



**Christian Büttner**

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

# Kriegsfilme in Make not

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?

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)

# 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 Kriegsfilme aus überwiegend amerikanischen Produktionen. Kriegsfilme 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 Kriegsfilmen 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-Kriegsfilmen – 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 Alltagsverstand 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 anbelangt, die detaillierte und realistisch inszenierte Kampf Situationen 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 ungerne Held, 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.



Black Hawk Down, Apocalypse Now.



Bisher ist es noch nirgendwo gelungen, historische Prozesse, die in Krieg, Genozid oder anderen Formen menschengemachter Katastrophen endeten, so abzuschließen, dass diese Ereignisse als verarbeitet gelten könnten. Vielleicht ist die Angst zu groß, es könnten unliebsame Wahrheiten über die Mitschuld etwa der Politik oder der Öffentlichkeit an militärischen Eskalationen zutage kommen. Die Trauer, die Verwirrung, die Wut und andere Gefühle derer, die mit Kriegserfahrungen verbunden sind, müssen sich wohl fiktionaler Wege der Verarbeitung bedienen. Kriegsfilme können nachträglich Motive konstruieren, individuelle Verantwortung im kollektiven Geschehen aufgehen lassen oder in Einzelschicksalen Identifikationsangebote für persönliche Beruhigungen schaffen. Filme solcher Art können in gewisser Weise zu Propagandafilmen werden, wenn sie nachträgliche Gefühle der Rechtfertigung auslösen, neue Begründungen nahe legen, die in eine politisch-militärische Zukunft weisen, oder Schwachstellen beleuchten, an die sich aktuelle reale politische, militärische und technologische Wünsche und Aktivitäten anbinden lassen.

#### **Fiktion als Entwurf politisch-militärischer Realität**

Für die Faszination an großen Schicksalen spielt es keine besondere Rolle, ob der Inhalt eines Kriegsfilms realistisch oder märchenhaft-phantastisch ist. Letzteres ist z. B. bei *Star Wars* der Fall, ein Film, der auch beim damaligen amerikanischen Präsidenten Ronald Reagan eine Faszination auslöste und damit das von ihm favorisierte SDI-Programm befördert hat. Die grandiose Vorstellung, man könne sich einer Bedrohung durch russische Raketen mit Laserkanonen im Weltraum erwehren, hat Parallelen zur Art der kriegerischen Auseinandersetzung zwischen dem Imperium und den Rebellenarmeen im Film. Und in der neuesten Folge *Episode I* wird gar in der Schlachtordnung längst vergangener Kriege-techniken gekämpft.

Aber auch umgekehrt kann man Parallelen zwischen filmischer Fiktion und der Inspiration militärischer Strategien entdecken. Was z. B. in *Rambo III* geradezu grotesk anmutet – der Kampf des Helden zu Pferde gegen die militärische Maschinerie der russischen Feinde –, hat im realen Afghanistankrieg seine sinnhafte Entsprechung gefunden: In diesem Krieg ging die Verwendung neuester High Tech mit herkömmlichen Waffen und Mitteln wie Pferden, Schwertern und Pistolen zusammen: „Amerikanische Soldaten von Spezialeinheiten haben, so Rumsfeld, beim Angriff auf die nordafghanische Stadt Masar-e-Sharif mit Kämpfern der Nordallianz zusammengearbeitet. Die US-Soldaten seien wie die Afghanen auf Pferden geritten und hätten den Piloten genaue Angaben machen können, welche Stellungen sie mit Präzisionsbomben zerstören sollten“ (Florian Rötzer: *In den Krieg mit Reality-TV*. In: online-Zeitschrift *telepolis*).

Die Kreativität, die Drehbuchautoren, Regisseure und Trickstudios immer neue Kriegsszenarien hat entwickeln lassen, muss wohl immer schon die amerikanischen Militärs fasziniert haben. Seit den 50er Jahren unterhalten sie Büros in Hollywood und lassen sich zur Weiterentwicklung realer Waffentechnologien inspirieren. Diese Inspiration hat ihr Gegenstück im Applaus für Filme, die die schmachvollsten militärischen Aktionen in ihr Gegenstück, ein heroisches Mahnmal, verkehren. So stellte die US-Army zur Unterstützung der Produktion von *Black Hawk Down* acht Hubschrauber und ca. 100 Elite-soldaten zu den dreimonatigen Dreharbeiten ab, wofür sie 3 Millionen Dollar kassierte – Peanuts für die Produktionsgesellschaft. Dahinter steht die Hoffnung, der Film möge die Einschätzung verdrängen, dass der reale Militäreinsatz in Somalia, der die Vorlage für den Film abgab, ein taktisches Desaster war. Die Premiere fand in Anwesenheit hochrangiger Politiker und Militärs statt und führte u. a. zu dem Kommentar, dass man es begrüße, wenn die Leute heute einen solchen Film sähen, sie würden daran erinnert, wozu das alles gut gewesen sei. Seit Beginn der Kooperation mit Filmproduzenten hat die amerikanische Armee die Produktion von mehr als 150 Filmen unterstützt. Inzwischen spricht man in den USA schon von dem *military-entertainment-complex* oder kürzer: *militainment*.



Black Hawk Down, Pearl Harbor.

### Inszenierungsoptionen für eine phantasierte Initiation und reale Werbung

Ein häufig wiederholtes Thema vieler Kriegsfilme ist die Verarbeitung einer adoleszenten Thematik: Zwei junge und „zügellose“ Protagonisten geraten in „richtigen“ Krieg, erleben die Härte des erwachsenen Kampfes und vermischen ihn mit ihrem adoleszenten Spiel, bis sie daran scheitern oder zum bedächtigen Helden avancieren, der mit militärischen Ehren dekoriert wird. Die adoleszente Grandiosität, die in der kriegsthematischen Inszenierung möglich ist, zeigt sich nirgendwo drastischer als im Luftkampf. Es ist möglicherweise die männlich-archaische Vorstellung, man werde zum Mann nur dadurch, dass man reif für den Krieg sei. Das Kriegsszenario hat etwas von einer Bühne, auf der sich eine Art Initiation zelebrieren lässt, in dem sich einerseits die männlich-pubertäre Lust an Kampf und Grandiosität austoben kann, andererseits die darin enthaltene Aggressivität sich gesellschaftlich als ein Reifungsprozess kanalisieren lässt. Hier knüpft der Kriegsfilm an ähnliche Faszinationen an wie Werbefilme der Armeen. Das „Abenteuer Krieg“ richtet sich an die, die Männer werden wollen und sollen. Das geschlechtsspezifische Klischee ist in *Pearl Harbor* auf die Spitze getrieben: Die Nebeneffekte der Kriegshandlungen, die Versorgung der dramatischen Verluste, liegt in den Händen von Frauen, von Krankenschwestern, die sich im Ernst- und Einzelfall zudem als viel härter und belastbarer herausstellen als die Männer. So verdichten sich die Bilder von der gesellschaftlich-militärischen Kulisse zu einer adoleszenten Illusion, das Militär sei allein zu einer Art Bewährungsprobe erschaffen.

### Fiktion und Realität

Kriegsfilme werden häufig mit Dokumentarfilmen verwechselt bzw. dienen als Informationsquelle für historisches Wissen. In der Kritik an Kriegsfilmen wird davon ausgegangen, dass die filmische Darstellung von Realität dazu verführen könnte, die nicht filmische Realität für

das Gleiche zu halten oder zumindest die Erwartung zu haben, dass sich dort Ähnliches nach ähnlichen Regeln ereignet. Dies wurde z. B. im Zusammenhang mit der Eingangsszene von *Der Soldat James Ryan* diskutiert, der Invasion der Amerikaner, die in bis dahin ungekannter bildlich-akustischer Realitätsnähe gefilmt ist. Krieg im Film ist aber etwas völlig anderes als eine auch nur annähernd gelungene Abbildung von wirklichem Krieg und zugleich doch das Gleiche. Krieg im Film ist etwas anderes dahin gehend, dass die Verhältnisse in der Realität nicht *einem* Drehbuch allein folgen und nicht nur *ein* Regisseur den Film zu drehen versucht. Reale Politik und Kriegsführung haben ein Drama mit so vielen unbekanntem Regisseuren zur Folge, dass nur selten Vorhersagen darüber möglich sind, wie die Kriegshandlungen in der Realität ausgehen werden. Die filmische Inszenierung dagegen verläuft nach den Regeln dessen, was Menschen in ein bis drei Stunden fesselt, erschreckt und erfreut, sie nimmt keine Rücksicht auf reale Logik, wenn es die Dramaturgie erfordert, und es ist nicht ihr Hauptziel, die Realität historisch originalgetreu abzubilden.

Umgekehrt kann auch die Faszination an einer „echten“ Kriegsnachricht einem Detail in einem Kriegsfilm gleichen, an dem man sich ergötzt. Kriegsnachrichten wirken in diesem Sinne wahrscheinlich ähnlich „attraktiv“ wie Kriegsfilme (in denen ja auch eine Identifikation mit den „Guten“, den „Bösen“, den „Aliens“ oder anderen Figuren in dem Kriegsszenario nahe gelegt wird). Der Zuschauer sitzt bei den Nachrichten ebenso vor demselben Bildschirm wie bei Kriegsfilmen im Abendprogramm des Fernsehens. Was unterscheidet die Nachrichtensendung zu aktuellen Kriegshandlungen von den Kriegsfilmen? Könnten die Bilder und Kommentare in den Kriegsnachrichten nicht ebenso produziert worden sein wie der nachfolgende Kriegsfilm? Es ist z. B. bekannt, dass Filmbeiträge für Kriegsnachrichten als Fiktion produziert wurden, weil es keine realen Aufnahmen und auch keine Archivbilder gab, die man hätte zeigen können.

### Was bedeutet dies für Demokratien?

In Kriegsfilmen wird die Komplexität politisch-militärischer Prozesse nur verstellt und höchst unvollkommen, ja geradezu historisch fragwürdig abgebildet. Die künstlerische Freiheit – und das unterscheidet den Kriegsfilm von der Kriegsdokumentation – darf und muss mit Umgestaltungen von Realität arbeiten, will sie die Regeln einer künstlerisch überzeugenden und publikumswirksamen und damit ökonomisch aussichtsreichen Produktion nicht verletzen. Gleichwohl nehmen viele Menschen durchaus auch die als Fiktion produzierten Inhalte für bare Münze. Damit könnten solche Filme Ansichten über Politik unterstützen, die als eine Art Laienwissen über

die Verhältnisse von Militär, politischer Macht und Volk in unterschiedlicher Weise bei verschiedenen demokratischen Interessengruppen vorherrschen. Kriegsfilme sind bei Menschen in Führungspositionen wie etwa amerikanischen Militärs und Politikern wahrscheinlich deshalb so beliebt, weil sie die Eigenarten des Verhaltens von Menschen in der Masse berücksichtigen und damit für politische Steuerungsprozesse eingesetzt werden können.

Die Reduktion der Stories auf einen Zweikampf, auf einen „Kampf der Häuptlinge“ (*Rambo III*) oder einen Stellvertreterkampf in den eigenen Reihen (siehe *Apocalypse Now*) legt nahe, dass die Vereinfachung der hoch komplexen gesellschaftlichen und historischen Verhältnisse auf familiäre Metaphern (Protagonisten in typischen Familienrollen) ein willkommenes Mittel ist, die Politik selbst in Demokratien auch in den Situationen legitimieren zu können, in denen die Kriege zwischen Menschen eigentlich als „unmenschlich“ charakterisiert werden.

In Demokratien gilt die politische Macht als abhängig vom Wählerwillen. Es geht dabei vorwiegend um die persönlichen Eigenschaften von Menschen, deren Erfolg in einer „Wahlschlacht“ nicht zuletzt von ihren Fähigkeiten zur Selbstinszenierung abhängt. Die auf diese Art gewonnene Macht ist auf die Darstellung von legitimen Entscheidungen auch dann angewiesen, wenn diese desaströse Konsequenzen haben (z. B. die so genannten „Kollateralschäden“). Wohlgelesen sind deshalb Filme, in denen die politische Macht in „sauberem“ Gewand dargestellt wird. Umgekehrt bedient sich reale politische Sprache an das Volk der Metaphern, die auch die extremen dramatischen Positionen in Kriegsszenarien bezeichnen: die der bösen Schurken und die der nationalen Helden. Am Beispiel von *Rambo II* möchte ich Ihnen zeigen, wie ein Teil der Indizierungsbegründung die Rahmenhandlung, den fulminanten Schluss und die Frage betrifft, was legitim, legal und demokratisch ist bzw. was nicht:

Das Militär, vertreten durch den Mentor von Rambo, Colonel Trautman, fühlt sich von der Politik, vertreten durch den Marshall Murdock, der Rambo den Auftrag erteilt hatte, die Kriegsgefangenen nur zu fotografieren, betrogen, weil die Regierung nicht riskieren möchte, dass es in der Bevölkerung zu Beunruhigungen mit fatalen Konsequenzen kommt. Es steht in Zweifel, ob man an der Erfüllung des Auftrags überhaupt interessiert ist, man hofft wenigstens, dass er keine Ergebnisse erbringt. Damit bringt die Politik Rambo vor das Dilemma, einen – aus seiner Sicht – absurden Auftrag erfüllen zu müssen, was er ablehnt.



Der Soldat James Ryan, *Apocalypse Now*.



Ein wesentlicher Teil der Indizierungsbegründung der BPjS enthält das Argument, der Untertitel des Films suggeriere, Rambo handle im Auftrag, wohingegen genau das Gegenteil der Fall sei und somit der Anschein erweckt werde, „[...] dass sich Rambo im Recht befindet und von daher ausreichend legitimiert ist, ein ganzes Dorf einzuäschern oder eine Massenexekution per Kampfhubschrauber vorzunehmen“. Wahrscheinlich besteht eine der schwierigsten Aufgaben der Adoleszenz darin zu lernen, dass in Demokratien das Abwägen zwischen Information und Desinformation, zwischen Kameradschaftlichkeit und politischer Gesamtverantwortung als erwachsene Handlungsoptionen anders geregelt wird als nach den kindlichen Vorstellungen von Authentizität, Gerechtigkeit und Freundschaft.

Es ist zu bedenken, dass die Verlockung des adoleszenten Abenteurers, wie sie Kriegsfilme letztlich immer nahe legen, und die Vereinfachung komplexer und widersprüchlicher Zusammenhänge von Macht, Militär, Politik und Öffentlichkeit einer politischen Bildung im Wege stehen, die in zwischenstaatlichen Konflikten auf die Rationalität von Konfliktlösungsstrategien mehr setzt als auf archaische Macht-, Kampfes- und Siegesgelüste. Es wäre günstig, wenn die politische Bildung Jugendlicher diesen adoleszenten Illusionen etwas zur Seite stellen könnte, was der Zivilisierung zwischenstaatlicher Konfliktaustragung zuträglich wäre als die Identifikationsvorlage „Kriegsfilm“ und die pure militärische Macht und Gewalt in der Art von Selbstjustiz oder Draufgängertum. Der so genannte Antikriegsfilm kann nicht die Alternative sein. Denn auch er operiert mit der Dramaturgie von archaischer kollektiver Zerstörung und den damit verknüpften Phantasien von Angst und Rache.

Prof. Dr. Christian Büttner arbeitet als Psychologe bei der Hessischen Stiftung Friedens- und Konfliktforschung (HSFK) in Frankfurt am Main.