

Christian Büttner/Magdalena Kladzinski

Bilder, die nicht gezeigt werden können¹

- Zur Darstellung des Krieges in Bildschirmmedien

Wenn man die wissenschaftliche Literatur und Fachpublikationen zur Medienästhetik von Kriegsfilmen, also fiktionalen Produkten, auf Produktionsprinzipien und Absichten hin durchsucht, stößt man auf eine ganze Reihe interessanter Produktionsdetails, die auch auf Computerkriegsspiele, ja selbst auf Kriegsnachrichten, also generell auf Bildschirmmedien zuzutreffen scheinen. Die folgenden Ausführungen stellen eine Zusammenfassung unserer Recherche und der Schlussfolgerungen dar.²

Kriegsfilme

Es gilt als unstrittig, dass technologische Innovationen, angefangen von den Möglichkeiten der Bild- und Tongestaltung bis hin zu Computeranimationen, die Filmproduktion nachhaltig verändert haben. Die heutige Ästhetik der Kriegsbilder im Vergleich etwa zu denen der dreißiger Jahre des vorigen Jahrhunderts wie z.B. in dem Film „All Quiet On The Western Front“ (Produktionsjahr 1929-30) kann weitaus perfekter den Zuschauer fesseln: Der Krieg im Film wirkt inzwischen realistischer. Am Beispiel von „Saving Private Ryan“ (Produktionsjahr 1998) lässt sich zeigen, wie der Krieg selbst körperlich im Film immer „spürbar“ geworden ist: Die subjektive Kamera lässt den Zuschauer die Invasion der Amerikaner in die Normandie als Soldat miterleben, was besonders durch die Töneffekte unterstützt wird.

Charakteristisch für die filmästhetische Darstellung ist die Präsentation eines Freund-Feind-Dualismus. Um diesem Schema gerecht zu werden, wird in den Produktionen die historische Vorlage aus dramaturgischen Gründen fast immer mehr oder weniger verlassen. Damit beugt sich die korrekte Darstellung politisch-gesellschaftlichen Verhältnisse dem Interesse der Zuschauer an klaren und eindeutigen Identifikationsangeboten.

¹ Statement zum Workshop des Internationalen Zentralinstituts für das Jugend- und Bildungsfernsehen: “The Iraq War in adult and children’s television”, (13./14.6.2004, München)

² Vgl. Magdalena Kladzinski: Kriegsfilme in Demokratien und ihre Bedeutung für die politische Bildung Jugendlicher. Teil 1: Medienästhetik, HSFK-Frankfurt 2004 (unveröffentlichtes Manuskript)

Der narrative Gehalt von Kriegsfilmen beschränkt sich zumeist auf Heldengeschichten, in denen eine männliche Bewährungsprobe nachgezeichnet wird, oder es spielt sich vor der grandiosen Kulisse eines Krieges ein kleines individuelles Schicksal ab. Die historische Komplexität politisch-militärischer Verhältnisse tritt zurück gegenüber meist männlichen Einzelschicksalen, die eingebettet sind in die sozialen Verhältnisse von Militär und Katastrophe.

Computerkriegsspiele

Bei Computerkriegsspielen gibt es Echtzeitstrategiespielen, First-Person-Shooter und militärische Simulationen. Diese Klassifikation kennzeichnet sowohl inhaltliche Unterscheidungsmerkmale (fiktional-historisch) als auch die Beziehungssituationen, in denen sich die Spieler befinden (Mensch-Mensch vs. Mensch-Maschine). Auch die Computerkriegsspiele gelten als fiktionale Medien, wenngleich mit ihrem interaktiven Aspekten auch immer wieder der Trainingscharakter mancher Spiele für non-fiktionale Handlungsoptionen hervorgehoben wird.

Die Oberflächenstruktur (Grafik, Sound, Musik...) heutiger Computerkriegsspiele hat nahezu Videoqualität erreicht, d.h. Computerspiele zeichnen sich inzwischen auch durch eine realistische Menschendarstellung (Mimik, Gestik, Bewegung), die zu suggerieren versucht, man habe es mit Schauspielern zu tun. Neuerdings werden Computerkriegsspiele mit Elementen angereichert, die aus dem Inszenierungsfundus der Nachrichtenredaktionen stammen, mit Expertenkommentaren, realistischen Landkarten und Sprechern, die das Spiel anmoderieren.

Die Ego- oder First-Person-Shooter-Spiele bringen den Spieler in die Position des aktiven Kämpfers, die Waffen sind so dargestellt, als werden sie vom Spieler selbst gehalten. In den Computeranimationen kann darüber hinaus eine Illusion erweckt werden, die schon bei Münchhausen faszinierte: Der Zuschauer oder Spieler ist das Geschoss auf dem Weg zum Gegner. Diese subjektive Perspektive findet ihre Vorläufer in den Bildern der Bombenabwürfe aus den Bäuchen der Flugzeuge: Man fällt gewissermaßen mit den Bomben in das Ziel.

Soweit zu fiktionalen Produkten.

Kriegsnachrichten

Die filmische Ästhetik der Kriegsberichterstattung im Fernsehen folgt ganz ähnlichen Gesetzen der Produktion der bewegten Bilder wie denen deren fiktionalen Kriegsgeschichten. Die Auswahl der in den Redaktionen eingehenden Meldungen und Filmmaterialien wird nach bestimmten Selektionskriterien getroffen, die darüber entscheiden, was eine Nachrichtenredaktion an welcher Stelle für wichtig erachtet. Die Gestaltung der Nachrichten erfolgt in einem Darstellungskonzept, das in den letzten Jahrzehnten je nach Sender zunehmend den Präsentationsgesetzen der Unterhaltungsbranche folgte.

In der Kombination aus Bild, Musik und Text spielt die Verwendung der Terminologie der Technik und der Wissenschaft wichtige Rolle. Sie suggeriert Wissenschaftlichkeit und Seriosität, wohingegen sprachliche Metaphern eher an unerschwelligen Botschaften des Kriegsgeschehens ansetzen. Dem Freund-Feind-Schema wird mit Personifikationen des Guten und des Bösen Tribut gezollt. Hierin treffen sich häufig die Dramaturgen der Medien mit denen der Politik.

Die Bilder bestehen zumeist aus Filmaufnahmen vom Ort des Kriegsgeschehens und folgen filmspezifischen Aspekten der Bildentstehung. Darin unterscheiden sie sich von Amateuraufnahmen und darin gleichen sie den Aufnahmen fiktionaler Kriegsinhalte. Sind keine Bilder zu einer Nachricht vorhanden, so werden häufig Archivbilder gezeigt. Es ist auch schon vorgekommen, dass Journalisten Kriegsszenen vor Ort mit Statisten haben nachstellen lassen.

Zur bildlichen Darstellung werden mehr oder weniger passend Texte und musikalische Untermalungen angeboten. Gerade letztere haben eine besondere Bedeutung, durch sie lassen sich Stimmungen erzeugen, die für die Bindung der Zuschauer an das Medium und die Botschaften entscheidend sind. So kann eine Auftaktmusik heroische oder nationale Gefühle mobilisieren, die den Boden für die anschließend gesendete Textbotschaft enthält.

Die Berichterstattungsformen enthalten meist einen Vorspann (Intros) und den Hauptteil, zu dem folgende Darstellungsformen gehören: Kommentare, Befragungen von Experten, Bilder von Kriegsszenarien, die Einbindung von Computergrafiken, Übertragungen aus Militärkonferenzen und Live-Übertragungen. Die Nachrichten können so mit einem wohlschmeckendem

Cocktail zur besseren Verdaulichkeit angeboten werden, dessen Zusammensetzung wiederum dramaturgischen Gesetzmäßigkeiten folgt.

Die im letzten Golfkrieg eingeführte Kriegsberichterstattung durch „eingebettete“ Journalisten (embedded journalism) hat eine weitere Entwicklung der Inszenierung von Nachrichten mit sich gebracht. Mit ihr kann beim Zuschauer der Eindruck erweckt werden, er erhalte Informationen und Bilder mit Blick auf die vorderste Linie. De Facto hat aber damit die militärische Führung die Journalisten perfekt unter Kontrolle.

Bilder von Opfern werden in Nachrichten vor allem als zivile Opfer und als „Kollateralschäden“ gezeigt, allzu grausam dürfen sie nicht sein, damit sich der durchschnittliche Zuschauer nicht vom Bildschirm abwendet. So werden häufig aus Toten und Verwundeten abstrakte Zahlen. Die einzelnen Schicksale der Menschen, die gegeneinander ins Feld geschickt werden, bleiben im Hintergrund. Damit kann das abstrakte Freund-Feind-Schema als Spannungsmoment aufrecht erhalten werden.

Faszinosum Krieg

Vergleicht man die Darbietungen der verschiedenen Medieninhalte Film, Spiel und Nachrichten mit der gleichen Hardware, dem Bildschirm, dann lassen sich folgende Unterschiede und Gemeinsamkeiten beschreiben:

Fiktionale Medieninhalte in Kriegsfilmern und Computerkriegsspielen unterscheiden sich von den nicht-fiktionalen Inhalten in Kriegsnachrichten durch den rezeptiven Charakter von Filmen und Nachrichten gegenüber dem interaktiven Charakter der Spiele. Die Gemeinsamkeiten bestehen in der medialen Inszenierung des Krieges bzw. der Kriegsbilder und in der Formatverschränkung, was die Produktionsweisen anbelangt (die Herstellung von Bildern, Ton, Schnitt, Computeranimationen, Texten und Botschaften).

Bei allen Produktionen geht es darum, so viele Zuschauer/Spieler so lange wie möglich vor dem Bildschirm zu halten, d.h. sie zu fesseln. Dies scheint bei allen drei Mediensparten auf das gleiche Identifikationsangebot an Zuschauer und Spieler hinauszulaufen: Dabei sein ist alles - bis zur Grenze des Erträglichen. Wo diese Grenze in Bild und Ton verläuft, darüber entscheiden u.a. Militärs, Politiker, Nachrichtenredaktionen, Software- und Filmproduzenten,

Jugendschützer und Gerichte. Mit wirklichem Krieg haben die Kriegsdarstellungen in Bildschirmmedien deshalb nur wenig zu tun.

Es ist eine exquisite Aufgabe der politischen Bildung von Kindern und Jugendlichen, sie zum kritischen Konsum besonders gegenüber Kriegsnachrichten zu befähigen, deren fiktive Elemente man auf den ersten Blick nicht immer als solche erkennt und die - wie Filme und Spiele - mit der Faszination der für den Zuschauer ungefährlichen Gefahr locken.