitgleichen Verbreitungsmöglichkeiten in den digitalen Kommunikationsstrukturen garantieren den uneingeschränkten Zugriff.

Insgesamt lässt sich feststellen, dass der Irak-Krieg eine – im Vergleich zu bisherigen Kriegen – eigene Bildkultur hervorgebracht hat. Diese setzt sich zusammen aus den journalistisch redigierten Berichten der «embeds» und den nicht redigierten (Bewegt)bildern der Soldaten. Daneben besteht eine lebhaft produzierte Dokumentation an Dokumentar- und Spielfilmen, die sich ebenfalls mit den Vorgängen im Irak-Krieg beschäftigen.

Obwohl der Öffentlichkeit in den Massenmedien fast ausschließlich kontrollierte Bilder eines klinisch sauberen Kriegs geboten wurde, existieren in den entsprechenden Internetforen Bilder, die in gegenteiliger Absicht die Brutalität und die Gräueltaten des Krieges deutlich dokumentieren. Das bewirkt das Paradox, dass die Massenmedien kontrollierte Informationen aus dem Irak-Krieg anbieten und anbieten, dieser Krieg durch die privaten Bilder einer der bislang best dokumentierten Kriege zu werden verspricht.

Wie bereits erwähnt, kursieren Fotografien, Filmbeiträge und Videoclips mit individuellen Bildern der Soldaten. Sie stellen, sieht man von den kontrollierten Bildern der «embeds» ab, die stärkste Quelle für Bilder aus dem Krieg dar. Neben dem problematischen, nicht-journalistischen Ursprung bringen die Bilder jedoch das Problem der übergroßen Nähe der Produzenten zu den Bildern auf. Während bei journalistischen Bildern zumindest noch von der Trennung von soldatischem und militärischem Blick ausgegangen werden konnte, fällt hier diese Kategorie weg. Der Soldat ist gleichzeitig Berichterstatter in der Handlung. In Bezug auf die Fotografien der deutschen Wehrmachtssoldaten beurteilt Bern Hüppauf deren fotogra-

rules intended to protect operational security – exactly as was done in Vietnam – and abide by those rules on pain of expulsion and loss of the slot to the correspondent's employer». Joseph L. Galloway: *Sharing the Battlefield: Pentagon Policy Signals a New Era in War Coverage*. In: *Presstime* April, 2003, S.24.

²⁷ Matthew Cremer: *Journalists Make Their Own News in Iraq War Reporting*. In: *PR Week*, 7.4.2003, S. 2.

²⁸ Kari Andén-Papadopoulos: *Body Horror on the Internet: US Soldiers Recording the War in Iraq and Afghanistan*. In: *Media, Culture & Society* Vol. 31, Nr. 6, 2009, S. 924.

fische Aktivitäten als Abwehrmechanismus, der den Soldaten die Differenzierung zwischen handelndem und dokumentierendem Ich erlaubt. Gerade in Bezug auf die beiden Weltkriege kann die Trennung in ein handelndes und ein dokumentierendes ›Ich‹ als Verarbeitung eines Traumas angesehen werden.²⁹

In Hinblick auf den individuellen Einsatz von Kameras spielen traumatische Erlebnisse eine große Rolle,³⁰ allerdings deutet die Konvergenz von Erleben und Dokumentieren auf eine Veränderung des fotografischen und filmischen Dispositivs hin. Bei beiden Medien waren bislang die Aufnahmen getrennt von der Produktion, Nachbearbeitung und der Distribution von (Bewegt)bildern. Im Kontext der digitalen Medien und der entsprechenden Aufnahmeverfahren fallen die einzelnen Phasen der Bilderstellung zusammen und bewirken einen Zusammenbruch der im Dispositiv angelegten Distanzen der Herstellung, Produktion und Distribution von Bildern.

Die Verbreitung von Soldatenbildern über das Internet ist zu einer zwar inoffiziellen, aber wichtigen Informationsquelle über den Krieg im Irak geworden. Selbst das Militär versucht, diesem Muster durch Einrichtung eigener Seiten zu folgen.

Aus medienwissenschaftlicher Perspektive ist auffällig, dass sich die ästhetischen Charakteristika der soldatischen Aufnahmen wie auch die Organisation der Verbreitung an bestehenden Strukturen massenmedialer Organisation ausrichten. Es existieren unterschiedliche Modi der Bearbeitung von Erfahrung und deren Semantisierung in Bildern. Die inzwischen geschlossene Seite *NowThat'sFuckedUp.com* hatte Soldaten die Möglichkeit gegeben, Horrorbilder des Krieges gegen einen freien Gebrauch von pornographischen Seiten einzutauschen. Aufgrund der unsicheren Lage im Irak war von dort wohl kein mit Kreditkarten erkaufter Zugang zu Pornographie erhältlich.³¹

Seitens der Webseite waren die Bilder in zwei Kategorien aufgeteilt, wovon «Pictures from Afghanistan and Iraq» die harmlosere der beiden darstellt. Unter dieser Rubrik finden sich Bilder, die aus dem Alltagsleben, dem Leben in den Baracken oder den Ereignissen auf Patrouillengängen berichten. Die Rubrik «Pictures from Afghanistan and Iraq-Gory» enthält durchweg schockierendes Bildmaterial. Hier sind es die abgetrennten und zerstückelten Körper der Iraker, die zur Schau gestellt sind. Wie Andén-Papadopoulos feststellt, folgen die Bilder einer definitiven visuellen Semantik, die sich auf zerstückelte Körperteile irakischer Männer konzentriert. Höhepunkte der Bildgestaltung sind abgetrennte, blutige Köpfe, die an den Haaren in die Kamera gehalten werden.³² Trotz ihres abstoßenden Inhalts folgen die Bilder den patriotischen Gesetzen der amerikanischen Kriegsberichterstattung und den Anforderungen eines allgemeinen Anstands. Es werden keine Bilder verletzter amerikanischer Militärs wie auch von Frauen und Kindern geboten. Damit wird

29 Andén-Papadopoulos, op.cit., S. 925.

30 Vgl. ebenfalls die Beiträge von Amy Pozorski und Karen Ritzenhoff.

31 Andén-Papadopoulos, op.cit., S. 926.

32 Ibid., S. 926f.

deutlich, dass die Soldaten keine Bilder eingesetzt haben, die das amerikanische militärische Interesse attackierten.³³ Über ihren pragmatischen Zweck als Pornobörse wirkt die Seite jedoch als Verarbeitungsinstanz der Erlebnisse der Soldaten, die angesichts der verschönten Berichterstattung der Massenmedien ein Forum zur Diskussion ihrer Erlebnisse benötigen, wie ein Blogteilnehmer feststellt:

For me, to be able to come to a site where the story isn't white washed and the pictures are as real and gory as it gets, gave me some weird sense of hope that those who are now armless, legless, sightless, and outright dead, are given a place here to be known and respected.³⁴

Ebenso wird die patriotische Rhetorik der amerikanischen Regierung und deren Bigotterie entlarvt:

How do we expect these soldiers to cope with reality. Their commanders instruct them to go to protect our freedom, and kill as many brown people as possible, and that we love you for it. BUT DON'T TALK about the brutality, don't talk about the REALITY of it. Just shut it down and forget it ever happened. That's all they want to do, is share what they are doing here, share what they consider to be an accomplishment, killing an insurgent. (...) I mean Bush wants these guys heads on a platter right? But insurgent's heads can't be taken home and hung on a wall. So a picture is the closest thing to it. After all, is that not what our president said? HUNT down these insurgents, kill them, smoke them out of their foxholes like the animals they are? (...) You guys are doing what we need you to do and posting here to share your reality there. To get some support, form us, and hear us say GOOD JOB! (kaizersoze)³⁵

Exemplarisch verdeutlichen sich in dieser langen Äußerung unterschiedliche Aspekte der Internetkommunikation über den Krieg. Sicherlich funktioniert der Blog mit seinen Kommentarfunktionen und der Veröffentlichung der kruden Fotos als therapeutisches Moment in der Verarbeitung der eigenen Erlebnisse, wie es bereits Bernd Hüppauf in Hinblick auf die Fotografien aus dem 1. Weltkrieg feststellt. Fast en passant wird die Funktion der Fotografie als Ersatz für das reale Objekt im Sinne Roland Barthes theoretisiert³⁶ und ihr wird im eigenen Erleben eine deutlich markierte Funktion zugesprochen. «But insurgent's heads can't be taken home...».

Die Anbindung der Seite an pornographische Formen markiert deutlich die medialen Dispositive der (Bewegt)bildkulturen des Irak, die «reine» Kriegsbilder nicht zulassen können. Diese müssen entweder sexualisiert bzw. pornographisch aufgearbeitet sein oder sich popkultureller Inszenierungsformen bedienen. Diese Strategie verhindert die visuelle Proliferation kriegerischer Bilder in die Medienöffentlichkeit. Hinzu kommt, dass die Transformation in pornographische oder pop-

33 Ibid., S. 927.

34 The Trip, zitiert nach Andén-Papadopoulos, op.cit., S. 929.

35 Ibid., S. 929.

36 Roland Barthes hatte zu einer Fotografie angemerkt: «Jegliche Photographie ist eine Beglaubigung von Präsenz. Diese Beglaubigung ist das neue Gen, das diese Erfindung in die Familie der Bilder eingeführt hat». Roland Barthes: *Die Helle Kammer*. Frankfurt/M 1985, S. 97.

kulturelle Formen als soldatische Verarbeitungsstrategie gelesen werden kann. In diesem Sinne wird auch die kritische Filmproduktion in Hollywood, auf der Grundlage privater soldatischer Bilder, eine Strategie zur Verarbeitung des Kriegstraumas. Im Sinne des angesprochenen «framing» übernimmt Hollywood eine sonst dem Journalismus zugehörige Rolle der kritischen Betrachtung des Irak-Kriegs.

Wie die Fotografien finden sich auch die Videoclips der Soldaten im Internet wieder, häufig überarbeitet gemäß populärer Darstellungskonventionen. Die Seite «Mediashift» liefert einen Anhaltspunkt über die jeweiligen Portale und bietet einen Überblick über die kombattante Videoproduktion. Mark Glaser zufolge fanden sich auf der Plattform YouTube die meisten Videos aus dem Krieg wieder. Folgerichtig bezeichnete das Magazin *Time* den Irak-Krieg als «the first YouTube war». ³⁷ Eine ähnliche Auffassung bietet Mark Glaser in seinem WebLog:

If the first Gulf War put cable news and CNN on the map, the second Gulf war in Iraq has put video shot by soldiers in the spotlight. I first wrote about these videos in January, focusing on the ones that proliferated at the video-sharing site You Tube. But now the phenomenon has exploded into the mainstream, with an MTV documentary. ³⁸

Angesichts der nicht zu kontrollierenden Aktivitäten der Soldaten stellte das Militär eine eigene Internet Plattform mit propagandistischen Darstellungen eines klinisch sauberen Krieges zur Verfügung. ³⁹ Gleich den soldatischen Fotografien, die sich in der Medienform der Pornographie äußern, kombinieren sich die soldatischen Videoclips mit populären Formen des visuellen und akustischen Mainstream.

Besondere mediale Aufmerksamkeit hatte das Video *Hadji Girl Song* erregt, das von Corporal Joshua Belige auf YouTube hochgeladen wurde. Ganz in der musikalischen und inszenatorischen Tradition der amerikanischen «Singer/Songwriter» berichtet er von seiner Liebe zu einem muslimischen Mädchen, das er zu treffen sucht, worauf er von deren Familie attackiert wird. Als Gegenwehr benutzt er die kleinere Schwester des Mädchens als menschliches Schutzschild, die daraufhin von Bruder und Vater getötet wird. Die entsprechenden Textstellen lauten:

So I grabbed her little sister and pulled her in front of me
As the bullets began to fly
The blood sprayed from between her eyes. ⁴⁰

Anscheinend wurde Belile vom «Council on American-Islamic Relations» (CAIR) zu einer Entschuldigung gezwungen. Das amerikanische Militär stellte sich hinter ihn, da er keine militärischen Geheimnisse verraten hatte. Jedoch hatte auch

37 Ana Marie Cox: The You Tube War. In: *The Time*, 10.7.2006. www.time.com/time/nation/article/0,8599,1216501,00.html?cnn=yes (15.09.10).

38 Mark Glaser: Your Guide to Soldier Videos from Iraq. www.pbs.org/mediashift/2006/08/your-guide-to-soldier-videos-from-iraq213.html (15.09.10).

39 Vgl. shock.military.com/Shock/home.do (15.09.10).

40 Glaser, op. cit.

dieses Fantasieprodukt seinen grausamen realen Vorläufer, auf den es sich (vielleicht in Aufarbeitung des kriegerischen Traumas bezieht.) In den inzwischen als das «Massaker von Haditha» bezeichneten Ereignissen wurden im November 2005 24 unbeteiligte irakische Frauen, Kinder und Männer von amerikanischen Soldaten als Racheaktion auf einen Sprengstoffanschlag umgebracht. Nick Broomfields Dokumentarfilm, auf den später noch eingegangen wird, widmet sich kritisch diesen Ereignissen. Im Kontext der Kriegsfilme über den Irak bemüht er sich als einziger Film annähernd um eine irakische Perspektive.

Die von den Soldaten anvisierte Ästhetisierung ihrer Videobeiträge im Stile von Videoclips wird seitens des Senders MTV aufgegriffen und in ein eigenes Sendeformat gegossen. Unter der Bezeichnung «Iraq Uploaded: The War Network TV Won't Show You, Shot By Soldiers And Posted Online» mit dem Untertitel «War as it really is, documented via hundreds of hours of viral video posted online» bietet die von MTV betriebene Seite parallel zur Sendung die aufgezeichneten Kriegserlebnisse der Soldaten im Irak. Der Kommentar fasst die Mediensozialisation der jungen Männer treffend zusammen.

To a generation of soldiers raised on first-person-shooter video games, armed with pocket-sized digital still and video cameras, the Iraq war is coming home in an unprecedented, and sometimes disturbingly graphic, way. A previous generation's soldiers from Vietnam returned mostly with still shots and memories, and the 1992 Gulf War was notorious for the carefully managed footage of «smart bombs» fed to the news networks. But the military's lax rules on the posting of video on the Internet have allowed Iraq war soldiers to post their uncensored video diaries online for all the world to see. Hundreds of hours of video footage are now on sites like iFilm, YouTube and Ogrish.com, providing a visual document of life during wartime as it's never been seen before.⁴¹

Interessant an den von MTV favorisierten Videos sind neben der drastischen Darstellung von Gewalt, der Fetischisierung abgetrennter Körperteile und der durchgängigen Handkameraästhetik die Schnitttechnik sowie die Stilisierung der Elemente in Form der MTV Videoclips. Angesichts der oben erwähnten Mediensozialisation der meisten jungen Soldaten ist diese Formgebung nicht weiter verwunderlich.

Vor dem Hintergrund der ausführlichen visuellen Dokumentation des Irak-Kriegs aus soldatischer Perspektive stellt sich die Frage nach dem Stellenwert des klassisch-aufklärerischen Dokumentarfilms und des empathischen Spielfilms im Sinne des kritischen Rekurs auf Vietnam. Klassische Reportagedokumentarfilme oder Filme im Stil von «direct cinema» scheinen in Bezug auf den Irak-Krieg nicht zu existieren. Internationale Beachtung fanden Errol MORRIS STANDARD OPERATION PROCEDURE (2008), Deborah SCRANTONS WAR TAPES (2004) und – bereits schon angesprochen – Nick Broomfields BATTLE FOR HADITHA (2007). Während Errol

41 www.mtv.com/news/articles/1536780/20060720/story.jhtml?headlines=true (21.09.10). Der Zugriff auf die Videos findet sich unter: www.mtv.com/videos/news/254378/i-wanted-to-see-what-was-really-going-on-over-there.jhtml?id=1536801 (21.09.10).

Morris sich auf das Zustandekommen der Abu Ghraib Fotografien konzentriert, berichten Deborah Scranton und Nick Broomfield von den Grausamkeiten des Kriegs.

Deborah Scrantons *WAR TAPES* (2004) greift die soldatischen Arbeiten mit der Kamera auf. In Einverständnis mit der Armee stattete sie ausgewählte Soldaten einer Einheit aus New Hampshire mit Videokameras aus. Zu Beginn des Films werden die Soldaten und ihre Motive der freiwilligen Rekrutierung vorgestellt, die durchaus unterschiedlich und nicht durchgängig «patriotisch» sind. Bei Mike Mortuary ist es eine Reaktion auf die Anschläge vom 11. September, der Libanese Zack Bazzi meldet sich bei der Armee, um sein Studium zu finanzieren.

Die soldatischen Bildwelten sind demnach sehr nah an der Realität des Kriegs. Die Bilddokumente aus dem Irak, die oft aus nächster Nähe militärische Zwischenfälle, Angriffe und Bombenattentate dokumentieren, sind von Videokameras aufgezeichnet, die mittels einer Spezialbefestigung an der Windschutzscheibe der Fahrzeuge befestigt sind. Diese Art der Kameraführung garantiert eine nicht subjektiv geführte Kamera, die Bilder ähnlich einer Surveillance Kamera liefert. Der Film konzentriert sich einerseits auf die Ereignisse im Krieg und deren «unbeteiligte» Dokumentation,⁴² andererseits liefert er einen Einblick in die Lebenswelt der Soldaten, bietet Interviews mit den Ehefrauen und berichtet ausführlich von den psychischen und physischen Schäden der Heimgekehrten. Die soldatischen Videos gleichen denen im Internet, in ähnlicher Weise werden Angriffe und Bombenanschläge mit der digitalen Handkamera dokumentiert.

Nick Broomfields Dokumentarfilm *BATTLE FOR HADITHA* re-inszeniert als semi-dokumentarische Hybridform die Geschehnisse um einen Anschlag auf einen amerikanischen Konvoi und die daran anschließende Racheaktion amerikanischer Soldaten, die in einen Wohnblock eindringen und 24 Unschuldige töten. Wie bereits erwähnt, nimmt dieser Film auch eine irakische Perspektive ein, indem er das Alltagsleben der irakischen Familien zeigt, die auf der einen Seite von den Amerikanern, auf der anderen Seite von Al Quaida terrorisiert werden.

In ihren Dokumentarfilmen setzen weder Nick Broomfield noch Deborah Scranton der digitalen Handy- und Videokameraästhetik eine eindeutige filmische Ästhetik oder ein ausformuliertes dokumentarisches Anliegen entgegen. Im Gegenteil, es wird die digitale Handkamerästhetik der soldatischen Videos in Aussehen und Schnitt nachgeahmt. In der ersten Szene von *BATTLE FOR HADITHA* rasen zwei Militärfahrzeuge in der menschenleeren Wüste miteinander um die Wette, begleitet von Heavy Metal Musik. Diese einleitenden Bilder imitieren deutlich die Machart soldatischer Aufnahmen.

Ausgewiesenermassen ein Spielfilm, der sich die Form eines Dokumentarfilms gibt, ist Brian de Palmas *REDACTED* (2007). Die zentrale Wahrnehmung des Films ist die soldatische Kamera eines Filmstudenten, der sich in die Armee verpflichtet

42 In Interviews weisen die Soldaten oft darauf hin, dass sie die Kamera nach ihrer Montage vergessen hatten.

hat. Damit thematisiert REDACTED die Form der filmischen Bilder über den Irak-Krieg, die auf den entsprechenden Webportalen zu finden sind und eignet sich deren Ästhetik an.⁴³ Unterbrochen werden seine Bilder von Aufnahmen des arabischen Fernsehens, Dialogszenen der Computertelefonie. Zu Beginn inszeniert der Film einen fiktiven Dokumentarfilm, der über die Lage in Samarra berichtet. In goldenen Bildern zum Ton des Muezzins wird hier ein nostalgisch-romantisches Klischee vom «Morgenland» vermitteln. Diese ironische Simulation anderer filmischer Formen wird als nicht mehr realisierbare, vergangene Form filmischer Visualität vorgeführt. Aktuell und für den Film realisierbar sind die Formen filmischer Direktheit im Internet.⁴⁴

Auch weitere Filme über den Krieg im Irak wie z.B. Robert Redfords *LIONS FOR LAMBS* (1997), Paul Haggis' *IN THE VALLEY OF ELAH* (2007), Kimberley Peirce, *STOP-LOSS* (2008) und Kathryn Bigelows *THE HURT LOCKER* (2008) beziehen sich auf die aktuelle Nachrichtensituation des Krieges, die Verbreitung der Bilder im Internet und die filmischen Reaktionen auf die Bilder. In gleicher Weise wie REDACTED simulieren *STOP-LOSS*, *IN THE VALLEY OF ELAH* die subjektive Kamera soldatischer Videoaufnahmen. *THE HURT LOCKER* spielt mit der visuellen Ästhetik der digitalen Handkamera und bietet Bilder eines Irak, die ähnlich wie REDACTED nur aus Militärcamps und Kontrollstationen bestehen. Auch hier ist die Handlung eingeschränkt auf die «alltäglichen» Aktivitäten der Soldaten, vor allem das Verhalten an Kontrollpunkten und das Entschärfen von Zeitbomben. Das Leben der irakischen Zivilisten wird kaum gezeigt, die Fremdheit der Besatzer gegenüber der Bevölkerung nicht aufgelöst. Die einzigen Kontakte – das ist Motiv in den meisten Filmen – finden zwischen den Soldaten und kleinen irakischen Jungen statt, die den Soldaten gerne Pornofilme verkaufen oder mit ihnen Fußball spielen. Insgesamt lässt sich feststellen, dass die Filme keine eigene cinematographische Ästhetik, wie sie in den Vietnamkriegsfilmen oder noch in dem Film zum 1. Golfkrieg, Sam Mendes *JARHEAD* (2005) vorkommt, ausbilden.

Eine andere Gruppe von Filmen thematisiert die Verstrickungen der amerikanischen Regierung und ihrer Administration in politische Intrigen. Zu diesen Filmen gehören Stephen Gaghans *SYRIANA* (2005), Robert Redfords Fernsehproduktion *LIONS FOR LAMBS* (2007) und Ridley Scotts *BODY OF LIES* (2008). Die Spielorte der Filme wechseln zwischen Irak, Europa, dem Nahen Osten und den USA. In visueller und narrativer Hinsicht jedoch bieten sie keine Gegenmodelle zu den fragmentierten Ästhetiken der «soldatisch» inspirierten Filme. Auch hier finden sich digitale Video-, Kontrollkamera- und Computeraufnahmen integriert. Während

43 Ken Provencher merkt dazu an: «Viewers acquainted with Iraq War documentaries, soldiers' camcorder footage, milblogs, YouTube, Al Jazeera, Sky News and jihadis' websites are in a position to confirm these forms. Those unfamiliar with that material need not go far: aggregate sites such as LiveLeak, infovlad.net, and Milblogging, among countless others, collect and sort footage and writings into semblance of order. Ken Provencher: Redacted's Double Vision. In: *Film Quarterly* Vol. 62, Nr. 1, 2008, S. 32.

44 Vgl. Paul Arthur: Atrocity Exhibitions. In: *Film Comment* Vol. 43, Nr. 6, 2007, S. 54.

die Filme mit direkter Handlung im Irak zumeist einem mehr oder weniger linearen Narrationsmodell folgen, fragmentieren diese Filme neben der visuellen Einheit auch die narrative Linearität. Narrative Einheiten werden aufgelöst zugunsten von narrativen Fragmenten, die sich in der Rezeption schwerlich zu einer Einheit zusammensetzen lassen. So erzählt *LIONS FOR LAMBS* in drei Strängen, deren zeitliche Anordnung gegeneinander verläuft, die Geschichte zweier Studenten aus der Unterschicht, die sich aus patriotischen Motiven registrieren lassen und aufgrund militärischer Inkompetenz in Afghanistan zu Tode kommen. Der Titel *LIONS FOR LAMBS* konnotiert deutlich die Divergenz zwischen einer «patriotisch» eingestellten Bevölkerung und einer zynisch agierenden Regierung, die den freundlichen Patriotismus ihrer Bürger schamlos im Eigeninteresse ausbeutet. Dieses Motiv tritt auch in *BODY OF LIES* deutlich hervor. Ein ägyptischer Staatsbürger, der als «permanent resident» beruflich erfolgreich mit schwangerer Frau und Kindern in den USA lebt, wird von den amerikanischen Geheimdiensten in den Irak entführt und dort als Terrorist einem örtlichen Polizisten ausgeliefert. Es ist nur dem Mitleid eines Externen zu verdanken, dass der Mann aus den Klauen der Folterer gerettet wird. Was *BODY OF LIES* als individuelles Drama erzählt, inszeniert *SYRIANA* als Korruption der amerikanischen Regierung und des Öl Establishment im großen Stil. Die arabische Herrscherfamilie wird seitens der Amerikaner hinsichtlich ihrer Thronfolge unter Druck gesetzt, damit amerikanische Ölintereessen am arabischen Golf weiter gewahrt bleiben.

Auch *SYRIANA* bietet keineswegs eine lineare Narration, stattdessen prozediert die Handlung in narrativen Fragmenten, die sich um drei Figuren herumgruppieren. Den Geheimagenten Bob, gespielt von George Clooney, den Finanzexperten Brian Woodman, gespielt von Matt Damon, Berater des liberalen arabischen Prinzen Nadir und den Anwalt Bernett Holiday, der Ungereimtheiten und Bestechungen in der Fusion zweier Ölkonzerne entdeckt. Hier scheint die Handlung in den Hintergrund zu rücken zugunsten ihrer Fragmentarisierung und der «Direktheit» und «Echtheit» der digitalen Gebrauchsbilder.

Selbst wenn die scheinbar reduzierte Visualität von Videokamera und Fernsehbild eingeführt ist, konzentriert sich die neuartige Filmästhetik auf eine prominente Gruppe in Hollywood, die seit Jahren den «Independent Film» gegen den popkornbesessenen Mainstream zu etablieren sucht. Es sind vor allem Schauspieler wie Robert Redford, der mit der Gründung des Sundance Instituts und des gleichnamigen Festivals dem amerikanischen «Independent» Film einen ungeheuren Auftrieb verlieh.⁴⁵ Hierzu gehört auch der Schauspieler George Clooney, der mit dem Regisseur Steven Soderbergh einige der herausragenden Filme drehte. Auch der Drehbuchautor Stephen Gaghan, der in *SYRIANA* der Drehbuch verfasst hatte und Regie führte, hatte für *TRAFFIC* einen «Academy Award» für sein Drehbuch erhalten. Vor diesem Hintergrund wird deutlich, dass sich eine Gruppe von engagierten und kompeten-

45 Zur Entwicklung der 2. Independent Welle vgl. Angela Krewani: *Hollywood's New Brand: Independent Film Production*. In: *Hollywood. Recent Developments*. Stuttgart, London 2005, S. 126–34.

ten Filmprofessionellen gebildet hat, die als ästhetische und politische Avantgarde sich mit filmischen Mitteln gegen die offizielle Regierungspolitik wendet. In ihrer Protesthaltung jedoch nicht auf traditionelle ästhetische Muster zurückgreift, sondern mit neuen Formen und in anderen Bildmedien erprobten Gestaltungsmustern experimentiert.

Allerdings nicht immer zur Freude der konservativen Filmkritik. So moniert Garrett Stewart unter dem Titel «Digital Fatigue» die vorgeblichen Defizite der Kriegsfilm über den zweiten Golfkrieg, denen er fehlende Breitenwirkung vorwirft:

American films about Iraq or Afghanistan keep failing at the box office. We're told in the press it's too close for comfort, too soon much like free TV to warrant ticket prices. The real problem is that it's too shapeless for a plot. Fighting terror with terror is one thing; finding narrative drive or closure (...) is another. To say nothing of a formal coherence taunt enough to secure a cogent oppositional stance. Instead, the frequent anti-war burden of these films feels like stress only in the other sense, disorienting and demoralized – especially when the most salient formal feature, the blanketing of a plot by a thick quilt of digital mediation, seems part of a diagnosed syndrome to begin with, where every tour of duty comes equipped with tourist cams and every other move is shot from above in someone else's movie. Battle fatigue has grown stylistic, afflicting the picture as well as its scene. (...) Critique dissipates into technique. In the new digital milieu, anything approaching to oppositional cinema in a realist combat mode risks being thwarted by the requisite authenticities of its own visualization.⁴⁶

Neben den sichtlich, in selbstreflexiver Absicht eingebauten digitalen Bildverfahren kritisiert Stewart, dass sich die narrativen Momente nicht mehr zu einem kohärenten, spannenden, der Kriegshandlung angemessenen Plot fügen:

The original «shock and awe» was a war-film idea, the imperialist vestige of a genre fantasy, where part of the U.S. arsenal was the very spectacle of its unleashed power. What remains, and for the U.S. troops as well now, is a paranoid setting without a vivid scenario, a genre template left begging for the energy of the plot. With no clear demarcation between the good guys and the bad, narrative itself seemed stalled, balked. We found no WMDs in Iraq, just IEDs detonating everywhere. Strong storytelling is among the casualties of such «improvised» devices. Gone are the choreographed and panoramic staples of the combat genre, beachheads to be won, fortresses to be held. We get instead random checkpoint suicides, grenade and mortar ambushes in blind alleys, frantic house searches, impromptu firefights – all of it saturated by video: not only second-hand embedded footage but the ubiquitous remote control of drone predator surveillance in the hightech fantasy of an ultimately unmanned victory.⁴⁷

46 Garrett Stewart: Digital Fatigue: Imaging War in Recent American Film. In: Film Quarterly Vol. 62, Nr. 4, 2009, S. 45.

47 Stewart, op. cit., S. 45.

Sieht man von den negativen Konnotationen dieser Kritik und dem fragwürdigen Ideal eines «heroischen» Kriegsfilms mit deutlicher Markierung von «gut» und «böse» ab, bestätigt die Kritik den epochalen Wandel der Filmästhetik. Große cinematographische Bildentwürfe, wie es noch Sam Mendes Film *JARHEAD* über den ersten Krieg am Golf unter intertextuellem Rekurs auf Stanley Kubricks vietnamkritischen Film *FULL METAL JACKET* (1987) leistet, finden im Bezug auf den Krieg im Irak nicht statt.

Die stilistische und visuelle Nähe von privaten, digitalen Aufnahmen und filmischen Bildern wirft eine Reihe von Fragen auf, die unterschiedlich beantwortet werden können. Die Hybridisierung von privater und institutionalisierter Filmproduktion mag an der zeitlichen Nähe von Kriegsereignis und Filmproduktion liegen. Im Gegensatz zum Vietnamkrieg, dessen kritische Revision erst lange nach seinem Ende stattfand, handelt es sich beim Irak-Krieg um ein zeitgleiches Phänomen. Diese Simultaneität mag der Genese distanziert kritischer Filme, die aus historischer Distanz eine angemessene Perspektive auf den Krieg einnehmen, im Weg stehen.

Von FilmtheoretikerInnen wird, wie bereits eingangs angemerkt, die Wirksamkeit eines cinematographischen Dispositivs angenommen, das unabhängig von technischen und sozialen Bedingungen die ästhetische Erfahrung des Kinos garantiert. Es ist deutlich, dass die eingangs von Gertrud Koch angesprochene «Stabilität des Kino-Diskurses» und dessen «ästhetische Illusion» in den Filmen über den 2. Golfkrieg nicht mehr existieren⁴⁸ und zugunsten eines digital-multimedialen Dispositivs gewichen sind, das lauten könnte: «Egal welche Qualität die Bilder haben, es zählt die Geschwindigkeit der Kommunikation und die <Direktheit> des Eingriffs».⁴⁹ In diesem Sinne entwickelte sich ein neues Paradigma hybrider Formen, welche das klassische cinematographische Dispositiv abgelöst hat.

Anscheinend gleicht sich damit die Filmproduktion den Rahmenbedingungen digitaler Kommunikation an. Die Nähe von soldatischem und dokumentarischem Einsatz führte zu einer «Collapse of distance», Wahrnehmung und technische Aufzeichnung konvergierten und verhinderten das Wirken ästhetischer Dispositive, die einer gewissen Distanz bedurft hätten.

Diese Sachverhalte führen zu einer weiteren Erklärung für die neuen visuellen Qualitäten der Filme. Wie ebenfalls eingangs bemerkt, verzeichnet Lev Manovich mit dem Aufkommen digitaler Medien und Speicherformate eine strukturelle Verschiebung ästhetischer und narrativer Muster von der syntagmatischen auf die paradigmatische Achse, die Datenbank wird neuer Orientierungspunkt.⁵⁰ In diesem Sinne lässt sich das Fehlen einer spezifisch filmischen Ästhetik mit der Vielzahl der übereinstimmenden Bilder erklären, die auswechselbar in unterschiedlichen Kontexten immer wieder eingesetzt werden können. Die Konzentration auf die paradigmatische Achse sorgt für die Austauschbarkeit und Fluktuation der Bilder,

48 Koch, op.cit., S. 71.

49 Ich danke Karin Wenz für diesen Hinweis.

50 Manovich, op. cit., S. 229ff.

schwächt allerdings den narrativen Zusammenhalt. Diese Charakteristika prägen meines Erachtens die visuelle Ausgestaltung der Filme im Irak. Wie bereits erwähnt, sind die Geschwindigkeit des Zugriffs auf Bildmaterial ausschlaggebend sowie die intermedialen Referenzen. Die Ausprägung einer genuin cinematographischen Ästhetik kann unter diesen Bedingungen nicht gelingen.

Obwohl weder die Printmedien noch das Fernsehen in angemessener und kritischer Weise über den Irak-Krieg berichtet haben, ist der Irak-Krieg durch die individuellen Aufzeichnungen und deren Verbreitung einer der bestdokumentierten Kriege.

Literatur

- Agamben, Giorgio: Was ist ein Dispositiv. Zürich, Berlin 2008.
- Andén-Papadopoulos, Kari: Body Horror on the Internet: US Soldiers Recording the War in Iraq and Afghanistan. In: *Media, Culture & Society* Vol. 31, Nr. 6, 2009, S. 921–38.
- Arthur, Paul: Atrocity Exhibitions. In: *Film Comment* Vol. 43, Nr. 6, 2007, S. 52–55.
- Atwood, Margaret: *Bodily Harm*. New York 1982.
- Barthes, Roland: *Die Helle Kammer*. Frankfurt/M 1985.
- Baudry, Jean-Louis: The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema. In: Philip Rosen (Hrsg.): *Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader*. New York 1986, S. 299–318.
- Butler, Judith: *Frames of War: When is Life Grievable?* London 2009
- Cox, Ana Marie: Ana Marie Cox: The YouTube War. In: *The Time*, 10.7.2006. www.time.com/time/nation/article/0,8599,1216501,00.html?cnn=yes (15.09.10).
- Cremer, Matthew: Journalists Make Their Own News in Iraq War Reporting. In: *PR Week*, 7.4.2003.
- Felix, Jürgen und Peter Zimmermann (Hrsg.): *Medien-Krieg. Zur Berichterstattung über die Golfkrise. Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 11, 1991.
- Foucault, Michel: *Sexualität und Wahrheit. Bd.1. Der Wille Zum Wissen*. Frankfurt am Main 1977.
- Galloway, Joseph L.: Sharing the Battlefield: Pentagon Policy Signals a New Era in War Coverage. In: *Presstime* April, 2003, S.24.
- Glaser, Mark: Your Guide to Soldier Videos from Iraq. www.pbs.org/mediashift/2006/08/your-guide-to-soldier-videos-from-iraq213.html (15.09.10).
- Kennedy, Liam: Securing Vision: Photography and US Foreign Policy. In: *Media, Culture & Society* Vol. 30 Nr. 3, 2008, S. 279–294.
- Koch, Gertrud: Zwischen Raubtier und Chamäleon. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 1, 2009, S. 65–73.
- Krewani, Angela: Angela Krewani: Hollywood's New Brand: Independent Film Production. In: *Hollywood. Recent Developments*. Stuttgart, London 2005, S. 126–34.
- Manovich, Lev: *The Language of New Media*. Cambridge, Mass. 2002.
- Provencher, Ken: Redacted's Double Vision. In: *Film Quarterly* Vol. 62, Nr. 1, 2008, S. 32–38.
- Rheinberger, Hans-Jörg: *Experiment, Differenz, Schrift: Zur Geschichte Epistemischer Dinge*. Marburg 1992.
- : Objekt und Repräsentation. In: Jörg Huber und Bettina Heintz (Hrsg.): *Mit dem Auge Denken. Strategien der Sichtbarmachung in Wissenschaftlichen und Virtuellen Welten*. Wien, New York 2001, S. 55–64.
- Ritzenhoff, Karen E.: On the Cutting Edge. New Visual Languages in Film-Editing Conventions in Hollywood. In: Christian W. Thomsen und Angela Krewani: *Hollywood. Recent Developments*. Stuttgart, London 2005, S. 28–41.

Sandbothe, Mike: Der Golfkrieg, das Fernsehen und die Philosophie. Über die Anästhisierung Unserer Wahrnehmung Durch die Technologien der Zeit. In: *Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 11, 1991, S. 29–34.

Stewart, Garrett: Digital Fatigue: Imaging War in Recent American Film. In: *Film Quarterly* Vol. 62, Nr. 4, 2009, S. 45–55.

Subirats, Eduardo: Totalitarian Lust: From Saló to Abu Ghraib. In: *South Central Review* Vol. 24, Nr. 1, 2007, S. 174–82.

Verstraten, Peter: *Film Narratology*. London, Toronto 2009.

shock.military.com/Shock/home.do (15.09.10).

www.mtv.com/news/articles/1536780/20060720/story.jhtml?headlines=true (21.09.10).

www.mtv.com/videos/news/254378/i-wanted-to-see-what-was-really-going-on-over-there.jhtml?id=1536801 (21.09.10).