

Lothar Mikos

HELDEN

Ästhetik der Gewaltdarstellung in Kriegsfilmen

Kriegsfilme sind ein besonderes Filmgenre, weil sie wie kein anderes Genre Fiktion und Realität miteinander verweben. Zwar handelt es sich bei den meisten Kriegsfilmen um Spielfilme, die erfundene Geschichten erzählen, doch sind sie an historischen Schauplätzen lokalisiert – auch wenn die Kulissen in einem Studio stehen. Kriegsfilme handeln von Kämpfen und Schlachten, die von erfundenen Charakteren vor dem Hintergrund tatsächlich stattgefundener Kriege geschlagen werden. Die Zuschauer wissen um die historische (oder auch aktuelle) Realität des Krieges. Das verleiht den Kriegsfilmen einen Anflug von Authentizität, mögen sie auch noch so fiktional sein. Der französische Philosoph Paul Virilio (1986) vertritt gar die These, dass es einen engen Zusammenhang zwischen dem Krieg, dem Film und der Wahrnehmung gibt. Als Beleg führt er den Film *Geburt einer Nation* (USA 1915) von David W. Griffith an, der die Geschichte zweier Familien zur Zeit des Amerikanischen Bürgerkrieges erzählt. Dort nehme die Kamera gewissermaßen die Position des Feldherrn ein, denn sie zeige das Schlachtgetümmel in einer Totalen von einem Hügel aus. Diese Möglichkeit der Übersicht über ein Schlachtfeld biete neben dem Film nur noch die Luftfahrt. Diese beiden technischen Entwicklungen hätten sich mehr oder weniger parallel entwickelt und so die Wahrnehmung der Menschen nachhaltig beeinflusst. Auch der Historiker Gerhard Paul (2003, S. 8) weist darauf hin, dass es bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts Versuche gab, „Soldaten mit dem Mittel des Films einen Überblick über das unüberschaubar gewordene Schlachtfeld zu vermitteln“. Man mag die Analogie der Wahrnehmung, die Luftfahrt und Film ermöglichen, für übertrieben halten, nichtsdesto-

trotz hat die Darstellung des Krieges in bewegten Bildern die Filmgeschichte begleitet.

Der vermutlich erste Film, der im Zusammenhang mit einem Krieg entstanden ist, war zwar noch kein Kriegsfilm in dem Sinne, wie das Genre später definiert wurde, kann jedoch als militärischer Propagandafilm gesehen werden. Kurz nachdem die Vereinigten Staaten im Kampf um Kolonien Spanien den Krieg erklärt hatten, entstand im Jahr 1897 der Film *Tearing Down the Spanish Flag*, den Albert Smith und J. Stuart Blackton für die amerikanische Vitagraph Company produzierten (vgl. Butler 1974, S. 13). Seit dieser Zeit sind zahlreiche andere Kriege Gegenstand von Filmerzählungen geworden, angefangen von den napoleonischen Kriegen mit Filmen wie *Die Schlacht von Waterloo* (GB 1913, Charles Weston) über den Amerikanischen Bürgerkrieg, den Ersten Weltkrieg (vgl. Dibbets/Hogenkamp 1995; Kelly 1997), den Spanischen Bürgerkrieg mit Filmen wie *Die Hoffnung* (F 1939, André Malraux) und *Wem die Stunde schlägt* (USA 1943, Sam Wood), den Zweiten Weltkrieg, den Indochina- und den Algerienkrieg mit Filmen wie *Die Hölle von Dien Bien Phu* (USA 1954, David Butler) und *Schlacht um Algier* (I/ALG 1965, Gillo Pontecorvo), den Kriegen in Korea und Vietnam (vgl. Lanning 1994; Reinecke 1993), für die als Beispiel hier nur die Filme *Schlachtzone Pazifik* (USA 1952, Lesley Selander), *Die letzte Patrouille* (USA 1953, Owen Grump), *Apocalypse now* (USA 1979, Francis Ford Coppola), *Platoon* (USA 1986, Oliver Stone) und *Full Metal Jacket* (GB 1987, Stanley Kubrick) genannt werden sollen, bis hin zum Golfkrieg, der die Kulisse zu einem Film wie *Three Kings – Es ist schön, König zu sein* (USA 1999, David O. Russell) bildet (vgl. für eine umfassende Dar-

Apocalypse now.



Full Metal Jacket.



Platoon.



ZWISCHEN KAMPFGETÜMMEL UND SELBSTZWEIFEL



Im Westen nichts Neues.

stellung Paul 2003). Die meisten Kriegsfilme sind in den beiden Weltkriegen lokalisiert. Allein in den USA entstanden bis 1945 mehr als 200 Filme über den Ersten Weltkrieg (vgl. ebd., S. 14), angefangen von Charlie Chaplins *Gewehr über!* aus dem Jahr 1918 über den wohl bekanntesten so genannten Antikriegsfilm *Im Westen nichts Neues* nach dem Roman von Erich Maria Remarque (USA 1930, Lewis Milestone), der dann in Deutschland und Österreich ein Opfer staatlicher Zensur wurde (vgl. Schrader 1992), bis hin zu *Johnny zieht in den Krieg* aus dem Jahr 1971 (Dalton Trumbo). Der Zweite Weltkrieg war in jüngerer Vergangenheit Kulisse von Filmen wie *Der Soldat James Ryan* (USA 1998, Steven Spielberg) und *Pearl Harbor* (USA 2001, Michael Bay). Jeder Krieg hat seine eigene Darstellung im Spielfilm gefunden. Der Einsatz von Spezialeffekten, um actiongeladene Kampf- und Schlachtszenen mit großer visueller Attraktivität zu schaffen, ist erst Ende des 20. Jahrhunderts zu einer dominanten Tendenz im Kriegsfilm geworden. Doch was macht eigentlich einen Kriegsfilm aus? Wie kann das Genre definiert werden?

Genre-Merkmale des Kriegsfilms

Grundsätzlich geht es an dieser Stelle nicht um dokumentarische Darstellungen des Krieges (vgl. dazu Mikos 2003), sondern um fiktionale Spielfilme. Zunächst einmal kann man mit Werner Jungeblodt (1960, S. 2), der sich auf das Reinert'sche *Kleine Filmlexikon* beruft, festhalten, dass es sich bei Kriegsfilmen um ein Genre des Spielfilms handelt, das „den Krieg zum Hintergrund hat oder den Krieg als Thema darstellt“. Nach dieser Definition ist der Kriegsfilm ein weites Feld. Hier würden Filme

wie *Casablanca* (USA 1942, Michael Curtiz) oder *Vom Winde verweht* (USA 1939, Victor Fleming) dazu zählen. Die beiden Filme spielen zwar vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkrieges bzw. des Amerikanischen Bürgerkrieges, und bei beiden Filmen steht eine romantische Liebesgeschichte im Zentrum der Erzählung, dennoch unterscheiden sie sich in einem wichtigen Punkt: In *Casablanca* bleibt der Krieg gewissermaßen als Hintergrundrauschen präsent, wird aber nicht im Bild in Szene gesetzt. Dagegen wird der Bürgerkrieg in *Vom Winde verweht* auch visuell präsentiert. Die Filmkritikerin Daniela Sannwald (2001, S. 409) meint gar, dass „der Film seinen Höhepunkt in den Schlachtszenen um Atlanta findet“. Sie beschreibt diesen Höhepunkt des Films folgendermaßen: „Eine Halbnahe-Einstellung von Scarlett, die im Feldlazarett nach einem Arzt für die in den Wehen liegende Melanie sucht, erweitert sich zur totalen Aufsicht, die ein ganzes Schlachtengemälde zeigt: Dicht an dicht liegen die verwundeten Soldaten, in gelblich-bräunliches Licht getaucht, lediglich die klaffenden Wunden, die zerfetzten Gliedmaßen, die blutdurchtränkten Verbände leuchten karmesinrot, sichtbar noch, wenn die Körper aus der großen Distanz nicht mehr voneinander zu unterscheiden sind. Blutrot und orangegelb explodiert wenig später ein Munitionslager; Rhett Butler steuert die Kutsche mit Melanie, ihrem Kind und Scarlett durch den schnell um sich greifenden Brand, ihre schwarzen Umrisse gleichen Scherenschnitten vor dem leuchtenden Hintergrund der im Höllenfeuer versinkenden Stadt“. Auch wenn die Beschreibung der Schlachtszene mit den verwundeten und zerfetzten Soldaten ein wenig an die Eröffnungssequenz von *Der Soldat James Ryan* erinnert, geht es hier nicht um die Schlacht an sich, sondern die Szene dient hier als Kontrast für die Erzählung des Beziehungsgefüges der Hauptfiguren in einer hochdramatischen Situation. In solchen Situationen geht es vor allem um Emotionen. Der Regisseur und Zweite-Weltkrieg-Veteran Samuel Fuller hat allgemein den Film entsprechend auch mit einem Schlachtfeld verglichen, in dem es um Liebe, Hass, Action, Gewalt und Tod gehe, also um starke Emotionen. In diesem Sinne würde der Kriegsfilm, wie der amerikanische Filmwissenschaftler John Belton (1994, S. 164) schreibt, die „ultimative Form des Kinos sein, in der Bedingungen für den



Casablanca.



Vom Winde verweht.



Der Soldat James Ryan.

extremen Ausdruck von Liebe, Hass, Action, Gewalt und Tod geschaffen und zur Darstellung gebracht werden“. Zwar leben vor allem die populären Filme von starken Emotionen – sowohl der Figuren als auch der Zuschauer –, doch für eine Definition des Kriegsfilms führt das auch nicht weiter.

Im englisch-amerikanischen Sprachraum wird teilweise nicht nur vom Kriegsfilm, sondern vom Kampffilm (combat film, vgl. Hammond 2002) gesprochen. Das grenzt die Filme schon mehr ein, die als Kriegsfilme bezeichnet werden können. Manche Autoren zählen die Kampffilme zu den Kriegsfilmen, andere nicht. Grundsätzlich kann gelten, dass in Kriegsfilmen ein kriegerisches Geschehen Thema ist, das in einen historisch-realistischen Kontext lokalisiert wird. Im kriegerischen Geschehen spielen Waffen eine wichtige Rolle (vgl. Baier 1984, S. 36), die mit weiterer technischer Entwicklung im militärisch-industriellen Komplex ein immer größeres Zerstörungspotential entfalten. Schlachten sind ein zentraler Bestandteil des Kriegsfilms, sie nehmen eine dramaturgisch herausragende Funktion ein (Neale 2000, S. 125). Sie sind die Wendepunkte in der Geschichte, an denen sich die Schicksale von Gruppen oder Individuen entscheiden, entweder zu einer Veränderung des Verhaltens oder zum Tod. „Das Schlachtfeld ist eine Welt, in der die Gesetze, die Überzeugungen, das Verhalten und die Moral der Zivilisation außer Kraft gesetzt sind“ (Belton 1994, S. 165).

Ähnlich wie im Spiel gelten im Krieg andere Gesetze und Regeln. Das alltägliche Verständnis der Welt und die damit verbundenen Handlungsweisen führen in der Welt des Krieges zum Scheitern und möglicherweise in den Tod. Das Vertrauen in das Funktionieren der Welt, die so genannte ontologische Sicherheit des Alltags (vgl. Giddens 1995, S. 117 f.) geht verloren, ein Zustand emotionaler und kognitiver Unsicherheit stellt sich ein. Das ist für Zuschauer ebenso faszinierend wie erschreckend. In den Kriegsfilmen selbst wird damit gerade durch die Schlachten ein dramaturgischer Raum eröffnet, der einerseits größte Brutalität zulässt, andererseits aber gleichzeitig stark emotional besetzte Themen wie Hass, Gewalt und Tod darstellt.

Aufgrund der Außer-Kraft-Setzung der zivilisatorischen Regeln und dem Verlust des alltäglichen Vertrauens in die Welt verwischen

sich gerade im Kriegsfilm auch die Grenzen zwischen richtig und falsch, zwischen Gut und Böse – absolute moralische Vorstellungen werden grundsätzlich in Frage gestellt. Ein weiterer Punkt ist für Kriegsfilme zentral: In ihnen stehen in der Regel keine Individuen, sondern Gruppen von Männern im Mittelpunkt der Handlung – und die Geschichte wird aus der Sicht der in den Krieg involvierten Figuren erzählt. Es geht im Kriegsfilm also auch immer um ein bestimmtes Verständnis von Männlichkeit, eine entzivilisierte Männlichkeit, aus der dann die positiven und negativen Helden geboren werden. Kriegsfilme zeigen daher häufig die Entwicklung von Individuen in Gruppen, die in einen Erziehungs- bzw. Lernprozess eingebunden sind. Denn die Filme stellen dar, warum gekämpft und warum gewonnen oder verloren wurde. Während die Filme auf der einen Seite den Krieg rationalisieren, zeigen sie auf der anderen Seite ihre Helden zunächst verunsichert, die später körperlich und moralisch gestärkt zu positiven Helden oder – im Fall der körperlichen und moralischen Schwächung – zu negativen Helden werden.

An dieser Stelle muss auf das Problem der subjektiven Bewertung von Kriegsfilmen hingewiesen werden. Als eben von positiven und negativen Helden die Rede war, erfolgte diese Bewertung im Rahmen der Logik von Kriegsfilmen. In der Logik des Krieges sind gute Kämpfer starke Helden, moralisch und körperlich instabile Soldaten sind demnach keine starken Helden. Diese Logik der Filme selbst, die Kriege, ihre Schlachten und die Kämpfer darstellen, darf nicht mit der Logik der Zuschauer oder von Filmkritikern verwechselt werden, die das unzivilisierte Treiben aus der Warte der zivilisatorischen Welt bewerten. Nur aus diesen unterschiedlichen Logiken, die zu unterschiedlichen Bewertungen führen, ist auch erklärbar, dass eine Unterscheidung zwischen Kriegsfilm und Antikriegsfilm (vgl. Strübel 2002) getroffen wird. Ein Kriegsfilm wäre danach ein Film, der den Krieg als normales Mittel der Politik darstellt, als patriotischen Akt oder als Abenteuer. „Antikriegsfilme wären dann alle Filme, in denen das Leiden der Menschen durch den Krieg, die Forderung nach Abschaffung des Krieges als Mittel der Politik und die Darstellung der wahren Ursachen des Krieges sowie der Sinnlosigkeit kriegerischer Auseinandersetzungen

gezeigt wird“ (Baier 1984, S. 38). Als Beispiel dafür wird in der Regel *Im Westen nichts Neues* angeführt. Ob ein Film tatsächlich ein Antikriegsfilm ist, hängt jedoch von der subjektiven Bewertung des Zuschauers ab (vgl. Kelly 1997, S. 1). Der Medienwissenschaftler Knut Hickethier (1990, S. 224) hält entsprechend diese Art der Unterscheidung von Filmen, die Kriege darstellen, für problematisch: „Einerseits enthalten alle Filme, die eine Propaganda beabsichtigen, auch ein Moment der ‚Sinnlosigkeit des Krieges‘, andererseits benutzen alle Antikriegsfilme den Krieg als Folie und etablieren diesen damit im Bewusstsein der Zuschauer nicht als ein Übel, sondern als Faktum.“ Wie ein Zuschauer die Bilder des Krieges deutet, hängt von mehreren Faktoren ab. In Bezug auf den Film *Platoon* stellt der Politikwissenschaftler Michael Strübel fest: „Der Subjektivität des Betrachters, seiner Vorurteile und Stereotypen, seiner cineastischen Sozialisation und politischen Einstellung bleibt es letztlich überlassen, wie er den Film deutet, wie er die Akteure charakterisiert, welche Szenen ihn positiv ansprechen oder abstoßen. Hier tun sich Grenzen der Vermittlung auf, an denen die Filmemacher selbst dann scheitern können, wenn sie erklärtermaßen eine antimilitaristische Botschaft transportieren wollen“ (Strübel 2002, S. 67). Es wird einmal mehr deutlich, dass Filme in den Köpfen ihrer Zuschauer entstehen.

Gemeinsam ist dem Kriegs- und dem Antikriegsfilm die Darstellung von Schlachten, meist in ihrer ganzen Brutalität. Daher führt diese Unterscheidung vor allem dann nicht weit, wenn man sich mit der Gewaltdarstellung im Kriegsfilm befasst. Denn dann müsste ein Antikriegsfilm erheblich brutaler sein, weil er die leidenden Opfer und die Auswirkungen von Gewalt in den Mittelpunkt stellt, während der Kriegsfilm sich in seiner Darstellung eher oberflächlicher Action bedient.

Die Inszenierung der Helden und die Darstellung der Gewalt

Für die Darstellung der Gewalt in Kriegsfilmen sind einerseits die Kampf- und Schlachtszenen zentral, die ein wesentliches Merkmal des Genres sind, andererseits die Erzählung der Helden, die sich gewissermaßen auf einer Reise durch den Krieg befinden – und diese Reise kann durchaus tödlich enden. Die Entwick-

lung der Helden, ob als Individuen oder als Gruppe, ist an ihren Umgang mit den Erfordernissen des Krieges gebunden. Es lassen sich drei Arten von Helden, die ausnahmslos männlich sind, unterscheiden:

- Helden, die überzeugt der Logik des Krieges folgen und ihren meist patriotischen Weg gehen, der im wahrsten Sinne des Wortes über Leichen führt;
- Helden, die in den Wirren des Krieges die moralische Orientierung verlieren und sich eher durchschlagen, um den Krieg möglichst unbeschadet zu überstehen, und nur zu diesem Zweck und ohne innere Überzeugung der Kriegslogik folgen;
- Helden, die zwischen Erstarkung und Desillusionierung schwanken, für die der Krieg eher eine innere Reise zu sich selbst wird, die in der Abkehr von der Kriegslogik, in deren Übertragung auf den außerkriegerischen Alltag oder in der Selbstzerstörung endet.

Mit den verschiedenen Formen der Helden-erzählung sind unterschiedliche Inszenierungsweisen und ästhetische Darstellungen von Gewalt verbunden. Eine Ausnahme bilden hier lediglich die großen Kampf- und Schlachtszenen, in denen immer wiederkehrende Muster des konventionellen Actionkinos auftauchen, die die Schaulust der Zuschauer bedienen. Allerdings können die in diese Szenen verwickelten Helden eine unterschiedliche Perspektive auf das Kampfgeschehen entwickeln – und mit ihnen die Zuschauer.

Filme, in denen die Helden ihren patriotischen Weg gehen, erzählen ihre Geschichte meist aus der Perspektive eben dieser Helden, man kann sie daher auch als Täterperspektive bezeichnen. Die namenlosen Feinde, die im Verlauf der Handlung sterben müssen, werden manchmal auch brutal abgeschlachtet. Menschliche Regungen sind diesen Kampfmaschinen, für die Rambo als Prototyp gelten kann, fremd. Ihre Eigenschaften sind denen des Westeners ähnlich: Schweigsam gehen die Männer unbeirrt ihren Weg und sind keine Freunde von Traurigkeit. Einer der ersten Filme über den Vietnamkrieg, *Die grünen Teufel* (USA 1968, Ray Kellogg/John Wayne), in dem John Wayne den patriotischen Helden gibt, orientiert sich noch direkt am Vorbild des Westeners. Die Feinde treten in

Der Soldat James Ryan.

Massen auf, sind eindeutig die Bösen und müssen deshalb getötet werden. In fast allen Kriegsfilmern, die vor den 70er Jahren des 20. Jahrhunderts gedreht und nicht explizit als Antikriegsfilme angekündigt und rezipiert wurden, kann man patriotischen Helden bei ihren Vernichtungsfeldzügen zusehen.

Mit der Darstellung des Vietnamkrieges änderte sich die Darstellung der Helden grundlegend. Einerseits wurde die Figur des bekannten patriotischen Helden aufgegriffen, der aber nun teilweise unabhängig von den Institutionen der eigenen Nation für einen seiner Auffassung nach gerechten Krieg kämpft. In diesen Filmen werden aus den Mitgliedern militärischer Einheiten Einzelkämpfer, die weder Gesetz noch Moral kennen, außer der eigenen. Filme wie *Rambo – First Blood* (USA 1982, Ted Kotcheff) und *Rambo 2 – Der Auftrag* (USA 1985, George Cosmatos) orientieren sich mehr am klassischen Actionfilm, in dem ein Held, eben der Actionheld, gegen eine tatsächliche oder vermeintliche Gefahr kämpft. In diesen Filmen gibt es eine Reihe klassischer Action- und Kampfszenen, die von der Körperlichkeit des Helden leben. Im Zusammenhang mit derartigen Filmen geht es vor allem um die Inszenierung von Männlichkeit (vgl. Jeffords 1994; Tasker 1993). Susan Jeffords (1994, S. 34) schreibt entsprechend in Bezug auf *Rambo*, dass der Bodybuilder-Körper von Sylvester Stallone immer wieder im Kontrast zu den eher weichen Körpern der Soldaten der Nationalgarde gezeigt wird. Die angewendete Gewalt ist, auch von ihrer Inszenierung her, Mittel zur Darstellung von Männlichkeit – und diese männlichen Actionhelden müssen auch im Kriegsfilm ihre Dominanz zeigen, indem Feinde und „Weicheier“ in den eigenen Reihen zu Opfern werden.

Der zweite Typus von Helden, die in den Wirren des Krieges die moralische Orientierung verlieren und sich an die Kriegslogik klammern, um möglichst unbeschadet den Krieg zu überstehen, wendet dann Gewalt an, wenn es einen Befehl dazu gibt oder es zur Rettung des eigenen Lebens unausweichlich erscheint. Ihr Ziel erreichen sie jedoch nicht immer. Als Beispiel für diese Art Helden mag Captain Miller in *Der Soldat James Ryan* gelten. Die Landung in der Normandie wird für ihn zu einer Konfrontation mit der Realität des Krieges, in dem es um Leben und Tod geht. Er erhält den Auftrag, mit weiteren sieben Solda-



Die durch die Hölle gehen.

ten den amerikanischen Soldaten James Ryan ausfindig zu machen, weil der Militärstab ihn aus humanitären Gründen (seine drei Brüder sind bereits im Krieg gefallen) nach Hause holen will. Miller fügt sich dem Befehl und sieht es als seine Pflicht an, das Leben von James Ryan zu retten, auch wenn dabei fast alle seine Kameraden nicht verlassen, sondern weiterkämpfen. Um seinen Befehl auszuführen, muss Miller mitmachen. Diese Entscheidung bezahlt nicht nur er allein mit seinem Leben – auch wenn letztlich der Auftrag erfüllt ist, weil James Ryan überlebt. Der Einsatz von Gewalt in Filmen mit solchen Helden wird immer aus der persönlichen Konfrontation des Helden und seiner Truppe mit der Realität des Krieges begründet. Dazu gehört auch, dass der Einsatz von Gewalt immer wieder rationalisiert und legitimiert werden muss – ein Verhalten, das den patriotischen und kriegerischen Actionhelden fremd ist, weil diese bedenken- und gedankenlos töten.

Gewalt kann hier auch zu Gegengewalt führen wie z.B. in *Full Metal Jacket*. Im ersten Teil des Films wird die Ausbildung einer Abteilung (Platoon) für den Krieg in Vietnam gezeigt, zu der der etwas ungelente Leonard gehört. Die Gruppe ist dem lautstarken Drill von Sergeant Hartman ausgesetzt, der besonders Leonard schikaniert. Am Ende dieses ersten Teils erschießt Leonard zunächst den Ausbilder und dann sich selbst. Für die Inszenierung spielt hier die auditive Ebene eine wichtige Rolle. Als Zuschauer ist man den Schreien des Ausbilders ebenso ausgesetzt wie die Rekruten. Der Tod des Ausbilders erscheint letztlich als eine Erlösung, die Gewalt des Rekruten kann als legitim empfunden werden.

Der zweite Teil des Films zeigt die Gruppe unter Führung des Soldaten Joker in Vietnam. Nach und nach wird seine Abteilung von einem zunächst unbekanntem Scharfschützen getötet, der sich dann als junge Frau entpuppt und von Joker gnadenlos getötet wird. Die Gewalt von Joker erscheint hier ebenfalls als Reaktion auf die Gewalt der Scharfschützin, der nicht nur Joker und seine Abteilung, sondern auch die Zuschauer hilflos ausgeliefert sind, doch mag sich in diesem Fall keine Erlösung einstellen, da sich hier wieder die ganze Amoralität des Krieges entlädt. Im Gegensatz zu Captain Miller überlebt Joker. Seine Voice-Over-Stimme verkündet, dass er kei-

ne Angst mehr habe. Auf diese Weise behandeln die zwei Teile des Films eigentlich doch ein gemeinsames Thema: den Erziehungsprozess der Rekruten, im ersten Teil als institutionalisierte Ausbildung, bei der Befehlsgewalt eine entscheidende Rolle spielt, und im zweiten Teil als einen Prozess der Erziehung zum eigenständigen Handeln in einer kriegerischen Situation. Der Rekrut lernt hier durch die Situationen, in die er gerät, und die er meistern muss. Hier deutet sich bereits das Muster der inneren Reise des Helden als Entwicklungsprozess an, das typisch für die dritte Art von Helden im Kriegsfilm ist.

Diese Helden treten ebenfalls nicht als individuelle Figuren auf, sondern sind in eine Gruppe integriert. Allerdings machen alle Mitglieder der Gruppe unterschiedliche Erfahrungen, die auch zu unterschiedlichen Lerneffekten führen. In *Der Soldat James Ryan* gibt es einen jungen Soldaten, der eigentlich kein Gewehr in die Hand nehmen mag und lieber einen Roman über den Krieg schreiben möchte. Weil er die französische Sprache beherrscht, wird er zum Trupp von Captain Miller abkommandiert. Er erweist sich als ängstlich und greift auch nicht ein, als zwei Mitglieder seiner Truppe von einem deutschen Soldaten umgebracht werden – ausgerechnet ein Soldat, den die Truppe gefangen genommen, aber wieder freigelassen hatte. Dies ist der Moment, an dem der junge Soldat die gesamte Brutalität des Krieges begreift. Er wird im Verlauf des Kampfes zum ersten Mal schießen, um diesen Deutschen zu töten, weil er das Vertrauen, das Captain Miller und der junge Soldat in ihn gesetzt hatten, enttäuscht hat. Aber in kriegerischen Kämpfen ist Vertrauen fehl am Platz. Das ist im Film eine der wenigen Szenen, in denen das Opfer nicht im Bild gezeigt wird. Man sieht nur den jungen Soldaten. Dieser hat zwar durch die Tötung des Deutschen noch eine Initiation erfahren und sich den Bedingungen des Krieges angepasst, offen bleibt jedoch, ob er durch diese Erfahrung traumatisiert wurde oder nicht.

Eine andere Erfahrung machen die drei jungen Stahlarbeiter Michael, Steven und Nick in dem Film *Die durch die Hölle gehen* (USA 1978, Michael Cimino). Am Anfang steht die Idylle der Hochzeit Stevens, die kurz vor dem Abflug nach Vietnam stattfindet. Nachdem Michael als Einziger in seiner Einheit einen Angriff der Vietcong überlebt, wird er von ei-



Rambo.



Full Metal Jacket.



Der Soldat James Ryan.



Die durch die Hölle gehen.

ner Gruppe gerettet, zu der seine beiden Freunde Nick und Steven gehören. Doch dann werden sie gefangen genommen. In einer Bambushütte werden sie gezwungen, gegeneinander russisches Roulett zu spielen.

Das ist die Schlüsselszene des Films. Wunden die Figuren bisher weitgehend mit einer eher distanzierten Kamera verfolgt, die den Zuschauer in einer Beobachterposition lässt, rückt die Kamera den Personen nun quasi auf den Leib und ins Gesicht. So wird die Angst, die sie empfinden, für die Zuschauer mehr als deutlich. Es wird in Großaufnahme gezeigt, wie ein südvietnamesischer Gefangener sich die Waffe an den Kopf hält und abdrückt. Von der Wucht des Geschosses wird er von seinem Platz geworfen und ein Blutstrahl spritzt aus der Wunde. Die Filmzuschauer sind nunmehr nicht nur distanziert dabei, sondern werden in das Leid der Gefangenen hineingezogen. Die etwa fünfzehnminütige Russisch-Roulett-Sequenz hat etwa 230 Schnitte, durch die fast ausschließlich Nah- und Großaufnahmen aneinander gereiht werden (vgl. Bannemann/Behring/Hoppe 1987, S. 127). Die Befreiung gelingt den drei Freunden nur mit einem drastischen Gewaltakt, bei dem die Vietcong-Soldaten niedergemetzelt werden. Diese Szene wird durch einen noch schnelleren Rhythmus der Schnitte weiter dynamisiert.

Die Befreiung ist auch eine für die Zuschauer, die wie die Figuren auch von ihren Qualen erlöst sind. Im Folgenden wechselt die Kamera wieder in eine distanziertere Position und die Einstellungen werden wieder ruhiger. Aus dieser distanzierten Position heraus können die Zuschauer nun die Wandlungen der Helden nach dem Krieg erleben, die Zerstörung ihrer Körper und die Zerrüttung ihrer Psyche, ihre Traumatisierung. Während Michael nicht mehr töten kann, nicht einmal mehr einen Hirsch auf der Jagd, hat Nick das Gedächtnis verloren und ist zu einem drogensüchtigen, professionellen Russisch-Roulett-Spieler geworden, der sich in einem finalen Akt bei einem Spiel gegen Michael erschießt. Beim Begräbnis ist auch der beinamputierte Steven anwesend. Der Filmkritiker Bernd Kieffer (2001, S. 468) schreibt, dass der Krieg in diesem Film „in seinen fatalen Konsequenzen zur Zerstörung des Lebens auch der Überlebenden“ wird. Gerade die Drastik der Gewalt in der Handlung und die physische Gewalt, die in dieser Sequenz durch die schnellen



Pearl Harbor.

Bildwechsel und die Nähe zu den Figuren auf die Zuschauer ausgeübt wird, sind notwendig, um die Konsequenzen für die Figuren nachvollziehbar zu machen. Eine Traumatisierung der Figuren ist umso eindrücklicher, wenn die Zuschauer dadurch stark emotional und physiologisch beansprucht werden.

Das Beispiel zeigt, dass Gewaltszenen in Kriegsfilmen eine wichtige Bedeutung haben. Sie fordern die Reaktionen der betroffenen Figuren heraus. Allerdings haben sie je nach Typus der dominanten Heldenfiguren unterschiedliche Funktionen. Während die Opfer der kriegerischen Actionhelden meist entindividualisiert sind, haben sie in den anderen Filmen ein Gesicht, ihr Tod ist nicht nur allgemein aus den Prinzipien des Krieges, sondern aus der Handlung des Films heraus begründet und nachvollziehbar. Die Gewalt ist hier in den konkreten narrativen Kontext des Films eingebunden.

Ein Kriegsfilm ohne die Darstellung von Gewalt ist nicht vorstellbar. Zwar mag keine Gewalttätigkeit gezeigt werden, doch wenn der Schwerpunkt der Darstellung auf den Leiden der Opfer liegt, ist die Gewalt implizit als Ursache für die gezeigte Wirkung vorhanden. In der expliziten Zurschaustellung von Gewalttätigkeiten und ihren Auswirkungen, wie sie vor allem für einen Film wie *Der Soldat James Ryan* typisch ist, wirken Kriegsfilme inzwischen ein wenig anachronistisch. Der moderne Krieg ist ein technologischer Krieg, in dem die Opfer immer stärker anonymisiert werden bis hin zur Unsichtbarkeit. Dagegen rücken gerade in den dokumentarischen Formen die Bilder der Täter, die schon fast eloquent für eine vermeintlich gute Sache kämpfen, in den Blick. Die Einführung der so genannten „Embedded Journalists“ im Irakkrieg positioniert die eigentlich unabhängigen Journalisten auf einer Seite. Der Überblick, den die Filmkamera ermöglichte, geht ihnen in der medialen Realität des Krieges verloren.

Schlussbemerkungen

Was bedeutet dies für den Jugendschutz im Allgemeinen und die Prüfpraxis im Besonderen? Bereits 1960 konstatierte Werner Jungeblodt (S. 12): „Sofern Kriegsfilme dem Rausch des Tötens verfallen, führen sie zur Brutalisierung der Zuschauer.“ Wie wir heute wissen, ist die implizite Wirkungsannahme, die in dem

Zitat zum Ausdruck kommt, so nicht haltbar. Denn wie die Diskussion um die Frage der Gewaltdarstellung in Kriegs- und Antikriegsfilmen gezeigt hat, hängt eine mögliche Wirkung von den Dispositionen des Zuschauers sowie von anderen Faktoren wie der sozialen Einbettung des Filmkonsums, dem dominanten gesellschaftlichen Diskurs über Krieg usw. ab. Der historische Kontext der Rezeption muss berücksichtigt werden. Kriegsfilme setzen vor allem auf Schaulust durch Action, auf Spannung durch Thrill. Das macht sie u. a. für Zuschauer interessant. Zudem drängen sie das Fiktionsbewusstsein der Zuschauer in den Hintergrund, weil sie aufgrund der Einbettung in reale historische Kontexte die Filmbilder authentischer erscheinen lassen, als sie sind.

Die ungebrochenen und manchmal auch die gebrochenen Helden, die in die eine oder andere Action verwickelt sind, sind besonders für männliche Jugendliche attraktiv, weil sie das Bedürfnis nach starken Helden befriedigen. „Dabei vollführen die übertriebenen Darstellungen des Körpers, der körperlichen Kraft, der Waffen und erschreckenden Hindernisse einen Akt der Balance – einerseits sind sie Nahrung für Größenphantasien, andererseits stecken in der Übertreibung immer auch die korrespondierenden Ängste“ (Wieth-Heining 2000, S. 75). Die Helden verkörpern auf diese Weise in ihrer „Action“ die Widersprüche in den Entwicklungsaufgaben von Jugendlichen, die zwischen Größenphantasie und Ohnmacht bzw. Angst pendeln. Zugleich bedeutet die Identifikation mit den Helden nicht, dass auch deren Normen und Werte übernommen werden, da sie sich nur auf die körperliche Action richtet. So entsteht eine mehr physische Faszination durch die Dynamik der Bewegungen und die Geschwindigkeit der Action. Diese Elemente werden nicht nur in Actionfilmen, sondern auch in Kriegsfilmen ästhetisch unterstützt und aktivieren so das Fiktionsbewusstsein.

Für eine Bewertung von Kriegsfilmen in der Prüfpraxis ist meines Erachtens wichtig, zunächst einen ideologischen Zugriff, der auf eine allgemeine Einschätzung zu Kriegen beruht, zu vermeiden. Wer generell der Auffassung ist, dass Kriege gewaltverherrlichend sind, der wird das auch bei Kriegsfilmen finden. Die Konsequenz wäre, solche Filme dann gar nicht mehr oder erst ab 23.00 Uhr zu zeigen. Das erscheint aber nur möglich, wenn es

die dominierende Haltung im gesellschaftlichen Diskurs ist. Für die Bewertung von Kriegsfilmen muss es darum gehen, die Gewaltszenen im Kontext der Handlung und der Erzählung zu bewerten, denn dieser Kontext strukturiert die Rezeption der Zuschauer vor. Zugleich muss berücksichtigt werden, dass die kindlichen und jugendlichen Zuschauer kriegerische Auseinandersetzungen und ihre Folgen bereits aus den Nachrichtensendungen kennen. Sie wissen dann sehr wohl zwischen Realität und fiktivem Spielfilm zu unterscheiden. Es ist sicher keine Frage, dass Kriegsfilme nicht im Tagesprogramm laufen sollten. Eine Freigabe ab 12 Jahren und eine entsprechende Programmierung sind in der Regel sinnvoll, in Ausnahmefällen ab 16 Jahren und die Ausstrahlung ab 22.00 Uhr. Generell muss allerdings, wie das bei *Der Soldat James Ryan* nicht der Fall war, die Kunstfreiheit berücksichtigt werden. Ein Film, der mehrere Oscars gewonnen hat, ist ein wertvolles Kulturgut, das zumindest Jugendlichen nicht vorenthalten werden sollte.

Prof. Dr. Lothar Mikos ist Professor für Fernsehwissenschaft an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) „Konrad Wolf“ in Potsdam-Babelsberg und Prüfer der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF).

Literatur:

Baier, E.:

Der Kriegsfilm. Aachen 1984.

Bannemann, I./Behring, H./Hoppe, U.:

Zwei Seiten der Gewalt – Zur Ambivalenz von Michael Cimino's The Deer Hunter. In: R. Schnell (Hrsg.): *Gewalt im Film.* Bielefeld 1987, S. 109–138.

Belton, J.:

American Cinema / American Culture. New York u. a. 1994.

Butler, I.:

The War Film. London 1974.

Dibbets, K./Hogenkamp, B. (Hrsg.):

Film and the First World War. Amsterdam 1995.

Giddens, A.:

Konsequenzen der Moderne. Frankfurt 1995.

Hammond, M.:

Some Smothering Dreams: The Combat Film in Contemporary Hollywood. In: St. Neale (Hrsg.): *Genre and Contemporary Hollywood.* London 2002, S. 62–76.

Hickethier, K.:

Militär und Krieg: 08/15 (1954). In: W. Faulstich/H. Korte (Hrsg.): *Fischer Filmgeschichte.* Bd. 3: 1945–1960. Frankfurt 1990, S. 222–251.

Jeffords, S.:

Hard Bodies. Hollywood Masculinity in the Reagan Era. New Brunswick 1994.

Jungeblodt, W.:

Kriegsfilme – noch und noch. O. O. 1960.

Kelly, A.:

Cinema and the Great War. London/New York 1997.

Kiefer, B.:

Die durch die Hölle gehen – The Deer Hunter. In: T. Koebner (Hrsg.): *Filmklassiker. Beschreibungen und Kommentare.* Bd. 3: 1965–1981. Stuttgart 2001, S. 467–471.

King, G.:

Spectacular Narratives. Hollywood in the Age of the Blockbuster. London / New York 2000.

Lanning, M. L.:

Vietnam at the Movies. New York 1994.

Mikos, L.:

Von Kriegen und Verbrechen. Ästhetik der Gewaltdarstellung in Nachrichten und anderen dokumentarischen Formen. In: *tv diskurs,* Ausgabe 24 (April 2003), S. 10–15.

Neale, St.:

Genre and Hollywood. London/New York 2000.

Paul, G.:

Krieg und Film im 20. Jahrhundert. Historische Skizze und methodologische Überlegungen. In: B. Chiari/M. Rogg/W. Schmidt (Hrsg.): *Krieg und Militär im Film des 20. Jahrhunderts.* München 2003, S. 3–76.

Reinecke, St.:

Hollywood goes Vietnam. Der Vietnamkrieg im US-amerikanischen Film. Marburg 1993.

Sannwald, D.:

Vom Winde verweht – Gone with the Wind. In: T. Koebner (Hrsg.): *Filmklassiker. Beschreibungen und Kommentare.* Bd. 1: 1913–1946. Stuttgart 2001, S. 407–411.

Schrader, B. (Hrsg.):

Der Fall Remarque. „Im Westen nichts Neues“. Eine Dokumentation. Leipzig 1992.

Strübel, M.:

Kriegsfilm und Antikriegsfilm. Ein filmgeschichtlicher Abriss aus der Sicht der internationalen Politik. In: Ders. (Hrsg.): *Film und Krieg. Die Inszenierung von Politik zwischen Apologetik und Apokalypse.* Opladen 2002, S. 39–73.

Tasker, Y.:

Spectacular Bodies. Gender, Genre and the Action Cinema. London/New York 1993.

Virilio, P.:

Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung. München/Wien 1986.

Wieth-Heining, M.:

Filmgewalt und Lebensphase Jugend. Ein Beitrag zur Faszination Jugendlicher an medialer Gewalt. München 2000.

