

Kriegsfilme in Make not



Christian Büttner

Der Text gibt das Impulsreferat wieder, das Prof. Dr. Christian Büttner auf der Konferenz *Demokratie, Krieg und Medien* der HSFK, HFF, FSF und UNESCO in Berlin gehalten hat.

Conan, der Barbar, wird gefragt: „Was ist für einen Mann das Schönste in seinem Leben? Eine weite Steppe? Ein schnelles Pferd? Der Falke auf seiner Brust? Der Wind in seinem Haar? Falsch! Conan, sag' du es mir.“
Conan: „Zu kämpfen mit dem Feind, ihn zu verfolgen und zu vernichten und sich zu erfreuen an dem Geschrei der Weiber.“

(aus: *Conan, der Barbar*, USA 1981)

Von einem Fantasyfilm ausgehend, der in roher Brutalität das formuliert, was möglicherweise in filigraner Sublimiertheit in Kriegsfilmen mit moderner Thematik zu sehen ist, stelle ich die zentrale Frage zu diesem Panel: Was haben Kriegsfilme mit Demokratie zu tun, sind sie nützlich, schädlich oder irrelevant? Zwei weitere Fragen mögen weiter differenzieren:

- Wann verstoßen Kriegsfilme gegen demokratische Regeln und:
- Was hat ihr Inhalt mit einer möglichen Wirkung auf demokratisches Bewusstsein und die damit favorisierten Handlungsoptionen zu tun?

Demokratien: WAR, Love

Ich erlaube mir, mich mit meinen Überlegungen nicht nur auf der Ebene der rationalen Analyse zu bewegen. Dies ist im Hinblick auf die erste Frage insofern einfach, als künstlerische Produkte mit Kriegsthematiken dann verboten sind, wenn sie Straftatbestände wie z. B. „Verherrlichung von Gewalt“, „Aufstachelung zum Rassenhass“, „Volksverhetzung“, „Belohnung und Billigung von Straftaten“ oder „Vorbereitung eines Angriffskriegs“ erfüllen. Solche Tatbestände werden von Gerichten entschieden und betrafen bisher vor allem Produkte, die eine eindeutige Nähe zu nationalsozialistischem Gedankengut zeigten, nicht aber die üblichen Kriegsfilm aus überwiegend amerikanischen Produktionen. Kriegsfilm werden allerdings dann zum Gegenstand von demokratischer Auseinandersetzung, wenn darüber diskutiert oder gestritten wird, ob sie gegen die Gesetze verstoßen, die zum Schutz der Jugend in der Demokratie geschaffen wurden, und deshalb ihre Freigabe beschränkt wird. Jugendschutzorganisationen wie etwa die FSK, die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften und die FSF entscheiden, für welche Altersgruppe ein Kriegsfilm geeignet erscheint bzw. welche Freigabe erteilt wird. Der Schwerpunkt der Entscheidungsbegründung von Freigabebeschränkungen bzw. Indizierungen wird im Allgemeinen auf die dargestellten Gewaltszenen gelegt. Diese Gewaltszenen in Kriegsfilm können – so der Ständige Vertreter bei den Obersten Landesjugendbehörden, Folker Hönge – allerdings aufgewogen werden, wenn der Film als Antikriegsfilm gewertet wird.

Die Frage nach der Gefährlichkeit eines Kriegsfilms wird mit der Interpretation des jeweiligen Filminhalts durch Prüfungsgremien beantwortet. Worauf könnte es dabei – im Unterschied zu Nicht-Kriegsfilm – ankommen? Anders als bei nahezu allen anderen Filmgenres besteht das grundlegende Szenario des Kriegsfilms aus der bildhaften Umsetzung von Spannungen, die sich aus hoch komplexen zwischengesellschaftlichen, institutionellen und individuellen Strukturen und Handlungsmotiven ergeben. Während in den anderen Filmgenres so etwas wie ein individueller Handlungsspielraum für den Protagonisten gegeben ist, sind Handlungsoptionen im Kriegsfilm entweder Überschreitungen des militärisch tolerierten Handelns Fremder, der so genannten Feinde (*Der Soldat James Ryan*), der tolerierten Handlungsoptionen im eigenen Herrschaftsbereich (*Apocalypse Now*) oder paramilitärischer Widerstand gegen staatliche Entscheidungen (Rebellenfilme wie auf der Märchenebene *Star Wars*). Persönliche Macht und Gewalt treten zurück gegenüber Kräften und Mächten, deren Verknüpfung in Einzelschicksalen eher einer durch willentliche Entscheidungen kaum zu beeinflussenden Beziehung gleicht, als dass sie Hinweise enthielte, wie der einzelne „am Rad der Geschichte“ mitdrehen könnte.

Während also bei Rahmenhandlungen, die in „kleinen“ gesellschaftlichen Verhältnissen spielen, eine Identifikationsmöglichkeit mit dem Gesamtgeschehen plausibel erscheint, die persönliche Verantwortung des „Helden“ für den Zuschauer erkennbar und die Handlungsstränge aus den zwischengesellschaftlichen Rahmenbedingungen entweder ganz im Hintergrund bleiben oder nur in kleinen Ausschnitten präsentiert werden, thematisieren Kriegsfilme den globalen Handlungsrahmen. Hier wird das Einzelschicksal von Kräften bestimmt, die von dem komplexen Zusammenspiel von Regierungsmacht, militärischer Kampfstärke und außenpolitischen Verhältnissen gesteuert werden. Die Tragik, in der die meisten Kriegsgeschichten enden, hat deshalb einen dem Individuum entzogenen Hintergrund.

Die kollektive Hoffnung auf ein apokalyptisches Ende für den Feind und einen glorreichen Sieg für das eigene Lager hat die Kunstschaffenden schon immer zu monumentalen und grandiosen Produkten und Produktionen angeregt. Das Interesse von Zuschauern an Themen, die die Verantwortung des einzelnen in einem historischen Gesamtkontext aufgehen lassen, hat Ähnlichkeiten mit dem, was Freud in seiner Massenpsychologie als Auflösung des Ich in der Masse beschreibt: „Da die Masse betreffs des Wahren oder Falschen nicht im Zweifel ist und dabei das Bewusstsein ihrer großen Kraft hat, ist sie ebenso intolerant wie autoritätsgläubig. Sie respektiert die Kraft und lässt sich von der Güte, die für sie nur eine Art von Schwäche bedeutet, nur mäßig beeinflussen. Was sie von ihren Helden verlangt, ist Stärke, selbst Gewalttätigkeit. Sie will beherrscht und unterdrückt werden und ihren Herren fürchten. Im Grunde konservativ, hat sie tiefen Abscheu vor allen Neuerungen und Fortschritten und unbegrenzte Ehrfurcht vor der Tradition“ (Freud 1921, S. 73). Damit lassen sich auch die dem Alltagsverständnis unverständlichen Szenen in Kriegssituationen einordnen, in denen der Feind temporär als Freund gilt, um ihn im nächsten Moment unerbittlich zu bekämpfen. Nicht dass diese Paradoxie damit einen bewusst nachvollziehbaren Sinn bekäme, aber sie erscheint akzeptierbar: Die kollektive Logik schaltet die persönliche Logik aus. Ein Beispiel: In einer Feuerpause während der Schlacht um Stalingrad (*Hunde, wollt ihr ewig leben?*) tritt ein sowjetischer Soldat an ein in den Trümmern intakt gebliebenes Klavier und spielt, umringt von zuhörenden Deutschen, ein Stück klassische Musik. In der nächsten Sekunde schießen die Kriegsparteien wieder gnadenlos aufeinander.

Tragische Schicksale und tiefe Gefühle

Das Zuschauerinteresse an Kriegsfilmen deutet auf eine Faszination hin, vor dem Hintergrund gewaltiger Ereignisse, Eruptionen und Desaster eine Episode zu erleben, deren Gefühlsangebot sehr viel weitreichender und unangenehmer ist als in allen Filmgenres, die menschliche Katastrophen in Friedenszeiten darstellen. Die inszenierten Gefühlskontexte sind nicht jedermanns Sache. Das Thema „Krieg“ löst wahrscheinlich eher beängstigende Phantasien als Lustgefühle aus – vor allem was solche Szenarien angeht, die detaillierte und realistisch inszenierte Kampfsituationen abbilden. Kriegsfilme werden wahrscheinlich nur dann zu Kassenschlagern, wenn sie auch genügend anderes Material, also z. B. eine intime Beziehungsgeschichte zwischen Männern und Frauen abbilden. *Pearl Harbor* ist dafür und für die „Unschuld“ individueller Entscheidungen, die der Krieg scheinbar aufzwingt, ein ausgezeichnetes Beispiel: Der Held ist nicht unger Herr, und die Nation braucht ihn. Der Krieg zerstört allerdings die Wünsche für sein persönliches Schicksal, sein bester Freund muss – dramaturgisch gesehen – sterben.

Die *Rambo*-Filme dagegen sind wie andere Filme, die in Vietnam spielen, vielfach als die Verarbeitung von realen Kriegserfahrungen interpretiert worden, die aufgrund einer Missachtung der Verantwortung von Politik und Militär gegenüber denjenigen jungen Menschen zustande kamen, die in der Frontlinie der für die Demokratie kämpfenden Armee litten. Man könnte dies auch als eine subtile filmische Verarbeitung des schwierigen Verhältnisses von Militär, Politik und Öffentlichkeit in der amerikanischen Demokratie bezeichnen. Ich werde auf diesen Punkt später noch zurückkommen.

Neben dem allgemeinen Interesse an grandioser Dramatik und Tragik und den tiefsten Tiefen menschlicher Gefühle (sowohl deren Befreiung in der als aktive Aggression gezeigten Grausamkeit und Destruktivität als auch deren passive Einengung bei der Darstellung aus der Opferperspektive) kann man deshalb ein spezielles Publikumsinteresse vermuten, das den Kriegsfilm als Reflex auf gesellschaftlich-historische Realität erscheinen lässt. Schwierige, grausame oder traumatisierende Kriegserlebnisse hinterlassen kollektive Spannungen, die fast immer zu Verdrängungen, dem bewussten Überspielen und der Überwindung durch positiven Aktionismus (gesellschaftlichen Wiederaufbau) führen. Dies hängt u. a. damit zusammen, dass es in historischen Zusammenhängen keine eindeutig identifizierbaren Schuldigen gibt. Zudem kommen erst lange nach Kriegsende Fakten zutage, die der politischen oder militärischen Geheimhaltung zum Opfer gefallen waren, aber zur vollständigen Aufklärung über Gründe und Hintergründe unverzichtbar sind.