

DE GRUYTER

Cilli Pogodda

MEDIEN-TECHNOLOGIE UND AFFEKT

KAMERAS, IHRE ANWENDUNG
UND DIE POETIK DES IRAKKRIEGSFILMS



CINEPOETICS

DE
—
G

Cilli Pogodda

Medientechnologie und Affekt

Cinepoetics



Poetologien audiovisueller Bilder

Herausgegeben von
Hermann Kappelhoff und Michael Wedel

Band 10

Cilli Pogodda

Medientechnologie und Affekt



Kameras, ihre Anwendung und die Poetik des
Irakkriegsfilms

DE GRUYTER

ISBN 978-3-11-066823-0

e-ISBN (PDF) 978-3-11-061498-5

e-ISBN (EPUB) 978-3-11-060815-1

ISSN 2509-4351

DOI <https://doi.org/10.1515/9783110614985>

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz. Weitere Informationen finden Sie unter <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>.



Die Creative Commons-Lizenzbedingungen für die Weiterverwendung gelten nicht für Inhalte (wie Grafiken, Abbildungen, Fotos, Auszüge usw.), die nicht im Original der Open-Access-Publikation enthalten sind. Es kann eine weitere Genehmigung des Rechteinhabers erforderlich sein. Die Verpflichtung zur Recherche und Genehmigung liegt allein bei der Partei, die das Material weiterverwendet.

Library of Congress Control Number: 2022941779

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

© 2023 bei den Autoren, publiziert von Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston.
Dieses Buch ist als Open-Access-Publikation verfügbar über www.degruyter.com.
Einbandabbildung: Stocktrek Images / Stocktrek Images / Getty Images
Satz: bsix information exchange GmbH, Braunschweig
Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck

www.degruyter.com

Danksagung

Ich bedanke mich von Herzen bei allen, die mich während der vielen Jahre der Arbeit an diesem Buch unterstützt haben. Mein größter Dank gilt Hermann Kappelhoff, der meine Promotion betreut hat und durch den ich in den vielen Jahren der Zusammenarbeit so viel lernen konnte, über Filme und über mich selbst. Ich danke allen Kolleginnen und Kollegen, mit denen ich in zwei Forschungsprojekten zum US-amerikanischen Kriegsfilm sowie in der Kolleg-Forschungsgruppe „Cinopoetics“ an der Freien Universität Berlin zusammenarbeiten durfte und die durch unsere gemeinsamen Diskussionen alle zur Entwicklung meiner Thesen und Konzepte beigetragen haben. Insbesondere gilt dies für die Projektmitarbeiter*innen David Gaertner, Tobias Haupts, Danny Gronmaier, Sinan Ertugrul, Hanno Berger und Doro Linneweber sowie Jan-Hendrik Bakels, Matthias Grotkopp und Christian Pischel. Dankbar bin ich auch für das wunderbare Seminar zu den Zusammenhängen literarischer Praktiken und technologischer Entwicklungen an der University of Michigan, mit dem Tyler Whitney mir eine entscheidende Inspiration für das Konzept dieses Buches geliefert hat. Ich danke Michael Wedel für die konstruktive Begutachtung meiner Dissertation, Björn Hochschild für die hilfreichen Lektüreamerkungen und Christina Schmitt für die geduldige und ermutigende Betreuung des Publikationsprozesses. Elisabeth Mohr, Maja Roth und Raphael Schotten gebührt mein Dank für die ausdauernde und gewissenhafte Arbeit für die Druckvorbereitung des Manuskriptes. Ich danke meiner ganzen Familie für den unterstützenden Zuspruch und meiner Schwester Valerie Pogodda insbesondere für die hilfreichen Korrekturen. Meinem Mann Francois Roloff gilt mein herzlichster Dank für die Kraft und Geduld, mit der er mir so oft den Rücken für die Arbeit an meiner Dissertation freigehalten und alle Höhen und Tiefen des Schreibprozesses mit mir gemeinsam ausgehalten hat. Und schließlich geht mein besonderer Dank an meine verstorbene Kollegin und Freundin Eileen Rositzka, die unsere gemeinsame Zeit des Arbeitens, Denkens und Lachens so viele Jahre lang auf unvergleichliche Weise geprägt hat. Ihr widme ich dieses Buch.

Inhaltsverzeichnis

Danksagung — V

1 Einleitung — 1

Teil I: Medientechnologie, Affekt und praxeologisch perspektivierte Filmanalyse

2 **Zwischen Technikmaterialismus und ästhetischer Erfahrung — 19**

2.1 Medientechnologie und Affekt: zum Forschungsstand — 19

2.2 Medientechnik, Medientheorie und der Krieg — 24

Technik, Technologie, Medium: Begriffsklärungen — 24

Medienmaterialistische Theorien — 28

Medientheorie und Krieg — 40

2.3 Theorien der Affektivität audiovisueller Bilder — 45

Medienästhetik und phänomenologische Filmtheorie — 46

Ausdrucksbewegung, Affekt und Bildraum — 51

Überlegungen zur ‚Mechanik‘ des audiovisuellen Bildes — 56

2.4 Genretheorie und Historizität — 61

Ein affektpoetisches Genrekonzep — 61

Die Pathosszenen des Kriegsfilms: methodische

Grundlagen — 65

Medientechnologie und affektpoetische Transformationen des
Genres — 74

3 **Mediengeschichte im Zusammenhang von Medientechnik, Anwen-
dungsweisen und audiovisueller Ästhetik — 77**

3.1 Von der ‚Mechanik‘ des Bildes zur Anwendungsweise des
Apparates — 77

3.2 Der praxeologische Forschungsansatz — 81

Praxeologie und Medienforschung — 83

Fabrizierte Bilder — 88

3.3 Praxeologie und filmische Expressivität — 90

3.4 „Primäre“ Bildformen — 97

- 3.5 Die Historizität des Bildermachens — **100**
 - Der medientechnische Apparat — **107**
 - Der Akteur der Anwendung — **109**
 - Die örtliche Topografie — **112**
- 3.6 Eine sinnliche Faktizität audiovisueller Bilder — **115**
- 3.7 Die Anwendungsweise als Kategorie der Film- und Medienanalyse — **116**
- 3.8 Systematik der Analyse — **119**

Teil II: Inszenierungen des Irakkrieges

- 4 Historische Rahmung: Der Irakkrieg, seine Medientechnologien und ihre Anwendung — 129**
 - 4.1 Historische Eckdaten des Irakkrieges — **133**
 - 4.2 Bildproduktion in der offiziellen Berichterstattung — **136**
 - Embedded Journalists* und *Embedded Filmmakers* — **137**
 - Combat Camera Units* des Militärs — **139**
 - 4.3 Digicams, Laptops, MP3-Player — **140**
- 5 Historische Fallstudien filmischer Poetiken — 144**
 - 5.1 Einführung: Der Irakkrieg und das Genre des Hollywood-Kriegsfilms — **144**
 - 5.2 Auswahl der Filme und Erläuterung der Vorarbeiten — **146**
 - 5.3 **THE HURT LOCKER: Die Bombe und das „Tasten“ der Kamera — 148**
 - Primäre Bildform, Apparat und Akteur — **148**
 - Analyse der primären Bildform: *GUNNER PALACE* — **151**
 - Analyse von *THE HURT LOCKER* — **164**
 - Zusammenfassung — **180**
 - 5.4 **REDACTED: Das Bild von Kameradschaft als Horrorvision — 181**
 - Primäre Bildform, Apparat und Akteur — **182**
 - Analyse der primären Bildform: *COMBAT DIARY* — **185**
 - Analyse von *REDACTED* — **204**
 - Zusammenfassung — **216**
 - 5.5 **IN THE VALLEY OF ELAH: Poetik der Ohnmacht im Führerhaus — 217**
 - Primäre Bildform, Apparat und Akteur — **218**
 - Analyse der primären Bildform: *THE WAR TAPES* — **219**
 - Analyse von *IN THE VALLEY OF ELAH* — **235**
 - Zusammenfassung — **250**

- 6 **Schluss — 252**
- 7 **Nachwort: Ein neuer Krieg – neue Bilder — 259**
- 8 **Literaturverzeichnis — 262**
- 9 **Internetquellenverzeichnis — 271**
- 10 **Filmverzeichnis — 272**
- 11 **Namensregister — 273**
- 12 **Filmregister — 276**
- 13 **Abbildungsverzeichnis — 277**
- 14 **Farbabbildungen — 281**

1 Einleitung

Digitale Medientechnologien stehen heute mehr denn je im Verdacht, Werkzeuge der Stimmungsmache und Emotionalisierung in der Kriegs- und Krisenberichterstattung zu sein. Die Digitalisierung und Dezentralisierung der Bildproduktion durch moderne Kommunikationstechnologien bringt einerseits ständig neue Bildtypen hervor, denen aufgrund ihrer scheinbar unmittelbaren Zeugenchaft und ihres nicht-institutionellen Ursprungs eine gewisse Glaubwürdigkeit zugeschrieben wird; etwa den heute regelmäßig in den Nachrichtenmedien vertretenen Aufnahmen privater Smartphones aus den Krisengebieten des Nahen und Mittleren Ostens. Andererseits aber wird ihnen nachgesagt, Tür und Tor zu öffnen für Manipulation, Populismus und unangemessene emotionale Aufladung von Konflikten, wobei die produzierten Bilder stets einer verdeckten inszenatorischen Beeinflussung verdächtigt werden. Dies betrifft Bildmaterial aller Kulturen und politischen Lager auf die eine oder andere Weise, seien es pathetische Inszenierungsweisen des US-amerikanischen Kinos, Rekrutierungsvideos islamistischer Extremisten oder mutmaßlich fingierte Beweisvideos im Ukraine-Krieg. Ganz besonders deutlich wurde dies in der Bilderflut zum Irakkrieg von 2003: Je vielfältiger die verfügbaren Technologien zur Dokumentation und Kommunikation des Krieges, desto größer wurde auf der einen Seite die Faszination an der Unmittelbarkeit der neuen Bildformen, auf der anderen das Misstrauen in ihre Glaubwürdigkeit.

Gleichzeitig gibt es so gut wie kein Wissen darüber, auf welche Weise Medientechnologien tatsächlich auf unsere Weltwahrnehmung und unser emotionales Erleben einwirken. Zwar wird immer wieder bemerkt, dass sie schon durch ihre bloße Handhabung Einfluss nehmen auf soziale ebenso wie sensomotorische Kommunikations- und Verhaltensmuster. Immer öfter kommen auch Aspekte einer körperlichen Verbundenheit mit digitalen Informationstechnologien in den Blick, etwa wenn es um das Tracking von Fitnessdaten durch Smartphones und Armbänder geht.¹ In aller Regel aber, insbesondere in Hinblick auf audiovisuelle Medien, stehen ausschließlich die Inhalte der produzierten Bilder im Verdacht und im Mittelpunkt medien- und kulturwissenschaftlicher sowie soziologischer Untersuchungen.² Welche Bedeutung aber haben die medientechnologischen Apparate selbst – eine Handykamera, ein Tablet-PC, ein Fernseher, ein

1 Vgl. Michael Andreas, Dawid Kasprowicz, Stefan Rieger: Technik | Intimität. Einleitung in den Schwerpunkt. In: *ZfM Zeitschrift für Medienwissenschaft* 15/2 (2016), S. 10–17.

2 So etwa bei: Thomas Knieper, Marion G. Müller (Hg.): *War Visions: Bildkommunikation und Krieg*. Köln 2005; Gerhard Paul: *Der Bilderkrieg. Inszenierungen, Bilder und Perspektiven der „Operation Irakische Freiheit“*. Göttingen 2005; Norman Solomon: *Angriffsziel Irak. Wie die Medien uns den Krieg verkaufen*. München 2003.

MP3-Player – für die Art und Weise, wie wir die Welt wahrnehmen, empfinden und bewerten? Wie verändern diese Geräte unser Sehen und Hören, Fühlen und Denken? Der Antwort auf diese Fragen ein Stück näherzukommen, dazu möchte diese Arbeit einen Beitrag leisten.

Damit soll nicht gesagt sein, dass eine solche Untersuchung möglich wäre, ohne die Bilder selbst zum Gegenstand der Betrachtung zu machen. Die Begegnung und der Umgang mit den Medientechnologien sind nicht zu denken ohne die Bilder und Töne, die sie produzieren und die bei ihrer Anwendung gesehen und gehört werden. Bisher jedoch betrachten medien- und kommunikationswissenschaftliche Studien, die sich mit dem affizierenden Potenzial audiovisueller Bilder befassen, dieses weitgehend abgekoppelt von den technischen Geräten und Apparaturen, die diese Bilder herstellen und vorführen, obwohl ihre Handhabung doch solch ein inhärenter Teil der Medienerfahrung ist. Die Apparate werden als technische Träger und Übermittler gedacht, während die Fähigkeit zur Emotionalisierung allein den dargestellten Inhalten zugeschrieben wird.³

Apparate machen Bilder

Der Fotograf Thomas Ruff hat 1992 im Nachklang des Zweiten Golfkrieges eine Bildserie mit dem Titel *Nächte* fotografiert: Mit einem Restlichtverstärker ausgestattet, wie er vom US-amerikanischen Militär für Nachtaufnahmen im Irak verwendet worden war, fotografierte Ruff nächtliche Ansichten seiner Heimatstadt Düsseldorf.⁴ Unschärf und ganz und gar in grünliches Licht getaucht, zeigen sich darauf schemenhaft die Konturen von Gebäuden und Schornsteinen. Der sichtbare Bildbereich ist kreisförmig, zum Rand hin verliert sich das Bild in Schwarz wie in einem runden Passepartout. Die Bilder kommen einem sofort bekannt vor: Auf den ersten Blick sind sie kaum zu unterscheiden von den nächtlichen Aufnahmen der hochtechnisierten Gefechte im Irak in den Fernsehnachrichten. Die hellen Lichtpunkte, die von erleuchteten Wohnzimmerfenstern und Straßenlaternen herrühren, wirken wie die leuchtenden Geschosse, die Qualmwolken der Schornsteine wie der Rauch der nächtlichen Bombardements von Bagdad.

³ So etwa bei: Bertram Scheufele, Carolin Gasteiger: Berichterstattung, Emotionen und politische Legitimierung. In: *M&K Medien & Kommunikationswissenschaft* 55/4 (2007), S. 534–554; Zizi Papacharissi: *Affective Publics. Sentiment, Technology, and Politics*. Oxford 2015; Anne Bartsch, Jens Eder, Kathrin Fahlenbach: Einleitung: Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medien. In: dies. (Hg.): *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*. Köln 2007.

⁴ Julian Heynen: Sterne und Nächte. Interview mit Thomas Ruff. In: www.goethe.de/ins/cn/de/kul/mag/20713709.html (letzter Zugriff: 14.12.2017); Bilder der Serie: www.kunstduesseldorf.de/kunsthalle-dusseldorf-ausstellung-thomas-ruff-lichten/ (letzter Zugriff: 12.06.2022).

In diesen Aufnahmen artikuliert sich ein ganz bestimmtes Interesse, nämlich zu ergründen, welchen Anteil der technische Apparat der Herstellung der Bilder an deren spezifischer Ausdruckskraft hat. Ruff möchte nach eigenen Angaben herausarbeiten, inwiefern mediale Bilder gerade in ihrer technischen Zurichtung auf subjektive Erfahrungen bezogen sind.⁵ Die Aufnahmen wirken vertraut, weil sie in ihrer Form ein subjektives wie kollektives Bildgedächtnis adressieren. Sie entwickeln eine eigene Ausdruckskraft, die unmittelbar in ihrem technischen Herstellungsverfahren begründet ist und die zuallererst sinnlich erschlossen wird: Erst mit den unheimlichen Schemen der Häuser und Bäume im Dunkeln, den diffus leuchtenden Rauchschwaden und den ausfransenden Lichtflecken der für den Restlichtverstärker viel zu hell erleuchteten Fenster wird das friedliche Düsseldorf zum Kriegsgebiet. Damit realisieren die Bilder einen sehr spezifischen historischen Bezug: einen, der nicht in der repräsentativen Abbildung liegt, sondern im unmittelbar sinnlichen Ausdruck des Bildes in seiner technischen Zurichtung durch ein spezifisches Aufnahmeverfahren.

Diesem Zusammenhang des Bildes als sinnlicher Ausdrucksform historischer Erfahrung mit den spezifischen technischen Apparaturen und Verfahren seiner Herstellung soll hier nachgegangen werden. Er kommt jedoch nur zur Geltung in der Adressierung eines Bildgedächtnisses, das in bestimmte, kulturell bedingte Seh- und Gebrauchsweisen der Bilder und Technologien eingebettet ist. Die Frage nach der Funktion der medientechnischen Apparate für die Affizierung des Zuschauers⁶ verlangt zunächst einmal nach einem Bildverständnis jenseits repräsentativer Abbildlichkeit, das die Bilder selbst als sinnliches Anschauungsmaterial in ihrer historisch verortbaren Verschränkung mit den medientechnischen Apparaten und Verfahren der Herstellung sowie den damit verknüpften kulturellen und medialen Praktiken ihres Gebrauchs beschreibbar macht.

5 Heynen: Sterne und Nächte.

6 Obwohl ich grundsätzlich das Bestreben nach einer geschlechtergerechten Sprache unterstütze, verwende ich in dieser Arbeit durchgängig das generische Maskulinum. Das hat zwei Gründe: Der eine ist praktischer Natur, da ich viel über Soldaten schreibe und diese in diesem Fall tatsächlich alle männlich sind. Der andere betrifft die Verwendung des Begriffs des „Zuschauers“ als eine abstrakte theoretische Größe. In der hier eingeschlagenen Forschungsperspektive können keine Erkenntnisse darüber generiert werden, inwiefern die audiovisuellen Bilder tatsächlich auf konkrete Zuschauer – und Zuschauerinnen – wirken. Die Rede ist deshalb nie von „die Zuschauer“ oder „die Zuschauerinnen“ als zählbare Teile eines empirisch messbaren Publikums. „Der Zuschauer“ ist hier ein theoretisch konstruierter Adressat der ästhetischen und poetischen Inszenierungsmuster der audiovisuellen Bilder und insofern geschlechtslos.

Medientechnologie und Genrekino

Deutlich wird dies besonders dort, wo in der audiovisuellen Inszenierung des Krieges landläufig ein besonders hohes Manipulationspotenzial vermutet wird: im US-amerikanischen Genrekino. Kaum irgendwo wird die Verschränkung von Medientechnologie und Affekt in ihrem historischen Bezug so sichtbar wie in den Hollywoodfilmen zum Irakkrieg, dem Dritten Golfkrieg von 2003 bis 2010.⁷ Kein Film aus Hollywood, der sich thematisch mit den Neuen Kriegen und Konflikten in der arabischen Welt seit der Jahrtausendwende befasst, nimmt nicht in der einen oder anderen Weise vordergründig Bezug auf die medialen Technologien, die zur Dokumentation dieser Kriege zum Einsatz kommen. Damit sind inhaltliche ebenso wie ästhetische Bezugnahmen gemeint: Filme wie *REDACTED* (Brian De Palma, USA / CA 2007), *IN THE VALLEY OF ELAH* (Paul Haggis, USA 2007) oder *BODY OF LIES* (Ridley Scott, USA / UK 2008) machen sich in großem Umfang Bildformen zu eigen, die von Handycams, Internetanwendungen oder militärischer Aufklärungs- und Waffentechnik stammen und in den Filmen in ihrer Materialität und Gestaltung deutlich als solche gekennzeichnet sind. Vom Krieg zu erzählen, heißt für diese Filme auch, von seinen Bildern zu erzählen, von den Technologien und Praktiken ihrer Herstellung, von den Bedingungen und Konsequenzen ihrer Entstehung und Rezeption.

Es ist die Grundannahme der vorliegenden Arbeit, dass die Filme Hollywoods dabei sehr präzise das affizierende Potenzial dieser technisch hervorgebrachten und zugerichteten Bildformen in den Blick nehmen, es sich zu eigen machen und zu den inszenatorischen Strategien der Subjektivierung und Affizierung des Genrekinos ins Verhältnis setzen. Die Filme artikulieren damit ein implizites „Wissen“ darum, dass die medientechnischen Apparate der Bilderzeugung eben nicht nur Träger und Übermittler sind, sondern dass sie die medialen Wahrnehmungsräume, in denen der Krieg überhaupt erst anschaulich und erfahrbar wird, selbst hervorbringen und maßgeblich gestalten. Die Filme des Hollywood-Kriegsfilms stehen deshalb im Zentrum der Untersuchungen. An ihnen, so die Annahme, wird die Funktion der medientechnischen Apparate der Bild- und Tonproduktion für das affektive Erleben des Zuschauers sichtbar und beschreibbar.

Die Genrefilme sind dazu in ihrer Einbettung in ein breites Feld audiovisueller Bildproduktion zum Krieg zu betrachten, das institutionelle Herstellungsprozesse ebenso umfasst wie die unüberschaubare Bilderflut aus dem Amateurbereich im Internet. Die mediale Formierung des Bildes vom Krieg ist längst nicht mehr nur auf institutionelle Produzenten distinkter Medienformate zurückzu-

⁷ Wenn im Folgenden vom Irakkrieg die Rede ist, dann ist damit immer der Dritte Golfkrieg von 2003 bis 2010 gemeint.

führen. Das heißt auch, dass das Bildersehen nicht mehr getrennt zu denken ist vom Bildermachen: Der Soldat im Kriegsgebiet etwa agiert in gleichem Maße als Zuschauer wie als Anwender und Bildproduzent. Man muss davon ausgehen, dass die Erfahrung des Filmsehens und des Medienkonsums sich unmittelbar darauf auswirkt, auf welche Weise und mit welchem Kalkül der Soldat im Kriegsgebiet seine Kamera bedient. Umgekehrt stehen genau diese Möglichkeiten der Bildproduktion durch digitale Aufzeichnungstechnologien im Kriegsgebiet im Mittelpunkt des Interesses der Spielfilme Hollywoods. Sie greifen nicht nur in großem Umfang die Bildformen der Nachrichten- und Amateurproduktionen auf, sondern thematisieren diese Bilder immer schon in Bezug auf die konkreten Technologien und Praktiken ihrer Erzeugung und Rezeption: In den Filmen wird gefilmt und fotografiert, es werden Filme gesehen, Mobiltelefone und Computer bedient. Die Frage, die sich auch in den nächtlichen Fotografien von Düsseldorf artikuliert, wird in den Genrefilmen also noch einmal erweitert: Sie fragen nicht nur nach den medientechnischen Bedingungen der Wahrnehmbarkeit des Krieges, sondern auch nach den medientechnischen Bedingungen und Praktiken der Hervorbringung des Bildes vom Krieg, die in ihrer Sicht immer nur vom Standpunkt einer wahrnehmenden und empfindenden Subjektivität aus zu bestimmen sind.

Mehr denn je sind mediale Kommunikationsprozesse heute als dynamische Wechselverhältnisse verschiedenster Medienformen zu beschreiben, die weder nur auf der immateriellen Ebene medialer Inhalte und ästhetischer Darstellung noch auf rein materieller Ebene medialer Technologien zu fassen sind. Der Bilderstrom, innerhalb dessen sich etwa das audiovisuelle Bild politischer und historischer Ereignisse formiert, ist nur in seinem Zusammenhang von Bildersehen und Bildermachen, von Ästhetik und Technologie in der Interaktion unterschiedlichster Medienformen und -praktiken zu begreifen. Wenn also die Frage, wie medientechnische Apparate teilhaben an der Affizierung des Zuschauers, auf Ebene der historisch situierten Bilderzeugung gestellt wird, dann muss auch danach gefragt werden, wer den Apparat bei der Erzeugung bedient hat und warum.

Ich möchte dies an einem weiteren Beispiel veranschaulichen, bevor ich meine Thesen formuliere und an die einschlägigen theoretischen Diskurse anschließe. Die ersten Sekunden des Films *STOP-LOSS* (Kimberly Peirce, USA 2008): Das erste Bild am Anfang des Films ist noch schwarz, da ist schon das sachte Zupfen einer akustischen Gitarre zu hören. Gedämpfte Schüsse und Stimmen aus einem Funkgerät mischen sich dazwischen und deuten an, dass man sich im Kriegsgebiet befindet. Eine Einblendung erscheint: „Episode 312“. Kurz darauf zieht am unteren Bildrand ein Schriftzug im Stil eines amateurhaft bearbeiteten Privatvideos vorbei: „The men of shadow 3 going the fuck home‘ 28 days

and a wake up ...“ [sic!]. Eine Reminiszenz an die vielen privaten Videos der Soldaten, die sie teilweise in Serienform ins Internet gestellt haben. Die Worte eines Soldaten sind zu hören: „Be sure to get me in focus, man“. Es folgt der Kommentar eines Kameraden: „Make sure you take the lens cap off this time!“ Als dann das erste Bild mit einer langsamen Wischblende erscheint, ist klar, womit man es zu tun hat: Zu sehen ist das – fingierte – Bild eines Camcorders, vermutlich in der Hand eines Soldaten, der seine Kameraden im Zeltlager filmt. Sie feixen, spielen Gitarre und singen – *Courtesy of the Red, White, and Blue* von Toby Keith. Die Kamera schwenkt hin und her und zeigt nacheinander die Hauptfiguren des Films, die auf diese Weise von vornherein als Protagonisten in einem Privatvideo eingeführt werden. Fotoserien von Schnappschüssen der Figuren in kameradschaftlichen Posen und kriegerischer Manier werden dazwischengeschnitten, dazu Videoaufnahmen aus anderen Situationen im Training, beim Raufen oder bei kameradschaftlichen Ritualen.



Abb. 1: Fingierte Bilder eines Camcorders setzen das Filmen selbst als Vergemeinschaftungsritual ins Bild und erzeugen eine Räumlichkeit aus der Mitte der Soldaten heraus (Stop-Loss).

Der Film entfaltet seine Welt also in Form eines Privatvideos, wie man es aus dem Internet kennt. Was hier im Vordergrund steht, ist jedoch keine Form der medialen Reflexion oder Zitation, sondern die Art und Weise, wie sich in diesen Bildern durch die Bewegungen der Kamera eine spezifische Räumlichkeit und Zeitlichkeit der Inszenierung aus der Mitte der Soldaten heraus entfaltet: Nicht nur das Musizieren und Posieren, auch das Filmen selbst zeigt sich hier als Ver-

gemeinschaftsritual, aus welchem diese Bilder selbst hervorgehen. Die fiktive Kamera wird offensichtlich in der Hand geführt, das verraten die leichte Unruhe und die Dynamik der Schwenkbewegungen. Sie schwenkt hin und her auf die einzelnen Soldaten, fährt mit einer unbeholfenen Zoombewegung näher an eines der Gesichter heran, verrutscht dabei etwas im Bildausschnitt und muss ihn korrigieren, um das Gesicht wieder einzufangen. Als der Soldat mit der Gitarre anfängt zu singen, senkt sich die Kameraperspektive deutlich ab; offenbar hat sich derjenige, der die Kamera führt, auf einer Pritsche niedergelassen. Die Kamera schwenkt nach links und nimmt der Reihe nach die Kameraden in den Blick, die nun auf Augenhöhe ebenfalls auf ihren Pritschen sitzen, beobachtet sie beim Singen; so als wolle sie sich versichern, dass sie nun selbst im Kreise dieser Gruppe sitzt.

Wer die Kamera führt, das erfahren die Zuschauer nicht. Der Kameramann wird nicht als Figur der Handlung zu erkennen gegeben. Er wird auch nicht von den anderen Soldaten durch Blicke adressiert. Und doch ist man sich sicher, dass er mit ihnen dort im Zelt ist als einer der ihren, dass er Teil dieser Gruppe ist. Das hat mit den Worten zu tun, die sich anfangs der Szene noch während des Schwarzbildes an den Filmenden richten. Das artikuliert sich aber auch in den Perspektiven und Bewegungen der Kamera: Zu deutlich pochen sie darauf, nicht die Bewegungen eines „professionellen“ Kameramannes zu sein, sondern eines Amateurs, der aus der Perspektive der Soldaten filmt.

Obwohl also derjenige, der die Kamera führt, nicht als Figur identifizierbar ist, prägt er doch diese ersten Bilder des Films deutlich durch eine gewisse körperliche Präsenz, oder genauer: durch Kamerabewegungen, die seine körperliche Präsenz behaupten. Diese fingierten Bilder des Camcorders entfalten ihre Spezifik für die filmische Inszenierung nicht nur durch einen gewissen technischen Look – die leichte Unschärfe, die blassen Farben, die Überzeichnung durch zu helles Sonnenlicht im Hintergrund –, sondern dadurch, dass eine bestimmte Art der Handhabung des Gerätes vorgegeben wird; die Anwendung durch einen Amateur, einen Soldaten, der den Apparat mit dem Kalkül bedient, die Gemeinschaftlichkeit des Moments ins Bild zu setzen. Aus dieser *Anwendungsweise* gehen bestimmte Bewegungsmuster und Perspektiven hervor, die in ihrer spezifischen Konfiguration die räumliche und zeitliche Entfaltung der Welt dieses Films bedingen und sie von vornherein als einen subjektiven Binnenraum der Soldatengruppe hervorbringen. Der medientechnische Apparat ist hier viel mehr als nur Übermittler eines Bildes, das ein historisches Ereignis repräsentiert: Er bringt in seiner spezifischen Anwendungsweise den medialen Wahrnehmungsraum, in welchem dieses historische Ereignis erfahrbar werden kann, überhaupt erst als ein raumzeitliches Konstrukt hervor. Er generiert eine Räum-

lichkeit, deren Teil er selbst ist und bleibt und die deshalb nicht ohne ihn zu denken ist, auch und gerade in ihrer sinnlichen Qualität.

Der Film versucht nicht, das Bild dieses Apparates schlicht zu imitieren: Die Einstellungen sind doch spürbar intentionaler, die Kamera näher an den und sensibler für die Gesichter, das Bild etwas satter und tiefer als das eines Camcorders dieser Zeit aus dem sogenannten Consumer-Bereich. Der Film hat sich den Darstellungsmodus des Internetvideos zu eigen gemacht, ohne damit täuschen zu wollen; er hat ihn in seinen eigenen Modus überführt, der ganz und gar ein filmischer ist. Damit hat er ihn zugleich mit einer Form pathetischer Darstellung verknüpft, die im Kriegsfilmgenre lange Tradition hat: die Inszenierung von Gemeinschaftsgefühlen, welche die Zuschauer durch ihr sinnliches Erleben, ihre Wahrnehmung von Raum und Zeit unmittelbar nachvollziehen können.⁸

Die Fragestellung

Dies ist die Ebene, auf der in dieser Arbeit die medientechnischen Apparate der Bildherstellung in Verbindung gebracht werden mit den affizierenden Inszenierungsstrategien des Genrekinos. Die Annahme ist, dass die Geräte in der Verschränkung ihrer technisch-materiellen Beschaffenheit und ihrer Situierung innerhalb eines bestimmten historischen Umfeldes bestimmte *Anwendungsweisen* zeitigen, aus denen spezifische *raumzeitliche Darstellungsmodi* hervorgehen; diese Darstellungsmodi greifen die Kriegsfilme auf und überführen sie in affekt-poetische Muster und affektive Darstellungsmodalitäten des Genres. Die jeweilige Anwendungsweise des Apparates bei der Analyse der Bilder einzubeziehen, eröffnet dabei die Möglichkeit, die medientechnischen Geräte in ihrer technisch-materiellen Beschaffenheit auf die Ästhetik und das Affizierungspotenzial audiovisueller Bilder zu beziehen.

Damit lassen sich die Thesen dieser Arbeit formulieren: 1. Medientechnische Apparate der Bilderzeugung bringen durch ihre technisch-materiellen Eigenschaften sowie durch ihre Anwendungsweisen historisch spezifische, ästhetische Darstellungsmodi hervor, mit denen sie die poetischen Muster und affektiven Darstellungsmodalitäten der Genrefilme modifizieren und so Anteil haben an der Gestaltung und Reformulierung gemeinschaftlich geteilter audiovisueller Erfahrungsräume und affektiver Erfahrungsmöglichkeiten des Krieges und der Geschichte. 2. Die ästhetischen Konstruktionen der Filme selbst sind als Versuche zu beschreiben, die medientechnologischen Bedingungen subjektiver und affektiver Weltwahrnehmung in ihrem Ausdruckspotenzial zu vermessen und zu refigurieren; darin realisieren sie ihren spezifischen historischen Bezug.

⁸ Vgl. Hermann Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn. Hollywood zwischen Krieg und Demokratie*. Berlin 2016.

Die Überprüfung dieser Thesen wird in einer dezidiert filmwissenschaftlichen Perspektive angestrebt. Das übergeordnete Thema, der Zusammenhang von Medientechnologie und Affekt, folgt zwar durchaus einem medienontologischen Interesse, nämlich der Frage, wie Medientechnologien per se durch ihre Fähigkeit bestimmt sind, zu affizieren. Eine Grundannahme ist jedoch, dass sich dieser Zusammenhang nicht in einer abstrakten medientheoretischen Auseinandersetzung bestimmen lässt, sondern nur in einer historischen Perspektive mit Blick auf die konkreten audiovisuellen Inszenierungen, in denen die technischen und medienpraktischen Bedingungen sowie die kulturell spezifischen filmischen Artikulationsformen unmittelbar auf das Sehen und Hören der Zuschauer bezogen sind und sich in dieser Verschränkung am audiovisuellen Bild rekonstruieren lassen. Im Zentrum der Arbeit steht deshalb die Entwicklung einer Analysemethode, mit der die Untersuchung der audiovisuellen Bilder in dieser Hinsicht perspektiviert werden kann, sowie die Anwendung dieser Methode in konkreten Fallstudien. Ihren Kern bildet der Begriff der „Anwendungsweise“ als eine Kategorie der Film- und Medienanalyse, der in der vorangestellten theoretischen Auseinandersetzung entwickelt werden wird. Diese Auseinandersetzung ist auch als das Vorhaben zu verstehen, bildästhetische und filmanalytische Konzepte auf eine Weise mit praxeologischen Ansätzen zu verknüpfen, bei der die Bilder nicht auf reine Informationsträger reduziert werden, sondern ihrer spezifischen audiovisuellen Expressivität Rechnung getragen wird. Damit soll auch eine Anschlussstelle geschaffen werden, mit der diese Expressivität in empirisch forschenden Disziplinen etwa der Geschichts- oder Sozialwissenschaft als grundlegendes Paradigma audiovisueller Artikulation handhabbar wird.

Grundsätzlich gilt das Interesse der Arbeit dem gesamten Spektrum technischer Apparate der Unterhaltungselektronik: Nicht nur den Kameras, sondern auch den digitalen Technologien zur Musikrezeption, die umfangreich von den Soldaten im Irakkrieg genutzt wurden, kann man affizierendes Potenzial unterstellen. So sind die Praktiken des Musikhörens der Soldaten mithilfe tragbarer CD-Player und digitaler MP3-Player gerade in ihren emotionalisierenden Implikationen in medien- und musikwissenschaftlicher Perspektive bereits wesentlich umfangreicher erforscht worden als der Gebrauch von Kameras.⁹ Es deutet sich entsprechend an, dass auch mit der Anwendung von Musikplayern im Kriegsgebiet spezifische raumzeitliche Wahrnehmungserfahrungen verknüpft

⁹ Vgl. J. Martin Daughtry: *Listening to War: Sound, Music, Trauma, and Survival in Wartime Iraq*. New York 2015; Jonathan Pieslak: Sound Targets: Music and the War in Iraq. In: *Journal of Musicological Research* 26/2–3 (2007), S. 123–149; Christian Christensen: “Hey Man, Nice Shot”: Setting the Iraq War to Music on YouTube. In: Pelle Snickars, Patrick Vonderau (Hg.): *The YouTube Reader*. Stockholm 2007, S. 204–217.

sind, die sich auch in den Filmen als inszenatorische Konfigurationen niedergeschlagen haben. Für deren Analyse soll mit der hier entwickelten Methode ausdrücklich eine Voraussetzung geschaffen werden.

Gleichwohl liegt auf der Hand, dass die Kamera aufgrund ihres optischen Mechanismus in Hinblick auf die Hervorbringung raumzeitlicher audiovisueller Darstellungsmodi eine privilegierte Stellung einnimmt. Da sie außerdem innerhalb der theoretischen Diskurse, die hier zu besprechen sind, an verschiedener Stelle eine konzeptuelle Schlüsselposition einnimmt, etwa in der neo-phänomenologischen Filmtheorie, ist es geboten, zunächst einmal zu spezifizieren, wie sich das hier in Anschlag gebrachte Verständnis der Kamera als medientechnischer Apparat zu diesen theoretischen Konzeptualisierungen verhält. Da durch den Vergleich verschiedener Kameratechnologien zudem eine besondere Evidenz hergestellt werden kann, was die Funktion der jeweiligen Apparate für die Affizierung des Zuschauers betrifft, konzentriert sich die vorliegende Arbeit sowohl in der theoretischen Auseinandersetzung als auch in den Analysen auf Kameratechnologien. Dennoch wird dabei in der Regel eben nicht von Kameras gesprochen, sondern von Apparaten, um die Unterscheidbarkeit des technisch-materiellen Gerätes, der Hardware, zur „Kamera“ als Gestaltungsmerkmal der Inszenierung zu gewährleisten.

Zum theoretischen Rahmen

Mit den oben formulierten Thesen sind eine ganze Reihe verschiedener und teils einander gegenläufiger theoretischer Diskursfelder angesprochen, die es miteinander zu verknüpfen gilt, um daraus eine fundierte analytische Perspektive zu entwickeln. Im Folgenden möchte ich diese theoretischen Felder kurz skizzieren und im Anschluss das Vorgehen dieser Arbeit erläutern.

Wenn man in medienwissenschaftlicher Perspektive nach dem Zusammenhang von Medientechnologie und Affekt fragt, sieht man sich zunächst mit zwei gegensätzlich ausgerichteten theoretischen Diskursen konfrontiert, die beiden Begriffen jeweils vorhergehen. Damit ist der theoriehistorisch begründete Widerspruch zwischen Medientheorie und ästhetischer Theorie angesprochen.¹⁰ Auf der einen Seite stehen die sogenannten technikdeterministischen Konzepte, die Medien und deren Funktion für gesellschaftliche Verständigungsprozesse auf Ebene ihrer technischen Materialität zu fassen suchen und dabei weder den medialen Inhalten und Darstellungen noch den künstlerischen oder zuschauenden

¹⁰ Vgl. Hermann Kappelhoff: Medientheorie oder ästhetische Theorie? In: *montage AV 5/2* (1996); Thomas Morsch: *Medienästhetik des Films. Verkörperte Wahrnehmung und ästhetische Erfahrung im Kino*. München 2011, S. 67–88.

Subjekten sinnstiftendes Potenzial beimessen;¹¹ auf der anderen Seite die lange Tradition der ästhetischen Theorie, in der Funktion und Wirkung künstlerischer und medialer Darstellungen nicht anders als in der Rezeption und Reflexion denkender und empfindender Subjekte zu definieren ist.

Gerade die Frage nach den konkreten Anwendungsweisen der Geräte verspricht die Möglichkeit, diese Gegenläufigkeit der Theoriestränge zu überbrücken. Sie führt zum Diskursfeld der Praxistheorie bzw. der Praxeologie, das sich in den letzten Jahren in den Kultur-, Sozial- und Medienwissenschaften gefestigt hat. Im Mittelpunkt stehen alltägliche praktische Handlungen als zentrales Strukturmoment kultureller und sozialer Organisation. Die Praktiken werden dabei weder nur auf symbolischer noch nur auf materieller Ebene verortet, sondern sowohl als intentionale als auch als habitualisierte sinnstiftende Tätigkeitsakte gedacht, in denen Körper, Medien und Objekte immer schon unmittelbar aufeinander bezogen sind.¹²

Der praxeologische Forschungsansatz verspricht deshalb die Möglichkeit, die medientechnischen Apparate und die hergestellten Bilder in ihrer technischen Verfasstheit auf Ebene der konkreten Anwendungsweisen zueinander ins Verhältnis zu setzen. Allerdings besteht in dieser Hinsicht ein Desiderat, auf das zunächst zu antworten ist: Die praxeologisch orientierte Medienforschung hält bisher weitgehend an einem Bildverständnis fest, das audiovisuelle Bilder auf Ebene ihrer Inhalte und Repräsentationsleistungen definiert.¹³ Die vorliegende Arbeit möchte die praxistheoretische Auseinandersetzung mit dem Begriff der Anwendungsweise deshalb an ein Verständnis filmischer Expressivität anschließen, das audiovisuelle Bilder auf Ebene ihrer dynamischen, sinnlich-körperlichen Ausdruckskraft zu fassen sucht. Das theoretische wie methodische Konzept der Ausdrucksbewegung von Hermann Kappelhoff ermöglicht es, audiovisuelle Inszenierungen auf ihre spezifische kompositorische Gestaltung der filmischen Ausdrucksmittel wie Montage, Kameraführung, Lichtsetzung und

11 Damit ist der vornehmlich deutschsprachige medientheoretische Diskurs gemeint, der sich rund um die Theorien Marshall McLuhans, Friedrich Kittlers und Paul Virilios entwickelt hat.

12 Vgl. Hilmar Schäfer (Hg.): *Praxistheorie. Ein soziologisches Forschungsprogramm*. Bielefeld 2016; Theodore R. Schatzki: *The Practice Turn in Contemporary Theory*. London 2006; Andreas Reckwitz: *Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozialtheoretische Perspektive*. In: *Zeitschrift für Soziologie* 32/4 (2003), S. 282–301.

13 So etwa bei: Moritz Queisner: *Drone Vision*. In: Beate Ochsner, Robert Stock (Hg.): *sense-Ability – Mediale Praktiken des Sehens und Hörens*. Bielefeld 2016, S. 169–188; Peter Gentzel: *Praxistheorie und Mediatisierung. Grundlagen, Perspektiven und eine Kulturgeschichte der Mobilkommunikation*. Wiesbaden 2015; Nick Couldry: *Theorising Media as Practice*. In: *Social Semiotics* 14/2 (2004), S. 115–132.

Tongestaltung zu untersuchen.¹⁴ Auf dieser Ebene adressieren die audiovisuellen Kompositionen als je spezifisch perspektivierte, raumzeitliche Konstruktionen in ihrer zeitlichen Entfaltung die unmittelbare sinnlich-affektive Erfahrung des Zuschauers. Damit geht eine Analysemethode einher, die mit dem hier zu entwickelnden Konzept der Anwendungsweise verknüpft werden kann, um die spezifischen ästhetischen Konstruktionsmuster zu identifizieren, die auf bestimmte medientechnische Apparate und ihre Anwendung zurückzuführen sind.

Evident wird der Anteil der medientechnischen Apparate an diesen affizierenden Inszenierungsmustern der Filme jedoch nur dann, wenn sie sich in ihrer historischen Spezifik fassen lassen und gezeigt werden kann, dass neue Medientechnologien modifizierend auf gängige Inszenierungsmuster einwirken. Eine Funktion der Apparate für die Affizierung des Zuschauers lässt sich nur nachweisen, wenn sich zeigen lässt, dass etwa unterschiedliche Kameras tatsächlich unterschiedliche raumzeitliche Konfigurationen und affektive Darstellungsmodi bedingen. Konkreter formuliert: Es ist zu zeigen, dass eine Smartphonekamera andere Anwendungsweisen und daraus folgend auch andere Muster der Raum-Zeit-Gestaltung bedingt als etwa eine semiprofessionelle DV-Kamera. Um eine Vergleichsebene herzustellen, auf welcher die verschiedenen Inszenierungen in ihrer Spezifik fassbar werden, sind die untersuchten Filme deshalb in ihrem Zusammenhang innerhalb eines Genres zu betrachten, in diesem Fall des Genres des Hollywood-Kriegsfilms. Dieses bildet den Bezugsrahmen, innerhalb dessen zum einen übergreifende poetische Muster bestimmbar sind und zum anderen zugleich deren Differenzierung durch historische und technische Transformationen.

Tatsächlich zeigt sich kaum ein anderes Hollywood-Genre über viele Jahrzehnte – und viele Kriege – hinweg so beständig wie das des Kriegsfilms. Mit Beständigkeit ist hier nicht gemeint, dass es keine Veränderungen gibt, sondern das Gegenteil: Am Kriegsfilm wird besonders deutlich, wie Filmgenres in Korrelation mit historischen, technischen und politischen Entwicklungen immer wieder grundlegende Transformationen und Neuformierungen durchlaufen. Ihre Kontinuität wird gerade dann fassbar, wenn man die Filme nicht auf inhaltlicher oder narrativer Ebene zueinander ins Verhältnis setzt, sondern herausarbeitet, wie sie die historischen Ereignisse jeweils auf das subjektive Welt- und Selbstempfinden gesellschaftlicher Individuen beziehen. Als Bezugsrahmen dient hier

¹⁴ Vgl. Hermann Kappelhoff: *Matrix der Gefühle. Das Kino, das Melodrama und das Theater der Empfindsamkeit*. Berlin 2004; Hermann Kappelhoff, Jan-Hendrik Bakels: Das Zuschauergefühl. Möglichkeiten qualitativer Medienanalyse. In: *ZfM Zeitschrift für Medienwissenschaft* 2/5 (2011), S. 78–96.

deshalb ein affektpoetisches Genrekonzzept des Kriegsfilms, das in mehreren Forschungsprojekten auf Grundlage der Theorien Kappelhoffs zur filmischen Expressivität entwickelt wurde.¹⁵ Damit kann das Genre als ein dynamisches System beschrieben werden, das auf der Ebene der inszenatorischen Adressierung, Gestaltung und Modulation der affektiven Zuschauererfahrung operiert. Im Rahmen dieses Konzepts wurden bestimmte, wiederkehrende poetische Muster und affektive Erfahrungsmodalitäten des Kriegsfilms bestimmt, die in den einzelnen Filmen in jeweils spezifischen Variationen identifiziert werden können, auch in den Filmen zum Irakkrieg. Diese Erfahrungsmodalitäten realisieren sich als raumzeitliche Konstruktionen in der kompositorischen Gestaltung der Filme – Montage, Kamerabewegungen, Lichtsetzung, Figurenchoreografie usw. – und können deshalb ins Verhältnis gesetzt werden zu den Darstellungsmodalitäten, die anhand der hier zu entwickelnden Methode in Rückbindung an die medientechnischen Apparate und ihre Anwendungsweisen herausgearbeitet werden.

Im Rahmen der Erarbeitung dieses Genrekonzeps wurde zudem eine computergestützte Methode zur systematischen Analyse der Filme des Kriegsfilmgenres entwickelt, mit deren Hilfe sie auf Ebene ihrer affektdramaturgischen und kompositorischen Ausdrucksmuster analysiert und historischen Vergleichen unterzogen werden können.¹⁶ Die vorliegende Arbeit möchte sich diese Methode zunutze machen. Ziel ist es, zu zeigen, dass die medientechnischen Apparate durch ihre Anwendungsweisen spezifische Darstellungsmodi hervorbringen, die von den Genrefilmen aufgegriffen und in filmische Erfahrungsmodalitäten überführt werden, wobei sie die tradierten affektpoetischen Muster mit ihren affektiven Adressierungen variieren und reformulieren. Aus der Entwicklung dieser Methode liegt bereits umfangreiches analytisches Material zu den affektpoetischen Inszenierungsmustern des Kriegsfilmgenres vor, auf welches hier zurückgegriffen werden kann.

¹⁵ Vgl. Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*.

¹⁶ Das eMAEX-System (*electronically based media analysis of expressive movement images*) wurde als computergestützte Analysemethode unter der Leitung Hermann Kappelhoffs im Forschungsprojekt „Affektmobilisierung und mediale Kriegsinszenierung“ am Exzellenzcluster *Languages of Emotion* der Freien Universität Berlin entwickelt. Im Rahmen des von der DFG geförderten Nachfolgeprojekts „Inszenierungen des Bildes vom Krieg als Medialität des Gemeinschaftserlebens“ wurde die Methode umfassend erprobt. Auf Grundlage der erstellten Analysen hat Hermann Kappelhoff sein umfassendes affektpoetisches Konzept des Kriegsfilmgenres ausgearbeitet. eMAEX – eine systematisierte Methode zur Untersuchung filmischer Ausdrucksqualitäten: www.empirische-medienaesthetik.fu-berlin.de/emaex-system/emaex_kurzversion/index.html (letzter Zugriff: 30.08.2022); vgl. Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*.

Zur Gliederung der Arbeit

In einer Einleitung zu den theoretischen Betrachtungen in Kapitel 2 wird zunächst ein kurzer Überblick über den aktuellen Forschungsstand zum Zusammenhang von Medientechnologie und Affekt gegeben sowie die Verwendung des Technikbegriffs und des Medienbegriffs innerhalb dieser Arbeit erörtert. Daran anschließend wird zunächst ein Überblick über die sogenannten materialistischen Medientheorien gegeben, wobei sich die Betrachtung auf drei Protagonisten der Theoriebildung in diesem Bereich beschränkt: Marshall McLuhan, Paul Virilio und Friedrich Kittler. Diese Betrachtung dient im Grunde der Abgrenzung; die genannten Theoretiker vertreten allesamt eine medientheoretische Position, in der dem empfindenden Zuschauersubjekt als Adressat ästhetischer Inszenierungsformen keinerlei Bedeutung zukommt. Dennoch lassen sich einzelne gemeinsame Interessen herausarbeiten, die zumindest eine ähnliche Stoßrichtung offenlegen und die Notwendigkeit des Vorgehens dieser Arbeit untermauern. Zudem begründet sich die Wahl dieser Theoretiker auch dadurch, dass sie ihre Konzepte von Medientechnik eng an die Entwicklung von Kriegstechnik knüpfen. Sie bieten damit einen weiten Reflexionsraum für grundlegende theoretische und historische Überlegungen zum Zusammenhang von Medientechnologie und Krieg.¹⁷

Im zweiten Teil der theoretischen Betrachtung stehen die affekttheoretischen und medienästhetischen Modelle im Vordergrund. Zunächst wird die phänomenologische Filmtheorie auf ihre Implikationen in Hinblick auf den Zusammenhang von Medientechnologie und Filmbild befragt.¹⁸ Auf dieser Grundlage wird Hermann Kappelhoffs Konzept filmischer Expressivität eingeführt, wobei ein besonderer Fokus auf dem Begriff des „Bildraums“ liegen soll, der für die Analyse der raumzeitlichen Konstruktionen der Kriegsbilder zentral sein wird.¹⁹ Im Anschluss wird das affektpoetische Genrekonzent des Kriegsfilms vorgestellt sowie die Analysemethode, die daran geknüpft ist und die Basis für die Methodenentwicklung bilden wird.

Einen roten Faden der theoretischen Betrachtungen bildet die Frage nach einem Verständnis des audiovisuellen Bildes, welches Grundlage sein kann für die hier zu entfaltende analytische Perspektive. Eine Reduzierung des Bildes auf

17 Vgl. Marshall McLuhan: *Krieg und Frieden im globalen Dorf*. Berlin 2011; Paul Virilio: *Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung*. Frankfurt a. M. 1989; Friedrich A. Kittler: *Grammophon, Film, Typewriter*. Berlin 1986.

18 Im Mittelpunkt stehen dabei die Arbeiten Vivian Sobchacks. Vgl. Vivian Sobchack: *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton 1992.

19 Vgl. Hermann Kappelhoff: Der Bildraum des Kinos. Modulationen einer ästhetischen Erfahrungsform. In: Gertrud Koch (Hg.): *Umwidmungen. Architektonische und kinematographische Räume*. Berlin 2005, S. 138–149.

seinen Repräsentationsstatus würde diesem Vorhaben ebenso im Wege stehen wie das Festhalten an einer Unterscheidung von Bildform und Bildinhalt. Stattdessen soll es um die Frage gehen, wie die Bilder als unmittelbar expressive, sinnliche Artikulationsformen gefasst und auf dieser Ebene auf die medientechnischen Apparate und Praktiken ihrer Herstellung bezogen werden können. Dieses Verständnis audiovisueller Bildlichkeit ist in Kappelhoffs Konzepten bereits formuliert und soll hier herauspräpariert werden.²⁰ Zum einen, weil es einen Anknüpfungspunkt bildet, an welchem die scheinbar so disparaten medienmaterialistischen und affekttheoretischen Konzepte aufeinander ausgerichtet werden können; zum anderen, weil es grundlegend ist für die Beantwortung der Frage, wie der medientechnische Apparat selbst Anteil nimmt an der Gestaltung audiovisueller Bewegungsbilder. Diese Betrachtungen führen zu einer Erweiterung des bei Kappelhoff angelegten Bildverständnisses: Es wird auf Ebene raumzeitlicher Gestaltungsmuster eine ‚Mechanik‘ des audiovisuellen Bildes herausgearbeitet werden, die als ein Prinzip der Verschaltung von Medientechnologie, Anwendungsweise und ästhetischen Inszenierungsmustern definiert werden kann.

Kapitel 3 gilt der theoretischen und methodischen Erarbeitung des Konzepts der Anwendungsweise als Kategorie der Film- und Medienanalyse. Hier wird zunächst der praxeologische Forschungsansatz eingeführt und mit dem zuvor dargelegten theoretischen und methodischen Rahmenwerk zur filmischen Expressivität verknüpft. Die Begriffs- und Methodenentwicklung geschieht durchaus in Resonanz mit dem praxeologischen Ansatz, teilweise jedoch auch in Abgrenzung. So sollen die Anwendungsweisen gerade nicht als verallgemeinerbare, habitualisierte mediale Praktiken beschrieben, sondern streng von den Inszenierungen der audiovisuellen Bilder abgeleitet werden. Sie bilden in erster Linie einen konkreten historischen Bezug der filmischen Inszenierungen, nämlich indem die Filme ihre raumzeitlichen inszenatorischen Muster und affektiven Adressierungen von tatsächlich stattgefundenen Ereignissen des Filmens ableiten und zu medialen Wahrnehmungsräumen und Erfahrungsmodalitäten ausformulieren.

Trotz dieser Begriffsentwicklung der Anwendungsweise eng am audiovisuellen Bild macht ihr historischer Bezug erforderlich, dass die Filmanalysen in der Ausführung im Hinblick auf konkrete, historisch überlieferte Anwendungs-

²⁰ Vgl. Hermann Kappelhoff: Die vierte Dimension des Bewegungsbildes. Das filmische Bild im Übergang zwischen individueller Leiblichkeit und kultureller Fantasie. In: Anne Bartsch, Jens Eder, Kathrin Fahlenbach (Hg.): *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*. Köln 2007, S. 297–311; Hermann Kappelhoff: Apriorische Gegenstände des Gefühls. Literarische Recherche zum kinematographischen Bild. In: Thomas Koebner, Thomas Meder, Fabienne Liptay (Hg.): *Bildtheorie und Film*. München 2006, S. 404–421.

weisen der betreffenden Apparate kontextualisiert werden. Zwar können die Bilder selbst weitreichend Zeugnis abgeben über die spezifischen Anwendungsweisen der Apparate, zur präzisen Identifizierung der raumzeitlichen Strukturen, Bewegungsmuster etc. ist es jedoch hilfreich und erforderlich, sie in Rückbezug auf konkrete Anwendungsbeispiele zu beschreiben. In Kapitel 4 wird deshalb in einer technikhistorischen Betrachtung überblicksartig skizziert, welche Medientechnologien in der Bildproduktion zum Dritten Golfkrieg zum Einsatz kamen und was gängige Anwendungsfälle waren.

In Kapitel 5 folgen drei Fallstudien, in denen jeweils ein US-amerikanischer Genrefilm zum Irakkrieg im Mittelpunkt steht und analysiert wird: *THE HURT LOCKER* (Kathryn Bigelow, USA 2008), *REDACTED* und *IN THE VALLEY OF ELAH*. Jeder der Filme wird dabei einer vergleichenden Analyse mit einem Dokumentarfilm zum Irakkrieg unterzogen. Die drei gewählten Dokumentarfilme – *GUNNER PALACE* (Petra Epperlein / Michael Tucker, USA 2004), *COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY* (Michael Epstein, USA 2006) und *THE WAR TAPES* (Deborah Scranton, USA 2006) – dienen den Genrefilmen als inszenatorische Bezugspunkte. Sie wurden jeweils mit unterschiedlichen digitalen Kameratechnologien und unter je spezifischen Umständen aufgezeichnet und bilden deshalb ein geeignetes Vergleichsmaterial, an welchem herausgearbeitet werden kann, welche raumzeitlichen Darstellungsmodi aus der Anwendung der jeweiligen Kameratechnologie hervorgegangen sind, wie diese Modi in poetische Muster des Kriegsfilmgenres überführt und wie diese Muster dadurch modifiziert wurden. In den Vergleichsstudien werden also zwar jeweils zwei Filme herausgegriffen, die Analysen werden jedoch durch ihre Systematik und ihre Anbindung an vorhergegangene Korpusanalysen des Kriegsfilmgenres einen Einblick geben, inwiefern die beschriebenen Wechselverhältnisse und Zirkulationsbewegungen als übergreifende poetische Dynamiken innerhalb eines kulturellen Kommunikationssystems audiovisueller Kriegsinszenierungen zu fassen sind.

Teil I: **Medientechnologie, Affekt und praxeologisch perspektivierte Filmanalyse**

2 Zwischen Technikmaterialismus und ästhetischer Erfahrung

2.1 Medientechnologie und Affekt: zum Forschungsstand

Die Frage nach dem Zusammenhang von Medientechnologie und Affekt ist in der aktuellen medienwissenschaftlichen Forschung im Grunde allgegenwärtig, wenn auch mehr oder weniger implizit: Die mediale Bedingtheit von Affekten, an die Körperlichkeit medialer und ästhetischer Erfahrung geknüpft, wird seit einigen Jahren als „Leitfrage“ filmtheoretischen Denkens diskutiert.¹ Im Anschluss vor allem an das affekttheoretische Denken von Gilles Deleuze und die neo-phänomenologische Filmtheorie von Vivian Sobchack wird die Erfahrung des Filmsehens als ein grundlegend verkörpertes und affektives Ereignis konzipiert, das sich weniger als Reaktion auf die Repräsentationen oder semiotische Prozesse von Bildinhalten vollzieht, sondern vielmehr auf das technische Wahrnehmungsdispositiv des Films zurückgeht.² Die vorliegende Arbeit möchte an diesen Theoriezweig anknüpfen und wird ihn daher im zweiten Teil des Kapitels eingehender beleuchten.

Zugleich muss angesichts dieses sehr breiten Diskurses die Perspektive deutlich verengt werden. Die theoretische Konzeptualisierung der technischen Bedingtheit verkörperter und affektiver Filmerfahrung bildet zwar eine wichtige Grundlage, steht jedoch nicht im Zentrum des Interesses der theoretischen Auseinandersetzung. Das Interesse ist spezifischer: Wie lässt sich in einer historischen Betrachtung die Funktion ganz konkreter medientechnischer Apparate der Unterhaltungselektronik für das affektive Erleben des Zuschauers beschreiben? Wie etwa verändern unterschiedliche Kameratypen dieses affektive Erleben? Es geht also nicht darum, das Kino als ein abstrakt bleibendes technisches Dispositiv zu konzipieren, das am Ende hinter der Wahrnehmungserfahrung der audiovisuellen Bilder verschwindet, sondern um die Frage, wie die veränderten

1 Thomas Elsaesser, Malte Hagener: *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg 2007, S. 13; vgl. Thomas Elsaesser, Michael Wedel: *Körper, Tod und Technik. Metamorphosen des Kriegsfilms*. Konstanz 2016, S. 10.

2 Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*; Kappelhoff, Bakels: *Das Zuschauergefühl*; Gilles Deleuze: *Kino 1. Das Bewegungs-Bild*. Frankfurt a. M. 1997; Morsch: *Medienästhetik des Films*.

technischen Bedingungen audiovisueller Bildproduktion in diesen Bildern sichtbar werden und wie dies veränderte affektive Erfahrungsqualitäten bedingt.³

Die Frage lautet also nicht: Wie bedingt das filmische bzw. mediale Dispositiv per se die affektive Erfahrung des Zuschauers, sondern: Wie führt in einer ganz konkreten historischen Situation ein ganz konkreter Apparat zu einer ganz konkreten, veränderten affektiven Qualität der Zuschauererfahrung? Wie etwa verändert eine Mobiltelefonkamera die konkreten Ausdrucksmuster und affektiven Qualitäten des Bildes und damit die Erfahrung des Zuschauers? Der medientechnische Apparat wird hier also als eine empirische Größe in einer historischen Perspektive auf seine affektiven Funktionen befragt.

Bisher sind medientechnische Apparate in einem ähnlich empirischen Verständnis in erster Linie Gegenstand der Kommunikationswissenschaft und der Mediensoziologie: Dort wird der Einfluss digitaler Medientechnik auf das Kommunikationsverhalten in verschiedenen Kontexten untersucht.⁴ Allerdings werden die medientechnischen Apparate dabei weitgehend als Kommunikationskanäle und Werkzeuge der Übertragung von Inhalten oder als Gegenstand sozialer Praktiken betrachtet, wobei die Funktion am Ende stets an der Repräsentationsleistung festgemacht wird. Affekte spielen dabei kaum eine Rolle.

Zugleich bekommt die Frage nach der Affektivität und Emotionalität medialer Kommunikation in der Mediensoziologie, ebenso wie in praktisch allen kul-

³ Es ist auch darauf hinzuweisen, dass die Frage nach den technischen Bedingungen des Films und seiner Wahrnehmung von Beginn an als ein Grundthema die Diskurse der Film- und Medientheorie durchziehen. Als prominente Positionen sind etwa zu nennen die Filmtheorie Siegfried Kracauers, die Ontologie des Films bei André Bazin, die psychoanalytische Apparatustheorie von Jean-Louis Baudry oder, aus der Kunsttheorie, Walter Benjamins Schrift zum Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Diese Arbeiten setzen das technische Dispositiv jeweils als ein theoretisches Abstraktum voraus, womit wenig Spielraum bleibt für Überlegungen zu historischen Wandlungen der Technik und ihrer Anwendung. Vgl. Siegfried Kracauer: *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Frankfurt a. M. 1985; André Bazin: *Was ist Film?* Berlin 2009; Jean-Louis Baudry: Ideologische Effekte erzeugt vom Basisapparat. In: Robert Riesinger (Hg.): *Der kinematographische Apparat. Geschichte und Gegenwart einer interdisziplinären Debatte*. Münster 2003, S. 27–40; Walter Benjamin: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Zweite Fassung. In: ders.: *Gesammelte Schriften* (Bd. I–2). Frankfurt a. M. 1980.

⁴ Vgl. Udo Göttlich, Luise Heinz, Martin R. Herbers (Hg.): *Ko-Orientierung in der Medienrezeption. Praktiken der Second Screen-Nutzung*. Wiesbaden 2017; Gabriele Hooffacker, Cornelia Wolf (Hg.): *Technische Innovationen – Medieninnovationen? Herausforderungen für Kommunikatoren, Konzepte und Nutzerforschung*. Wiesbaden 2017; Klaus Rebensburg (Hg.): *Film, Computer und Fernsehen im Zeichen des Content. Neue Medien und Technologien der Informationsgesellschaft*. Berlin 2010; Maren Hartmann, Jeffrey Wimmer: *Digitale Medientechnologien: Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft*. Wiesbaden 2011.

tur- und geisteswissenschaftlichen Disziplinen, immer mehr Gewicht.⁵ Auch hier aber stehen in der Regel die repräsentierten Inhalte im Mittelpunkt: Affekte werden als Effekt der Narration oder Repräsentation untersucht, wobei wiederum die technischen Kommunikationsgeräte als Träger der Inhalte in den Hintergrund treten. Die Arbeiten orientieren sich an psychologischen und kognitions-theoretischen Emotionskonzepten, in denen Emotionen als psychologische Zustände der Zuschauer verstanden werden, die sich als eine Reaktion auf den kognitiven Nachvollzug der Handlung des Films herstellen.⁶

Auf der einen Seite steht also die Forschung zum Zusammenhang von Medientechnik und kommunizierten Inhalten und daran geknüpften medialen Praktiken, auf der anderen Seite diejenige zum Zusammenhang von kommunizierten Inhalten und Affekt bzw. Emotion. Beide Seiten arbeiten sich an der Analyse der Repräsentationen und Informationsflüsse ab. Nach den konkreten Zusammenhängen der Medientechnik mit der Affektivität und Emotionalität der Zuschauer wird dabei bisher kaum gefragt, ebenso wenig wie nach den körperlich-sinnlichen Aspekten audiovisueller Kommunikation. Die technischen Apparate verbleiben im Status von Werkzeugen und Informationsvermittlern, ohne dass ihnen eigenen, ganz technisch-materiellen Eigenschaften dabei Bedeutung beigegeben wird.

Jonathan Crary dagegen nimmt in einer kunsthistorischen Untersuchung visueller „Betrachtungstechniken“ seit dem 19. Jahrhundert eben solche Ausdruckspotenziale analoger und digitaler Bilder in den Blick, die nicht auf der Repräsentationsleistung gründen, sondern durch die Apparaturen der Bilderzeugung ebenso wie durch den physiologischen Wahrnehmungsapparat des Zuschauers konstruiert werden und als künstlich hergestellte visuelle Räume beschrieben werden können.⁷ Allerdings entwickelt Crary dieses Konzept in Rückbindung an erkenntnistheoretische Diskurse, womit es kaum Anschlussmöglichkeiten für Fragen nach der Affektivität der Zuschauererfahrung bietet.⁸

Affektivität und Körperlichkeit in ihrem Verhältnis zu technischen Apparaten stehen wiederum im Zentrum des Interesses einer jüngeren Strömung der Medienwissenschaft, welche die unmittelbare Interaktion von Apparaten und Körpern in den Mittelpunkt stellt und damit eine Brücke schlagen möchte zum

⁵ Vgl. Papacharissi: *Affective Publics. Sentiment, Technology, and Politics*; Sara Ahmed: *The Cultural Politics of Emotion*. Edinburgh 2014; Patricia Ticineto Clough: *The Affective Turn. Theorizing the Social*. Durham 2007.

⁶ Für eine differenziertere Auseinandersetzung vgl. u. a. Bartsch, Eder, Fahlenbach: *Einleitung*; Clough: *The Affective Turn*.

⁷ Vgl. Jonathan Crary: *Techniken des Betrachters. Sehen und Moderne im 19. Jahrhundert*. Dresden 1996.

⁸ Vgl. Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 153.

Forschungsbereich des „affective computing“ in der Psychologie und der Informatik.⁹ Der Affekt wird hier nicht als eine Eigenschaft ästhetischer Darstellungen gedacht, sondern in dem relationalen Gefüge verortet, in welchem menschliche Körper zu ihrer technisierten Umwelt in Verbindung stehen. Die Funktion der Medientechnik besteht dabei in erster Linie in der Organisation dieser relationalen Gefüge, also der Beziehungen von Körpern und Umwelten in ihrem unmittelbaren Kontakt. Marie-Luise Angerer etwa beschreibt diese Umwelten als technologisch strukturierte Milieus, in denen Körper in jeweils spezifischer Weise mit der Technik buchstäblich verschalten sind.¹⁰ Hierbei wird ein funktionales Verhältnis der Technik zu den Körperfunktionen und -sinnen konzipiert: Die Körper selbst werden an die technischen und digitalen Operationen der Apparate angeschlossen.

Die Interessen dieses Forschungszweigs liegen denen der vorliegenden Arbeit auf den ersten Blick nahe und es scheinen durchaus konzeptuelle Parallelen darin auf, vor allem was die Relationalität von Affekten oder die verkörpernde Dimension der Nutzung medialer Technologien betrifft. Allerdings findet die Ästhetik medialer Darstellungen darin wenig Berücksichtigung: Die Betrachtungen beziehen sich stets auf die unmittelbare Verbundenheit von Körpern und Maschinen, wobei etwaige produzierte und rezipierte Bilder und Töne als expressive Größen ausgeblendet werden. Für die hier anvisierte Entwicklung des Begriffs der Anwendungsweise auf Grundlage einer Ausdruckstheorie des filmischen Bildes bietet er deshalb keinen unmittelbaren Anknüpfungspunkt. Es bliebe zu klären, inwiefern das audiovisuelle Bild als ästhetisches Konstrukt als ein Akteur innerhalb der technisierten Umwelten gedacht werden könnte, wie etwa Angerer sie beschreibt, und wie dadurch die beiden Forschungsperspektiven in Resonanz gebracht werden könnten. Dies wäre als ein eigenes Forschungsvorhaben an anderer Stelle zu verfolgen.

Des Weiteren wird in einer ähnlichen Perspektive in der Medienwissenschaft unter dem Begriff der Medienästhetik diskutiert, inwiefern die technische Materialität medialer Apparaturen und kybernetischer Prozesse selbst eine

⁹ Mit dem Begriff des „affective computing“ ist ein interdisziplinärer Forschungsbereich der Informatik, Psychologie und Kognitionswissenschaft bezeichnet, der sich mit der Entwicklung von technischen Geräten und Systemen befasst, mit denen menschliche Affekte gemessen, interpretiert und simuliert werden können. Vgl. Tara J. Brigham: *Merging Technology and Emotions: Introduction to Affective Computing*. In: *Medical Reference Services Quarterly* 36/4 (2017), S. 399–407; Marie-Luise Angerer: *Affektökologie: Intensive Milieus und zufällige Begegnungen*. Lüneburg 2017; Anna Tuschling: *The Age of Affective Computing*. In: Marie-Luise Angerer, Bernd Bösel, Michaela Ott (Hg.): *Timing of Affect. Epistemologies, Aesthetics, Politics*. Zürich / Berlin 2015, S. 179–190.

¹⁰ Vgl. Angerer: *Affektökologie*.

bestimmte Form der Ästhetik ausbildet.¹¹ Damit wird nicht weniger als eine Neubewertung des Ästhetischen in Zeiten hochtechnisierter Lebensumwelten angestrebt, in der Medientechnologien nicht mehr als „Artikulations- und Äußerungsmaschinen“ gefasst werden, sondern ihre „maschinischen“ Organisationsleistungen und Subjektivierungseffekte in den Blick geraten.¹² Aspekte der Affizierung werden zwar implizit mitgedacht, sind aber auch hier nicht auf die Ästhetik medialer Darstellung bezogen.

Hier ist anzumerken, dass in diesem Diskurs unter dem Begriff der Medienästhetik eine gänzlich andere Dimension des Medialen diskutiert wird als in dem Forschungszweig, an den diese Arbeit anschließen möchte und der sich ebenfalls dieses Begriffes bedient. Zwar teilen beide Diskurse ein zentrales Interesse, nämlich die Bestimmung des Ästhetischen technischer Medien vom Paradigma der Repräsentation abzulösen. Allerdings wird in der oben angesprochenen Forschungsrichtung zu diesem Zweck das Ästhetische gänzlich abgelöst von den medialen Darstellungen, also auch von audiovisuellen Bildern. Stattdessen wird die Ästhetik der technischen Geräte selbst sowie bestimmter Aspekte digitalisierter Lebensumwelten in den Blick genommen. In der vorliegenden Arbeit dagegen wird ein Begriff von Medienästhetik vertreten, der gerade die ästhetischen Darstellungsleistungen technischer Medien jenseits repräsentationaler Strukturen konzipieren möchte.¹³ Auf audiovisuelle Bilder bezogen heißt das, dass diese auf Ebene ihrer Inszenierungen selbst auf Ausdruckspotenziale hin untersucht werden, die unmittelbar an ihre technische Hervorbringung geknüpft und für empirische Untersuchungen zugänglich sind. Dies wird in Kapitel 2.3 weiter auszuführen sein.

Um aber in dieser Perspektive die Frage nach der affektiven Funktion ganz konkreter, empirisch gegebener medientechnischer Apparate stellen zu können, ist es notwendig, die Bilder tatsächlich zur technischen Materialität der Geräte ins Verhältnis setzen zu können. Es ist also zunächst einmal zu klären, welche Konzepte medientechnischer Materialität herangezogen werden können, um eine entsprechende Forschungsperspektive zu entwickeln. Damit fällt der Blick auf diejenigen Theorien technischer Medien, welche die Frage nach deren Materialität gewissermaßen auf die Spitze getrieben haben, nämlich die sogenannten technikdeterministischen oder medienmaterialistischen Theorien des letzten

¹¹ Vgl. Mark B. N. Hansen, Erich Hörl: Medienästhetik. Einleitung in den Schwerpunkt. In: *ZfM Zeitschrift für Medienwissenschaft* 8/1 (2013), S. 10–17.

¹² Vgl. Félix Guattari: Das neue ästhetische Paradigma. In: *ZfM Zeitschrift für Medienwissenschaft* 8/1 (2013), S. 19–34, S. 26.

¹³ Vgl. Morsch: *Medienästhetik des Films*.

Jahrhunderts.¹⁴ Hier wiederum erscheinen die medientechnischen Apparate nicht in einem empirischen Verständnis, wie es für die vorliegende Untersuchung von Belang wäre; stattdessen entwerfen Theoretiker wie Marshall McLuhan und Friedrich Kittler umfassende Kulturtheorien, in denen technische Medien eine bedingende, apriorische Grundstruktur kultureller und gesellschaftlicher Organisation darstellen.

Die Auseinandersetzung mit diesen Theorien sollte ursprünglich der Abgrenzung zur eigenen Vorgehensweise dienen. Schließlich steht im Mittelpunkt dieser Arbeit ausdrücklich die Frage nach dem audiovisuellen Bild als ästhetischer Erfahrungsform, also eine Dimension individueller Subjektivität, die von den betreffenden Theoretikern kategorisch ausgeklammert wird. Allerdings lassen sich aus der Betrachtung ihrer Theorien auch einige Überlegungen zur technischen Verfasstheit audiovisueller Bilder ableiten, die für die weitere Auseinandersetzung durchaus fruchtbar sind. Als Ausgangspunkt der theoretischen Überlegungen werden deshalb die medienmaterialistischen Konzepte besprochen, denen der folgende Teil des Kapitels gewidmet ist. Zunächst ist jedoch die Verwendung einiger Begriffe zu klären, die zentral für die Untersuchung sind.

2.2 Medientechnik, Medientheorie und der Krieg

Technik, Technologie, Medium: Begriffsklärungen

Zum Medienbegriff

Der Frage, wie die Funktion von Medien für das gesellschaftliche Zusammenleben zu bestimmen ist, wird in der Medienwissenschaft regelmäßig die Frage nach dem Medienbegriff bzw. der ontologischen Bestimmung des Mediums entgegengestellt: Um zu bestimmen, was die Funktion der Medien sei, müsse man zuerst bestimmen, was ein Medium ist, oder zumindest, wie sich das jeweils betrachtete Medium in Abgrenzung zu anderen wesentlich definieren lässt.¹⁵ Zwar wird regelmäßig befunden, dass ein allgemeiner Begriff des Mediums bzw. der Medialität nicht gebildet werden bzw. schlicht nicht existieren kann, weil Medialität unterschiedlichste Dinge und Sachverhalte betrifft und weit in sämtliche Lebensbereiche hineinreicht, die obendrein hochgradig historisch wandelbar

¹⁴ Vgl. Marshall McLuhan: *Understanding Media. The Extensions of Man*. London / New York 1964; Virilio: *Krieg und Kino*; Kittler: *Grammophon, Film, Typewriter*; Norbert Bolz: *Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse*. München 1993.

¹⁵ Vgl. Dirk Baecker: Medienforschung. In: Stefan Münker, Alexander Roesler (Hg.): *Was ist ein Medium?* Frankfurt a. M. 2008, S. 131–143.

sind.¹⁶ Dennoch flottiert der Begriff in einer gewissen Geisterhaftigkeit durch die kultur- und medienwissenschaftlichen Diskurse, bleibt aber in seiner Bestimmbarkeit „chronisch prekär“.¹⁷

Je nach Ausrichtung und Perspektive der angestellten Untersuchung mag der Versuch einer allgemeinen Begriffsbildung zur Eingrenzung sinnvoll und notwendig sein. Auch die bloße Selbstbehauptung der Medienwissenschaft als Disziplin mag den Versuch einer allgemeinen Begriffsdefinition erfordern.¹⁸ An medienhistorische Untersuchungen herangetragen, steht die Forderung, einen jeweils spezifischen Medienbegriff zu definieren bzw. das Medium ontologisch zu bestimmen, jedoch dem eigentlichen Erkenntnisinteresse im Wege, nämlich Funktion und Wirkung von Medien in ihren ganz konkreten Erscheinungsweisen innerhalb historischer und sozialer Lebenswelten zu beschreiben und zu definieren. Allgemeine und ontologische Begriffsbildungen verdecken dabei jene Aspekte medialer Kommunikationsprozesse, die überhaupt nur in ihren historisch kontingenten Erscheinungsweisen zu greifen sind.

An dieser Stelle wird deshalb auf den Versuch einer theoretischen Herleitung des Medienbegriffs sowie einer ontologischen Bestimmung der einzelnen Medien verzichtet. Das ist schon deshalb geboten, weil bei den Kommunikationsprozessen, die in den Blick genommen werden sollen, eine ganze Reihe verschiedener Entitäten interagieren, die in einer ontologischen Perspektive jede für sich jeweils als Medien unterschiedlichster Art bestimmt werden könnten bzw. müssten: Digitalkameras, Mobiltelefone, MP3-Player, Filme, Dokumentarfilme, Fernsehnachrichten, YouTube-Videos, Filmgenres, Musik, Zielmonitore, Bombenroboter u. a. Angesichts der unüberschaubaren Ausdifferenzierung auf allen Ebenen der medialen Kommunikation seit Beginn der Digitalisierung ist es kaum mehr möglich, einzelne Medien bzw. Medienformate überhaupt noch sinnfällig voneinander abgrenzend zu definieren oder alle unter einen allgemeingültigen Medienbegriff zu subsumieren. Das wäre angesichts der obenstehenden Aufzählung schon deshalb schwer, weil darin ästhetische Medienformen – Bilder und Töne, Filme und Musik – neben technologischen Apparaturen stehen, zu denen obendrein auch Waffen zählen.

Die Ausgangsfrage dieser Untersuchung trifft im Prinzip ein grundlegend medientheoretisches Interesse: Der Frage nach dem Zusammenhang von Medientechnologie und Affekt geht durchaus die Absicht voraus, zu ergründen, in-

16 Vgl. Dieter Mersch: *Medientheorien zur Einführung*. Hamburg 2006, S. 10–12; Lorenz Engell: Affinität, Eintrübung, Plastizität. Drei Figuren der Medialität aus Sicht des Kinematographen. In: Stefan Münker, Alexander Roesler (Hg.): *Was ist ein Medium?* Frankfurt a. M. 2008, S. 185–208, S. 185.

17 Mersch: *Medientheorien zur Einführung*, S. 9.

18 Vgl. Engell: Affinität, Eintrübung, Plastizität, S. 190.

wiefern die medientechnischen Apparate in ihrer gesellschaftlichen und kulturellen Relevanz per se durch ihr affizierendes Potenzial bestimmt sind. Eine Grundannahme ist jedoch, dass diese affektiven Potenziale nur in den Blick genommen werden können, wenn sie in historischen und empirischen Untersuchungen am jeweils ganz konkreten Fall rekonstruiert werden, weil sie nie ohne das historisch und kulturell situierte Sehen, Hören und Empfinden beschreibbar sind, das stattgefunden hat. Nicht zuletzt ist in dieser Perspektive der Zuschauerkörper selbst als ein Medium zu verstehen, das gewissermaßen den affektiven Resonanzraum audiovisueller Kommunikationsprozesse bildet.¹⁹

Zum Technikbegriff

In der Alltagssprache und auch in der geistes- und kulturwissenschaftlichen Forschung werden die Begriffe „Technik“ und „Technologie“ weitgehend synonym genutzt. Das gilt im Prinzip auch für die vorliegende Arbeit: Mit beiden Begriffen ist hier die ganz materielle, handfeste Hardware der Unterhaltungs- und Informationselektronik gemeint, konkrete Geräte und Apparate in ihrer technischen Materialität. Beide Begriffe blicken jedoch auf eine lange und verzweigte Entwicklungsgeschichte zurück, aus der unterschiedliche Konnotationen hervorgehen, die auch heute noch je nach Kontext genutzt werden.

Beide Begriffe leiten sich etymologisch vom altgriechischen Wort τέχνη (*téchne*) ab, das mit „Handwerk“, „Kunstfertigkeit“ und „Wissenschaft“ übersetzt wird.²⁰ Beide Wörter gehen also auf eine Wortbedeutung zurück, die nicht die technischen Gerätschaften selbst, sondern die Art und Weise meint, mit der bei handwerklichen, künstlerischen oder wissenschaftlichen Herstellungsprozessen vorgegangen wird. Der Begriff „Technik“ hat sich diese Bedeutung im allgemeineren Sinne erhalten und bezeichnet unter anderem eine „besondere, in bestimmter Weise festgelegte Art, Methode des Vorgehens, der Ausführung von etwas.“²¹ In den Geisteswissenschaften ist er gerade in Hinblick auf künstlerische Tätigkeiten und ästhetische Verfahren von Bedeutung.²² In dieser Weise verwendet, wird in der Regel explizit auf den griechischen Wortstamm *téchne* verwiesen. Dieser Bedeutungsbereich ist jedoch im Rahmen dieser Arbeit gerade nicht angesprochen, wenn von „Technik“ die Rede ist, auch wenn hier ästhetische Verfahren des Films besprochen werden, die im Grunde als künstlerische

¹⁹ Vgl. Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 228.

²⁰ Vgl. Alois Huning: Der Technikbegriff. In: Friedrich Rapp (Hg.): *Technik und Philosophie*. Düsseldorf 1990, S. 11–25.

²¹ Duden, Eintrag „Technik“: www.duden.de/rechtschreibung/Technik (letzter Zugriff: 08.06.2022).

²² Vgl. Theodor W. Adorno: *Kulturkritik und Gesellschaft*. Frankfurt a. M. 2003, S. 340.

Techniken aufzufassen sind. Stattdessen ist mit „Technik“ hier grundsätzlich ein anderer Bedeutungsbereich gemeint, den der Begriff mitbringt: Er bezeichnet den ganz konkreten, gegenständlichen, materiellen, technischen Apparat, die „technische Beschaffenheit eines Geräts, einer Maschine o. Ä.“.²³ Dabei geht es gerade nicht um immaterielle Datenverarbeitungsprozesse, sondern tatsächlich um die Hardware: um Kameras, ihre Gehäuse, Linsen, Stative etc. Wenn hier also etwa von Kameras in dieser materiellen Dimension die Rede ist, dann werden sie in der Regel als „medientechnische Apparate“ bezeichnet. Das ist auch deshalb geboten, weil mit „Kamera“ eben auch ein ästhetisches Gestaltungsmittel benannt wird, mit welchem bestimmte Strukturen der audiovisuellen Inszenierung beschrieben werden.

Die Benutzung des Begriffs „Technologie“ dagegen beschränkt sich heute auf die Bezeichnung von Vorgängen der maschinellen Verarbeitung und naturwissenschaftlich geleiteter Produktionsprozesse. Zum einen ist damit die „Wissenschaft von der Umwandlung von Roh- und Werkstoffen in fertige Produkte und Gebrauchsartikel“ bezeichnet, in welcher „[...] naturwissenschaftliche und technische Erkenntnisse angewendet werden“.²⁴ Zum anderen meint der Begriff die „Gesamtheit der zur Gewinnung oder Bearbeitung von Stoffen nötigen Prozesse und Arbeitsgänge“,²⁵ also „Produktionstechnik“. Wenn hier also von „Technologie“ die Rede ist, dann ist damit entsprechend weniger ein einzelner Apparat, sondern eher ein mediales Dispositiv angesprochen: Der Begriff betont ebenfalls die materielle Beschaffenheit eines Mediums, meint jedoch die Gesamtheit der damit verbundenen Apparaturen und Verarbeitungsprozesse wie etwa Aufzeichnung und Projektion. Das Kino etwa ist nur als ein Dispositiv zu beschreiben, das eine ganze Reihe unterschiedlicher Apparaturen und deren Verarbeitungs- und Interaktionsprozesse umfasst und ist insofern eine Technologie; mit Technik sind dagegen jeweils die einzelnen Geräte bezeichnet, also die Kamera, der Scheinwerfer, der Projektor oder die Lautsprecheranlage des Kinosaals, die auch unabhängig vom Dispositiv des Kinos eine eigene Funktionalität aufweisen.

²³ Duden, Eintrag „Technik“.

²⁴ Duden, Eintrag „Technologie“: www.duden.de/rechtschreibung/Technologie (letzter Zugriff: 08.06.2022).

²⁵ Duden, Eintrag „Technologie“.

Medienmaterialistische Theorien

Ausgehend von den Arbeiten Marshall McLuhans hat sich eine medientheoretische Strömung gebildet, in welcher die Wirkungsweise und Funktion von Medien für kulturelle und gesellschaftliche Konstitution und Verständigung auf ihre materiellen und technischen Eigenschaften zurückgeführt werden: die sogenannten technikzentrierten oder technikdeterministischen Medientheorien, die sich vor allem rund um Friedrich Kittler herausgebildet haben.²⁶ Kittler bezeichnete Medien in ihrer Technizität als „anthropologische Aprioris“²⁷ und formuliert damit in aller Radikalität, was diese Theorieströmung auszeichnet. Nämlich die Prämisse, dass jeder Formierung von Kultur und jeder Erkenntnis das materielle Medium vorgeordnet ist, und dass folglich Kultur und Erkenntnis durch die Strukturen und Funktionsweisen der materiellen und technischen Medien bedingt sind. Dieses Denken richtet sich in einer polemischen Haltung einerseits gegen die in den Geisteswissenschaften tradierte Vorstellung des rationalen und empfindsamen Subjektes, wie Humanismus und Hermeneutik es geprägt haben, sowie andererseits gegen die allgemeine Technikvergessenheit der Geistes- und Kulturwissenschaften.²⁸ Kultur und Erkenntnis sind demnach Effekte technischer Prozesse und Strukturen und nicht der rationalen Interpretation medialer Inhalte durch individuelle Subjekte.

Das Label des Technikdeterminismus für diese Theorieströmung bringt die weitgehend kritische Haltung zum Ausdruck, die diesem Ansatz in der wissenschaftlichen Welt entgegengebracht wird. Eine Kulturtheorie, die kein denkendes Subjekt kennt und sogar eine ausdrückliche Abwehrhaltung gegenüber jeder Vorstellung von individueller Subjektivität und Rationalität einnimmt, kann auch heute, trotz der Allgegenwart technischer Medien, kaum anschlussfähig sein. Auch für die vorliegende Arbeit scheint ein solcher Ansatz als Bezugspunkt grundlegend unbrauchbar zu sein, da sie doch ganz ausdrücklich nach den Funktionen von technischen Medien für das Wahrnehmen und Empfinden individueller Zuschauersubjekte in Hinblick auf die Ästhetik audiovisueller Bilder fragt. Allerdings ist der vorliegenden Arbeit gerade nicht daran gelegen, die eingangs angesprochene Kluft zwischen medienmaterialistischer und ästhetischer

26 Weitere Vertreter dieser medientheoretischen Strömung sind unter anderem Norbert Bolz, Georg C. Tholen, Bernhard Siegert und Rudolf Maresch.

27 Kittler: *Grammophon, Film, Typewriter*, S. 167.

28 Vgl. Friedrich A. Kittler: Das kalte Modell von Struktur. Friedrich Kittler im Interview mit Christoph Weinberger. In: *ZfM Zeitschrift für Medienwissenschaft* 1/1 (2009), S. 93–102; Christoph Weinberger: „Die Technologien des Unbewussten in Friedrich Kittlers ‚Aufschreibesystemen‘. Medientheoretische Bemerkungen zur Psychoanalyse – psychoanalytische Bemerkungen zur Medientheorie“. Unveröffentlichter Vortrag an der Universität Wien am 14.06.2012.

Theorie weiter zu verfestigen. Wie die Auseinandersetzungen in diesem Kapitel zeigen werden, lassen sich durchaus einzelne Anknüpfungspunkte herausarbeiten, in denen zumindest eine gemeinsame Stoßrichtung offenbar wird, die als Denkanstoß mit dem hier zu entwickelnden Konzept resoniert.

Zunächst können einige kritische Zuschreibungen, die den betreffenden Theorien regelmäßig gemacht werden, in einer differenzierten Betrachtung durchaus in Frage gestellt oder zumindest aufgeweicht werden.²⁹ So ist etwa, möchte man eine Sammelbeschreibung finden, der Begriff des Medienmaterialismus wesentlich zutreffender als der des Technikdeterminismus. Zwar liest sich vor allem Kittlers Theorie wie eine „technizistische Ontologie“³⁰, eine solche zu entwerfen steht aber nicht im Mittelpunkt seines Interesses.³¹ Sowohl McLuhan als auch Kittler verstehen sich ausdrücklich als Medienhistoriker;³² sie möchten Medienforschung als historiografische Methode konturieren, indem sie die materiellen Dimensionen medialer Prozesse in ihrer historischen Verortung in den Blick nehmen.³³

Darüber hinaus sind die angesprochenen Konzepte vor allem deshalb von großem Interesse, weil sie durchweg eine funktionale und historische Beziehung zwischen der Unterhaltungsmedientechnik und der Kriegs- und Waffentechnik behaupten. Dieser Zusammenhang ist näher zu beleuchten und auf Implikationen für die vorliegende Arbeit zu prüfen. Dies gilt in erster Linie für die Theorien von Marshall McLuhan, Paul Virilio und Friedrich Kittler, die auch deswegen im Zentrum der folgenden Betrachtungen stehen. Zunächst werden die Arbeiten McLuhans und Kittlers jeweils in einem eigenen Abschnitt überblicksartig besprochen, wobei die jeweiligen Implikationen im Mittelpunkt stehen, die sich hinsichtlich des hier anvisierten Bildverständnisses ergeben. Im Anschluss wird der Zusammenhang von Kriegstechnik und Medientechnik in ihren Arbeiten beleuchtet, wobei auch die Theorien Paul Virilios in die Betrachtung miteinbezogen werden.

29 Vgl. Sybille Krämer: Friedrich Kittler – Kulturtechniken der Zeitachsenmanipulation. In: Alice Lagaay, David Lauer (Hg.): *Medientheorien. Eine philosophische Einführung*. Frankfurt a. M. / New York 2004, S. 201–224, S. 201; Oliver Lerone Schultz: Marshall McLuhan – Medien als Infrastrukturen und Archetypen. In: Alice Lagaay, David Lauer (Hg.): *Medientheorien. Eine philosophische Einführung*. Frankfurt a. M. 2004, S. 31–68, S. 32.

30 Krämer: Friedrich Kittler, S. 221.

31 Kittler: Das kalte Modell von Struktur, S. 101.

32 Kittler: Das kalte Modell von Struktur, S. 102.

33 Vgl. Krämer: Friedrich Kittler, S. 201.

Marshall McLuhan: Medien als Strukturformen

McLuhan gilt als Initiator und Ideengeber der heutigen Medientheorie: Seine Thesen klingen in vielen medientheoretischen Arbeiten an, die seither entstanden sind, und haben vor allem die theoretische Strömung der sogenannten technikdeterministischen Medientheorien initiiert und geprägt.³⁴ Sein Werk wird als der Versuch einer allgemeinen Kulturtheorie und Anthropologie beschrieben, in der Medien das zentrale Strukturprinzip darstellen.³⁵ Zentral für seine Arbeit ist die Auffassung, dass Medien die Möglichkeiten und Formen des Zusammenlebens, der Verständigung, der Wissensproduktion, kurz: des kulturellen, sozialen und politischen Lebens in allen Bereichen bedingen.

Technische und elektronische Medien bilden bei McLuhan allerdings nur eine Medienform neben anderen, da er einen sehr weiten Medienbegriff hat. So ist für McLuhan schlicht alles ein Medium, das Menschen irgendwie in Beziehung zueinander bringt und ihr alltägliches und kommunikatives Handeln verändert: Maschinen, Kleidung, Waffen, Lebensmittel, Werkzeug, Buchstaben, Bilder usw. Das Mediale dieser Gegenstände besteht nach McLuhan darin, dass sie gewisse Handlungsweisen im Umgang erfordern, was sich wiederum auf die „Konfiguration“³⁶ kulturellen Zusammenlebens auswirkt.

McLuhan versteht Medien als „extensions“, als Erweiterungen des Menschen: Das kann zunächst ganz im funktionalen Sinne verstanden werden, nämlich dass etwa das Rad eine Erweiterung des menschlichen Fußes ist, Kleidung eine Erweiterung der Haut oder ein Fernglas eine Erweiterung des Sehvermögens. Dieses Prinzip der Erweiterung gilt für einfache Gebrauchsgegenstände des Alltags ebenso wie für elektrische und elektronische Medien. Einen Unterschied macht McLuhan hier insofern, als er Alltagsgegenstände und mechanische Apparate als eine motorische Erweiterung des menschlichen Körpers im Raum begreift, elektrische Medien dagegen als eine Erweiterung des Nervensystems, mit der die physikalischen Gesetze körperlicher Bewegung im Raum überwunden werden und eine Ausweitung menschlicher Wahrnehmung und Handlung auf die gesamte Welt möglich wird. So gesehen schrumpft die Welt durch elektronische Medien zusammen, weshalb McLuhan den Begriff des „globalen Dorfs“ geprägt hat.³⁷

Zentral für McLuhans Medienverständnis ist die Idee, dass nicht der Inhalt des Mediums, also eine übermittelte Botschaft dessen Funktion ausmacht, sondern das Medium selbst in seiner materiellen Form. Als paradigmatisches Bei-

34 Vgl. Mersch: *Medientheorien zur Einführung*, S. 105–106.

35 Vgl. Mersch: *Medientheorien zur Einführung*, S. 107–109.

36 „Konfiguration“, McLuhan: *Understanding Media*, S. 14.

37 McLuhan: *Krieg und Frieden im globalen Dorf*.

spiel nennt er das Licht: Es hat keinen Inhalt, keine Botschaft, es macht aber Dinge sichtbar und verändert dadurch auf ganz praktischer Ebene persönliche und kulturelle Handlungsweisen. Vor diesem Hintergrund ist der sogenannte erste Hauptsatz McLuhans zu verstehen: „Das Medium ist die Botschaft“.³⁸ Nicht der Informationsgehalt der Inhalte nimmt demnach Einfluss auf eine Kultur, sondern die Form und Materialität der Medien selbst, nämlich indem sie in der Interaktion mit ihnen das Wahrnehmen, Handeln und Denken bestimmen.

Ihre Funktion kann deshalb nicht allein vom jeweiligen Medium her bestimmt werden, sondern muss immer auf das kulturelle Umfeld bezogen werden, innerhalb dessen die Nutzer denken und handeln. „Any extension, whether of skin, hand, or foot, affects the whole psychic and social complex.“³⁹ Im Zentrum der Untersuchungen McLuhans steht die Annahme, dass Medien in ihrer Vielzahl spezifische „Umwelten“⁴⁰ bilden und gestalten. Sie strukturieren diese Umwelten, indem sie durch ihre Materialität und Funktionalität gewisse Wahrnehmungen und Denkweisen vorgeben, indem sie also bestimmten, was wahrnehmbar und was denkbar ist und zugleich gewisse Handlungsweisen erfordern. Dies geschieht eben nicht aufgrund der vermittelten Inhalte, sondern allein aufgrund der Materialität und Formalität alltäglicher Gegenstände und Apparate.

Diese Umgebungen sind in ihrer jeweiligen Ganzheit als Formationen zu denken, als eine „kulturelle Matrix“,⁴¹ deren spezifische „Konfiguration“ durch die jeweils gängigen Medien vorgegeben wird. Technische Entwicklungen äußern sich entsprechend durch Veränderungen dieser Konfiguration: „For the ‚message‘ of any medium or technology is the change of scale or pace or pattern that it introduces into human affairs.“⁴² McLuhan fasst damit verschiedenste Ebenen zusammen, auf denen menschliche Individuen in diese Umgebungen eingebettet sind: sinnliche, kognitive und praktische.

[...] McLuhan [versteht] Medien als Infrastrukturen jeweils bestimmter Handlungs-, Wahrnehmungs- und Kognitionsräume, ohne eine grundlegende Differenz zwischen Wahrnehmungs- und Kommunikationstechnologien oder zwischen (technischen) Medien und Kulturtechniken anzunehmen.⁴³

Auf diese Weise werden Medien zur Bedingung allen kulturellen und politischen Lebens: „Medien lassen sich danach als Konstituentien von Sinn, Wahrneh-

38 „The medium is the message“, McLuhan: *Understanding Media*, S. 7.

39 McLuhan: *Understanding Media*, S. 4.

40 Marshall McLuhan, Quentin Fiore: *Das Medium ist die Massage*. Stuttgart 2011, S. 26.

41 McLuhan: *Understanding Media*, S. 11.

42 McLuhan: *Understanding Media*, S. 8.

43 Schultze: Marshall McLuhan, S. 48.

mung, Kommunikation und Sozialität verstehen; doch handelt es sich [bei McLuhan] im Unterschied zu Kant nicht um zeitlose apriorische Formen, sondern um historisch bedingte Strukturen [...]“.⁴⁴ Das heißt auch, dass diese Strukturen, die jeweils spezifisch konfigurierten medialen Umwelten, nach McLuhan in historischen Studien rekonstruiert werden müssen, möchte man Funktion und Wirkung von Medien für gesellschaftliche und kulturelle Zusammenhänge ergründen.

Dies wird nach McLuhan allerdings dadurch erschwert, dass Medien selbst diese Funktionsweise verschleiern, indem sie durch ihren Inhalt ablenken,⁴⁵ und dieser Irreführung unterliegen in seinen Augen auch die Wissenschaften, die Medien untersuchen:

For the “content” of a medium is like the juicy piece of meat carried by the burglar to distract the watchdog of the mind. The effect of the medium is made strong and intense just because it is given another medium as “content”. The content of a movie is a novel or a play or an opera. The effect of the movie form is not related to its program content. The “content” of writing or print is speech, but the reader is almost entirely unaware either of print or of speech.⁴⁶

Damit ist McLuhans zweiter sogenannter Hauptsatz angesprochen: „Der Inhalt eines Mediums ist immer ein anderes Medium“⁴⁷. Medien werden in dieser Perspektive zu einem selbsterhaltenden, dynamischen System, in welchem Medien stets neue Medien hervorbringen.

Obwohl kaum ein anderer Theoretiker die Diskurse über Medien mehr geprägt hat, war McLuhan zeit seines Schaffens mit schärfster Kritik konfrontiert. Tatsächlich zwingt der Duktus, mit dem er seine Idee der medialen Umwelten als Grundstruktur allen kulturellen Lebens behauptet, geradezu dazu, seine „Medientheorie als kulturwissenschaftliche Grundlagenphilosophie“⁴⁸ zu lesen. Als solche kann sie allerdings kaum bestehen, da sie argumentativ unpräzise und verkürzt ist und keinen Anschluss an erkenntnistheoretische Positionen ermöglicht.⁴⁹ Sein Vorgehen, seine Beschreibung der medialen Umwelten radikal zu historisieren und an immer neuen historischen Beispielen zu exemplifizieren, wirkt wie ein Ausweichmanöver, um diese theoretischen Leerstellen zu umge-

⁴⁴ Mersch: *Medientheorien zur Einführung*, S. 112–113.

⁴⁵ In dieser Hinsicht können Medien nach McLuhan als ein „kulturelles Unbewusstes“ verstanden werden. Sie narkotisieren ihre Nutzer und verschleiern ihr eigentliches Wirkprinzip; vgl. Mersch: *Medientheorien zur Einführung*, S. 116.

⁴⁶ McLuhan: *Understanding Media*, S. 19.

⁴⁷ Marshall McLuhan: *Die magischen Kanäle. Understanding Media*. Düsseldorf 1992, S. 18.

⁴⁸ Mersch: *Medientheorien zur Einführung*, S. 117.

⁴⁹ Vgl. Mersch: *Medientheorien zur Einführung*, S. 117.

hen. Obendrein wirken die Beispiele willkürlich und sind systematisch kaum unter einen Hut zu bekommen.

Allerdings ist fraglich, ob eine solche Grundlagenphilosophie überhaupt McLuhans Anliegen war. Tatsächlich weist er an verschiedenen Stellen deutlich darauf hin, dass es ihm lediglich darum ginge, der Wissenschaft ihre „Blindheit“ in der Erforschung von Medien zu nehmen;⁵⁰ das Forschen müsse sie jedoch selbst übernehmen. Seine Methode beschreibt er als Sondierung, mit der er Untersuchungsfelder aufzeige, ohne sie selbst systematisch zu bearbeiten.⁵¹ Entsprechend wurden seine Arbeiten oft als Ideensteinbrüche genutzt und damit produktiv gemacht.

Oliver Lerone Schultz macht außerdem auf einen zentralen, wenn auch impliziten Aspekt aufmerksam, um den McLuhans Arbeiten kreisen, nämlich die Frage nach dem Verhältnis der technischen Medien zu den „Materie-Form-Problemen“⁵² in der Philosophie.⁵³ Seine Arbeiten zielen auf eine „ganzheitlich-morphologische“ Auffassung technischer Medien, in der die in der Philosophie verfestigten begrifflichen Dichotomien von Form/Inhalt oder Träger/Bedeutung aufgelöst werden können.⁵⁴

Um dies zu verdeutlichen, ist noch einmal auf das Konzept der medialen Umwelten zurückzukommen. Was die verschiedenen Medien miteinander verbindet und wodurch sie sich in Umwelten fügen, das sind bestimmte „Strukturformen“, in welchen sie sich organisieren und wodurch sie erst ihre tatsächliche Funktion für das Handeln, Wahrnehmen und Denken entfalten.⁵⁵ Dabei realisiert sich diese Funktion im unmittelbaren Kontakt mit den materiellen Medien und Gegenständen: Die Strukturformen selbst sind *an sich* kommunikativ, ohne dass erst ihre Inhalte kognitiv erschlossen werden müssen.

McLuhan spricht in der Folge von einem zentralen Strukturerlebnis in der jeweiligen Interaktion mit einem Medium, welches sich innerhalb oder zwischen den bewusst wahrgenommenen „Inhalten“ ausbreitet und diese immer schon im ersten Kontakt affiziert und präfiguriert hat: Der „vorgeschobene Programminhalt“ ist aus dieser Perspektive eine Art „einschläfernde Ablenkung“, welche es der Strukturform ermöglicht, „die Schwelle bewusster Aufmerksamkeit zu überschreiten“. Diesen Zusammenhang verdeutlicht McLuhan beispielsweise an der Strukturform kubistischer Bilder, deren eigentlicher „Inhalt“

50 Vgl. McLuhan: *Understanding Media*, S. 9, 19.

51 Marshall McLuhan: *Die Gutenberg-Galaxis. Die Entstehung des typographischen Menschen*. Hamburg 2011, S. 55.

52 Marshall McLuhan: *Letters of Marshall McLuhan*. Oxford 1987. Zitiert nach Schultz: Marshall McLuhan, S. 31.

53 Vgl. Schultz: Marshall McLuhan.

54 Vgl. Schultz: Marshall McLuhan.

55 Schultz: Marshall McLuhan, S. 48.

aus seiner Sicht mehr die gleichzeitige Darstellung verschiedener Perspektiven auf ein Objekt ist als die repräsentationale „Abbildung“ eines spezifischen Gegenstandes.⁵⁶

Inwiefern hier tatsächlich von einer Affizierung zu sprechen ist, bleibt zu klären. Von Interesse ist das Bildverständnis, das diesen Überlegungen implizit ist: McLuhan beschreibt die Anordnung der Bildelemente selbst als Strukturformen, die über ihre figurative Organisation etwas mitteilen, das unmittelbar sinnlich und nicht kognitiv erschlossen wird und das nicht in einem physischen Abbildungsverhältnis zu den dargestellten Objekten steht. Hier scheint eine Verbindung zur Gestaltpsychologie durch, die er auch an anderer Stelle aufgreift, gerade in Hinblick auf den Film: „Die Botschaft des Mediums Film ist die des Übergangs von linearer Verbindung [der Schrift] zur Gestalt.“⁵⁷ Das sei es auch, was ihn mit der kubistischen Malerei verbinde:

Einer hochalphabetisierten und mechanisierten Kultur erschien der Film als eine Welt triumphierender Illusionen und Träume, die man mit Geld kaufen konnte. In diesem Augenblick der Geschichte des Films kam der Kubismus auf, der von E. H. Gombrich in seinem Buch „Art and Illusion“ als „der gründlichste Versuch, Mehrdeutigkeit auszuschließen und einer Lesart des Bildes Geltung zu verschaffen – der eines von Menschenhand geschaffenen Werkes, einer mit Farbe behandelten Leinwand“ bezeichnet worden ist. Denn der Kubismus setzt alle Aspekte eines Gegenstandes gleichzeitig anstelle des „Ausgangspunktes“ oder des Aspekts der perspektivischen Illusion. Der Kubismus ersetzt die spezialisierte Illusion der dritten Dimension auf der Leinwand durch ein Wechselspiel von Ebenen und Widersprüchen oder durch einen spannungsgeladenen Widerstreit der Muster, Lichter und Anordnungen, die durch das Miteinbeziehen „die Botschaft an den Mann bringen“. So werden, wie viele behaupten, wirkliche Gemälde geschaffen und nicht Illusionen.

Mit anderen Worten, der Kubismus gibt innen und außen, oben, unten, hinten, vorne und alles Übrige in zwei Dimensionen wieder und lässt damit die Illusion der Perspektive zugunsten eines unmittelbaren sinnlichen Erfassens des Ganzen fallen. Mit diesem Griff nach dem unmittelbaren, totalen Erfassen verkündete der Kubismus plötzlich, daß das Medium die Botschaft ist. Ist es nicht klar, daß im selben Augenblick, in dem das Aufeinanderfolgen der Gleichzeitigkeit weicht, wir uns in der Welt der Struktur und Gestalt befinden?⁵⁸

McLuhan schreibt dem Filmbild gestalthafte Eigenschaften zu, ähnlich wie sie auch in der frühen Filmtheorie diskutiert wurden, etwa bei Rudolf Arnheim,

⁵⁶ Schultz: Marshall McLuhan, S. 45.

⁵⁷ McLuhan: *Die magischen Kanäle*, S. 23.

⁵⁸ McLuhan: *Die magischen Kanäle*, S. 23.

Hugo Münsterberg und Erwin Panofsky.⁵⁹ Man kann dahingehend McLuhans eigene, oben zitierte Feststellung, der Inhalt eines Films sei ein Roman, ein Theaterstück oder eine Oper, ergänzen und sagen: Zunächst einmal sind es schlicht Bilder. Und diese Bilder sind bei McLuhan Medien, die ihre Funktion aufgrund der gleichen Eigenschaften entfalten wie die technischen Apparate, von denen sie verarbeitet werden, nämlich aufgrund bestimmter struktureller Eigenschaften ihres ‚Materials‘: grafische Muster, Lichter, Farben.

Auch wenn damit nichts gesagt ist darüber, wie die medientechnischen Apparate selbst im Zusammenhang stehen mit den spezifischen Ausprägungen dieser Strukturformen der Bilder und wie diese auf ein wahrnehmendes und empfindendes Zuschauersubjekt bezogen werden können, ist damit doch eine Denkrichtung vorgegeben, die hier aufgegriffen werden kann. Nämlich, dass McLuhan Filmbildern materielle Eigenschaften zuschreibt, die unmittelbar kommunikativ sind, ohne interpretiert werden zu müssen, und dass sie diese Eigenschaften mit den Geräten ihrer Erzeugung und Verarbeitung teilen. Eine Differenzierung von Form und Inhalt ist in dieser Perspektive obsolet. Vielmehr greifen verschiedene materielle Strukturformen – vom technischen Apparat der Kamera bis zur Projektion der Formen und Farben auf der Leinwand – ineinander. Die Bilder selbst sind insofern materielle Objekte innerhalb der medialen Umwelten, die nach McLuhan das Wahrnehmen, Handeln und Denken bestimmen. Hier kann festgehalten werden: Möchte man untersuchen, in welchem Verhältnis der medientechnische Apparat, in diesem Fall der Kamera, zu den affizierenden Darstellungsmustern der Bilder steht, die er herstellt, muss man ein Verständnis dieser Bilder entwickeln, welches sie nicht mehr in ein oppositionelles Verhältnis zur Technik als ihr Träger stellt.

Darüber hinaus ist McLuhans Feststellung für das weitere Vorgehen dieser Arbeit instruierend, insofern sie Medien im Allgemeinen und damit auch medientechnische Apparate in ihrer Funktion dadurch bestimmt, dass sie bestimmte Handlungsweisen erfordern. Medien bestimmen sich also durch ihren Gebrauch, nämlich indem sie sich in einer bestimmten Art und Weise anbieten, etwas mit ihnen zu tun. Das mag zunächst banal klingen, liefert aber in seiner Einfachheit einen Anreiz dafür, Medientechnologien im Kontext ihrer spezifischen kulturellen und historischen Gebrauchsweisen zu untersuchen. Es kann zudem an entscheidender Stelle als Argument dienen, wenn es darum geht, inwiefern verschiedene medientechnische Apparate veränderte Gebrauchsweisen und dadurch veränderte Darstellungsmuster veranlassen.

⁵⁹ Rudolf Arnheim: *Film als Kunst*. Frankfurt a. M. 2016; Hugo Münsterberg: *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie*. Wien 1996; Erwin Panofsky: *Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers & Stil und Medium im Film*. Frankfurt a. M. 1993.

Friedrich Kittler: Der rote Mund im Fluchtpunkt des Begehrens

Friedrich Kittler ist als derjenige Theoretiker zu nennen, der den Technikbezug, der bei McLuhan angelegt ist, am konsequentesten aufgegriffen und ausgearbeitet hat. Zugleich wendet er sich gegen den anthropologischen Einschlag in McLuhans Theorie: Er sieht keinen funktionalen Zusammenhang der Technik mit menschlicher Sinnes- und Körpertätigkeit, sondern setzt rein technische Prozesse der Datenverarbeitung als Bedingung aller kulturellen Organisation. Tatsächlich prägt sich das Bild der sogenannten technikzentrierten Medientheorien als radikaler Technikdeterminismus erst mit Kittlers Arbeit.

Technisch sind für Kittler alle Medien, die Daten verarbeiten, speichern und übertragen können, also auch die Schrift. Im Kern seines Denkens steht die Idee, dass erst diese technischen Prozesse Kultur und Erkenntnis ermöglichen und bedingen. Er prägte dahingehend den Begriff vom Medium als anthropologisches Apriori: Die Schrift etwa habe durch ihre Speicher- und Übertragungsleistung Kultur erst möglich gemacht.⁶⁰ Tatsächlich stehen im Zentrum der Betrachtung bei Kittler nicht die Apparate als solche, sondern die technischen Prozesse, die sie ausführen: Speichern, Rechnen, Schalten, Übertragen, Senden usw.

Kittlers Werk wohnt eine Radikalität und Polemik inne, die sich unter anderem gegen die tradierten Denkmuster seines eigenen Faches wendet, der Germanistik. Vor allem mit seinem Hauptwerk *Aufschreibesysteme 1800/1900* schreibt er gewissermaßen gegen die Dominanz semiotischer Konzepte in der Literatur- und Sprachwissenschaft an.⁶¹ Sprache und Schrift fasst er radikal als technische Operationen auf, die ihre kulturelle Funktion allein aufgrund ihrer prozesshaften Verarbeitungsmuster entfalten. Mit dem Erscheinen technischer Medien setzt er eine Zäsur. Während die Schrift aufgrund ihrer syntaktischen Funktionsweise das Symbolische speichere, seien technische Medien in der Lage, „das Reale“ selbst aufzuzeichnen: Das Tonband etwa speichere den Klang so, wie er in seiner Zeitlichkeit tatsächlich gegeben ist.⁶² Mit den Begriffen des Symbolischen und des Realen – sowie des Imaginären, das er dem Film zuschreibt – bedient sich Kittler umstandslos bei Jacques Lacan. Auch Sigmund Freud dient ihm als Bezugspunkt: Die menschliche Psyche sei selbst ein Apparat und psychische Vorgänge nichts anderes als „quantitativ bestimmte Zustände aufzeigbarer materieller Teile“.⁶³ Medien wirken bei Kittler auf das menschliche Gehirn ein

⁶⁰ Kittler: *Grammophon, Film, Typewriter*, S. 167.

⁶¹ Vgl. Friedrich A. Kittler: *Aufschreibesysteme 1800/1900*. München 2003; Kittler: *Das kalte Modell von Struktur*.

⁶² Vgl. Krämer: Friedrich Kittler.

⁶³ Sigmund Freud, zitiert nach Kittler: *Grammophon, Film, Typewriter*, S. 62.

wie die Nadel des Grammophons auf eine Schallplatte: als ein quasi mechanischer Effekt, der eine Spur ins Unbewusste eingräbt.⁶⁴ Menschen sind in Kittlers Theorie nicht mehr als „programmierbare Operatoren“.⁶⁵

So richtet sich die allgemeine Kritik an Kittlers sogenanntem Technikdeterminismus vor allem gegen diesen „Tod des Subjekts“, der als unversöhnlich mit jeder ästhetischen Theorie aufgefasst wird.⁶⁶ Auch für das Konzept der vorliegenden Arbeit kann Kittlers Werk keinen Rahmen bieten, da hier eine Form der ästhetischen Erfahrung in den Blick genommen werden soll, die nur vom empfindenden und denkenden Subjekt aus beschrieben werden kann. Allerdings ist festzuhalten, dass Kittler eine theoretische Perspektive einschlägt, die sich, ähnlich wie bei McLuhan, gegen in seinen Augen künstliche theoretische Aufspaltungen medialer Kommunikation in Form und Inhalt, materieller Träger und inhaltliche Bedeutung oder Signifikant und Signifikat wendet. Daran anknüpfend lässt sich aus Kittlers Texten eine bestimmte Auffassung vom Zusammenhang von technischem Apparat und den damit erzeugten Bildern herauslesen, die durchaus in der Fluchtlinie des Konzepts dieser Arbeit liegt.

Mit audiovisuellen Bildern hat Kittler sich zwar wenig auseinandergesetzt; in einem Interview gab er einmal zu, er habe den Film in seinen Arbeiten „unlieb“ behandelt. Seine Erklärung: „Ich habe ein brennendes Interesse an erotischen Bildern, aber über das kann ich schlecht schreiben.“⁶⁷ Mindestens einmal hat er es aber doch getan: In einem Vorwort zu seiner Berliner Vorlesung *Optische Medien*, die 2011 als Band erschien, schreibt er über das Gemälde *Das Mädchen mit dem Roten Hut* von Johannes Vermeer. Die russische Ausgabe des Bandes zeigt das Bild groß auf dem Umschlag. Es sei das schönste Tafelgemälde, dem Kittler je begegnet sei. Seiner Beschreibung des Bildes ist eben jenes brennende Interesse zu entnehmen, von dem er im Interview gesprochen hat. Er gibt an, dass das Gemälde, wie die meisten von Vermeer, mithilfe einer Camera obscura entstanden sei, „dieser Apparat gewordenen Perspektive“⁶⁸, und beschreibt die Auswirkungen des Apparates auf das Bild. Mit der Camera obscura und einer entsprechenden Linse konnte der Künstler demnach sein Modell auch aus einer Entfernung von fünf Metern in Großaufnahme fokussieren. Erst dadurch entstehen die intime Nähe und die Genauigkeit, mit der vor allem der glänzende und leuchtende rote Mund dargestellt ist. Tatsächlich liegt der Mund

64 Kittler: *Grammophon, Film, Typewriter*, S. 54–57.

65 „Programmable operators“, Geoffrey Winthrop-Young: Drill and Distraction in the Yellow Submarine: On the Dominance of War in Friedrich Kittler's Media Theory. In: *Critical Inquiry* 28/4 (2002), S. 825–854, S. 852.

66 Kappelhoff: *Medientheorie oder ästhetische Theorie?*, S. 86.

67 Kittler: *Das kalte Modell von Struktur*, S. 99.

68 Friedrich A. Kittler: *Optische Medien. Berliner Vorlesung 1999*. Berlin 2011, S. 10.

genau in der Bildmitte und zeigt eine bestechende Klarheit und Leuchtkraft, während der Rest des Bildes nach außen hin in leichter Unschärfe verschwimmt. Auch dies führt Kittler auf die Camera obscura zurück.

Das schöne Mädchen sitzt auf einem schönen Stuhl, dessen Lehnen in zwei holzgeschnitzte Löwenköpfe münden. Sie sind der Camera obscura viel zu nahe, um ihrem Schirm ein scharfes Bild zu liefern. Die dunkelbraunen Löwenköpfe glitzern oder blinken also auch im Fensterlicht, beinahe so hell wie Schal, Geschmeide und die beiden Lippen, aber so verschwommen wie im Tagtraum. Deshalb bleibt der Mund des Mädchens, wo er ist: im Fluchtpunkt des Begehrens. Wozu ward die Perspektive denn erfunden?⁶⁹

Kittler beschreibt hier eine Ausdruckskraft des Bildes, die auf den Apparat zurückzuführen ist, mit der es hergestellt wurde. Das ist zum einen natürlich die zentralperspektivische Ausrichtung; das sind zum anderen aber auch weitere Gestaltungsmerkmale, die, bevor der Künstler sie mit seiner Farbe auf der Leinwand fixiert hat, durch den Apparat geschaffen wurden. Etwa die Farbverläufe auf dem Gesicht des Mädchens, das sogenannte „Farbbluten“ des Hutes und des Mantels, das Kittler als einen physikalischen Effekt der Technik beschreibt; die Unschärfe, die auf den Linsenschliff der Camera obscura zurückzuführen ist und die den Mund in der Bildmitte betont; oder eben schlicht die intime Nähe der „Großaufnahme“.

Kittler führt also die Ausdruckskraft des Bildes nicht auf eine künstlerische Hand zurück, sondern auf eine Maschine. Dabei bringt er gerade nicht den Realismus der Darstellung mit dem Apparat der Camera obscura in Verbindung, sondern die idealisierenden Gestaltungselemente: die Verführungskraft des Mundes als Effekt einer Maschine. Von Interesse ist dabei vor allem, was für ein Bildverständnis dies impliziert. Er betrachtet das Bild nicht als Repräsentation, als Abdruck der Realität auf der Leinwand durch das Licht, und auch nicht als Abstraktion aus der Imagination eines Künstlers. Die technischen Eigenschaften der Camera obscura sind hier gerade nicht der Garant für die Wiedergabe ungestellter Wirklichkeit; es sind ihre technischen Eigenschaften, die das Bild *gestalten*. Sie ist jedoch auch kein Künstler: Sie ist immer noch ein Werkzeug der Kommunikation, aber sie realisiert einen spezifischen Blick, eine Anschauungsform, die selbst etwas hervorbringt. Das Bild ist nicht Abbildung, sondern es ist selbst ein Material, das durch technische Vorgänge maschineller Verarbeitung generiert und geformt wird. Nicht nur die Apparate bilden das Material in Kittlers Materialismus, sondern auch das Bild: ein Datenmaterial, das in diesem Fall aus Farben und Formen besteht, die etwas kommunizieren, das nicht interpretiert werden muss. Die Gestaltung des Bildes, seine Farben, Linien und Lichtreflexe

⁶⁹ Kittler: *Optische Medien*, S. 12.

haben eine materielle Existenz und Erscheinung, die empirisch gegeben und beschreibbar ist und unmittelbar durch die Maschine bearbeitet und modifiziert werden kann. Wem auch immer dieses Begehren, von dem er spricht, zuzuordnen ist: Es entspringt nicht (nur) einer künstlerischen Intention, sondern es ist ein sinnlicher Effekt des Apparates.

Ungeachtet der psychoanalytischen Implikationen sowie der Frage, inwiefern sich Kittler hier einem ästhetischen Diskurs annähert – das ganze Buch sei gerade nicht geschrieben, „um technische Medien gegen optische Künste auszuspielen, ganz im Gegenteil“⁷⁰ – legt dieses Vorwort ein spezifisches Bildverständnis frei, das Kittlers Betrachtungen implizit ist. Er macht damit von vorneherein klar: Optische Medien zeichnen sich gerade nicht dadurch aus, dass sie Repräsentationen von Wirklichkeit herstellen, auch wenn das physikalische Prinzip der Camera obscura dies zu garantieren scheint. Vielmehr zeitigen sie eine bestimmte Art und Weise, Wahrnehmung zu organisieren, nicht anders als die Kunst.⁷¹ Den Bildern selbst eignet eine materielle Beschaffenheit, die sich durch physikalische Einwirkung des Apparates gestalten lässt. Die Materialität des Apparates reicht auf diese Weise über ein mechanisches Prinzip in das Bild hinein. „Kunst, die denkt, ist immer Kunst, die ihr Zusammenspiel mit Medien weiß und freilegt. In Medien geborgen, lässt sie die Physis sich entbergen.“⁷²

In diesem Bildverständnis klingt McLuhans Denken an: Das Ausdrucksvermögen der Kunst liegt nicht in ihren Inhalten, sondern in den medial verfassten, materiellen Strukturformen des Bildes, und das bezieht sich nicht auf eine äußere Form im Gegensatz zum Inhalt. Bei Kittler ist also ein ähnliches Bildverständnis impliziert wie bei McLuhan, nur dass Kittler weniger die Gestalthaftigkeit dieser Strukturen im Blick hat als vielmehr die Art und Weise, wie sie in ihrer materiellen Gestaltung unmittelbar an den medientechnischen Apparat der Erzeugung geknüpft sind. Auch wenn dieses Bildverständnis bei McLuhan und Kittler nicht elaboriert wird, legt es doch eine Stoßrichtung offen, in der sich die medienmaterialistische Perspektive mit der aktuellen medienästhetischen Debatte kreuzt. Den Kreuzungspunkt bildet das Bild in seinen materiellen Strukturen: Bei Kittler und McLuhan sind diese Strukturen in ihrer Beschaffenheit an den Apparat ihrer Herstellung gebunden, ohne dass dabei ein wahrnehmendes Subjekt Berücksichtigung findet; in der medienästhetischen Forschung wiederum werden entsprechende Strukturen am audiovisuellen Bild als Gegenstand ästhetischer Erfahrung konzipiert, ohne dass bisher den konkreten Apparaturen der Herstellung dabei gestaltendes Potenzial nachgewiesen werden kann.

⁷⁰ Kittler: *Optische Medien*, S. 9.

⁷¹ Vgl. Kittler: *Optische Medien*.

⁷² Kittler: *Optische Medien*, S. 12.

In Kapitel 2.3 wird dieses Bildverständnis der medienästhetischen Forschung vertiefend betrachtet, um von dort aus eine analytische Perspektive zu entwickeln, in der die Materialität der Apparate auf die ästhetischen Strukturen audiovisueller Bilder und die körperliche und affektive Erfahrung des Zuschauers bezogen werden können. Zuvor wird im Folgenden an den medienmaterialistischen Theorien der Zusammenhang von Medien- und Kriegstechnik besprochen. Dieser folgende Abschnitt ist als ein Exkurs zu betrachten: Der Zusammenhang von Medien-, Kriegs- und Waffentechnik wird nicht Gegenstand der Theorie- und Methodenentwicklung oder der Fallstudien sein. Auf Grundlage der Fallstudien werden jedoch einige Überlegungen zum Verhältnis von Waffentechnik und medialer Affizierung möglich, die in der Zusammenfassung am Ende der Arbeit noch einmal aufgegriffen werden sollen.

Medientheorie und Krieg

Sowohl Marshall McLuhan als auch Friedrich Kittler haben in ihren Werken Medien- und Kriegstechnik stets als Zusammenhang gedacht. Das ist mediengeschichtlich gesehen im Prinzip schlicht konsequent: Die technische Entwicklung von Medientechnologien auch im Unterhaltungssektor hat immer schon in enger Beziehung gestanden zur Entwicklung von Kriegs- und Waffentechnik.⁷³ In McLuhans, Kittlers und Paul Virilios Theorien wird diese Beziehung absolut grundlegend gemacht: Unterhaltungsmedien und ihre Technik gehen demnach überhaupt erst aus der Kriegsführung und der militärtechnischen Entwicklung hervor, und Waffentechnik und Medientechnik sind weitgehend identisch. Der Krieg sei Vater aller Medien und Triebfeder ihrer Entwicklung; so jedenfalls wird das Verhältnis von Krieg und Medientechnik in den Arbeiten dieser Theoretiker zusammengefasst.⁷⁴

Allerdings sind sowohl bei McLuhan als auch bei Kittler die historischen Verknüpfungen, die zwischen Krieg und Medientechnologie gemacht werden, derart umfassend, überzeichnet und waghalsig, dass den daran gekoppelten Thesen die Stichhaltigkeit zu fehlen scheint. Wenn etwa McLuhan Lieferengpässe beim Papyrus für den Fall des Römischen Reiches verantwortlich macht⁷⁵ oder Kittler die Rockmusik als „Missbrauch von Heeresgerät“⁷⁶ bezeichnet, dann

73 Vgl. Thomas P. Doherty: *Projections of War: Hollywood, American Culture, and World War II*. New York 1999.

74 Vgl. Bolz: Am Ende der Gutenberg-Galaxis.

75 Vgl. McLuhan: *Krieg und Frieden im globalen Dorf*, S. 25–26.

76 Kittler: *Grammophon, Film, Typewriter*, S. 149.

kann man das nur als eine rhetorische Überspitzung und historische Verkürzung betrachten. Auch wenn enge Beziehungen zwischen Kriegs- und Medientechnik nicht von der Hand zu weisen sind, könnte man, wie Geoffrey Winthrop-Young in Hinblick auf Kittler anmerkt, medienhistorisch sicherlich in ebenso vielen Fällen von einem Missbrauch der Unterhaltungsmedientechnik durch die Militärtechnik sprechen wie andersherum.⁷⁷

Winthrop-Young macht jedoch im gleichen Zuge darauf aufmerksam, dass die kausalen und teleologischen Entwicklungsbedingungen der Medientechnik kaum in Kittlers Interesse standen, sondern dass die enge Verknüpfung mit der Kriegstechnik in seinen Theorien zunächst einmal als argumentatives Werkzeug dient.⁷⁸ Der Krieg lege in besonderer Weise die technischen Bedingungen kultureller Kommunikations- und Organisationsprozesse frei. „Er fungiert bei Kittler – ähnlich wie die Foucaultsche Diskursanalyse – als ein diskursives Verknüppungsprinzip, als eine Entschlackung der Redeordnungen, die die ‚harten‘ Notwendigkeiten der Kommunikation freilegt.“⁷⁹ Die mediale Kommunikation des Krieges zeigt demnach auf, wie tief die technischen Bedingungen dieser Kommunikation per se in kulturelle Organisationsprozesse hineinreichen.

Darüber hinaus muss man schlicht sehen, dass sich in Kittlers Arbeiten über Kriegs- und Medientechnik, ebenso wie in denen McLuhans und Virilios, eine historische Medienerfahrung niederschlägt,⁸⁰ die von der medialen Darstellung des Vietnamkrieges ebenso wie vom Kalten Krieg geprägt war. Das heißt von einer Medienerfahrung, die sich, vor allem im Falle des Vietnamkrieges, als ein fundamentaler Wandel der technischen Bedingungen der Darstellung und Wahrnehmung des Krieges Bahngebrochen hat. Mit dem Kalten Krieg war zudem die Erfahrung eines Friedenszustandes gegeben, der von steter technischer Mobilisierung geprägt war sowie von der andauernden subtilen Bedrohung eines möglichen globalen atomaren Vernichtungskrieges.⁸¹ Vor diesem Hintergrund stellt sich Kittlers Verknüpfung von Kriegs- und Medientechnik als der Versuch dar zu beschreiben, wie die Art und Weise, wie Medientechnik die Wahrnehmung und Sinnlichkeit ihrer Zuschauer zurichtet, als ein Zustand medialer Mobilisierung zu begreifen ist, der die kulturelle Kommunikation und Organisation auch in Friedenszeiten völlig durchdringt.⁸²

Medientechnik bedingt insofern eine kontinuierliche kriegerische Mobilisierung, die auf einer medialen Formation von Subjekten basiert: Über die Ausrich-

77 Vgl. Winthrop-Young: *Drill and Distraction in the Yellow Submarine*, S. 833–834.

78 Vgl. Winthrop-Young: *Drill and Distraction in the Yellow Submarine*.

79 Geoffrey Winthrop-Young: *Friedrich Kittler zur Einführung*. Hamburg 2005, S. 126.

80 Vgl. Winthrop-Young: *Friedrich Kittler zur Einführung*, S. 17.

81 Vgl. Winthrop-Young: *Drill and Distraction in the Yellow Submarine*.

82 Vgl. Winthrop-Young: *Drill and Distraction in the Yellow Submarine*.

tung der Sinne greifen die Waffentechnologien quasi direkt in die Gehirne ein und konditionieren sie zu willigen und fähigen Operatoren für den nächsten Krieg. „[T]he sensory drill imposed upon us by weapons systems posing as entertainment gadgets is an ongoing collective neurophysiological boot camp designed to bring us up to the reaction speeds of the next electronic war.“⁸³

Noch weiter geht die Durchdringung der Gesellschaft durch die Waffen- und Kriegstechnologie bei McLuhan, nämlich bis in den Körper und das Schmerzempfinden hinein. Entscheidend ist hier sein Konzept von Medientechnik als körperliche Prothese: Indem bestimmte Apparate oder Gegenstände bestimmte motorische oder sinnliche Fähigkeiten des Körpers übernehmen bzw. verstärken, bildet sich der tatsächliche körperliche Sinn jeweils zurück. Wenn bestimmte Techniken dann verschwinden und von anderen verdrängt werden, ändert sich damit nicht nur die Konfiguration der wahrnehmbaren medialen Umwelt; der Verlust des technischen Apparates wirkt sich aus wie der Verlust eines Sinnes oder eines Körperteils und resultiert in einem Phantomschmerz.⁸⁴ Dieser bei McLuhan ganz unmetaphorisch zu verstehende körperliche Schmerz durch den Verlust vertrauter medialer Technologien im Zuge technischer Fortentwicklung wird selbst zur Ursache des Krieges: Das Erscheinen neuer Technologien wird als so eindringlich und schmerzhaft empfunden, dass dagegen zwangsläufig kriegerischer Widerstand erwächst. „Jede neue Technologie erfordert einen neuen Krieg.“⁸⁵

So tollkühn und verkürzt diese Thesen auch klingen mögen, sie verweisen doch gerade in ihrer Radikalität auf einen Aspekt, der nicht von der Hand zu weisen ist, in seinen Konsequenzen jedoch selten durchdacht wird. Das ist schlicht der Umstand, dass Medientechnik ihre Nutzer nicht nur über Informationsvermittlung zum Krieg ins Verhältnis setzt, sondern zuallererst über unmittelbare Sinnlichkeit und Körperlichkeit. Wie auch immer dies theoretisch zu fassen ist, der Zusammenhang von Krieg und Medien besteht auf einer ganz grundlegenden Ebene in der Organisation und Zurichtung der Wahrnehmung, des Sehens und Hörens. In Hinblick auf die optischen Medien ist dabei vor allem die Verwandtschaft, oder vielmehr die Identität des optischen Mechanismus der Zielvorrichtungen von Waffensystemen mit dem der Kamera paradigmatisch. So nennt Kittler etwa die Filmkamera, die ja ohnehin vom Gewehr abstamme, ein „aktiv bewaffnetes Auge“:⁸⁶ Die bewegte Kamera des Stummfilms etwa, die in

⁸³ Winthrop-Young: *Drill and Distraction in the Yellow Submarine*, S. 838.

⁸⁴ Vgl. McLuhan: *Krieg und Frieden im globalen Dorf*.

⁸⁵ McLuhan: *Krieg und Frieden im globalen Dorf*, S. 98.

⁸⁶ Kittler: *Optische Medien*, S. 226.

ihren Bewegungen die Aufmerksamkeit des Zuschauers lenkt, unterscheidet sich in dieser Perspektive nicht vom Zielsucher des Gewehrs.

Damit knüpft Kittler an die Arbeiten Paul Virilios an, der diese Verwandtschaft bzw. Identität von Waffentechnik und Kameratechnik zum Zentrum seines Denkens gemacht hat: „*Krieg ist Kino und Kino ist Krieg*“.⁸⁷ In aller Deutlichkeit setzt er dabei die Waffentechnik auf Ebene des optischen Mechanismus nicht nur mit der Kamera, sondern auch mit dem menschlichen Auge gleich. Das Sehen selbst ist hier, als quasi mechanische Operation, nichts anderes als eine Funktion innerhalb einer kriegerischen Erschließung und Aufteilung des Raumes.⁸⁸ Mit der Erfindung der ersten Schusswaffe mit Zielvorrichtung hat der Krieg für Virilio aufgehört, im Kampf von Mann gegen Mann zu bestehen. Von da an ging es im Krieg nur noch um Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, um optische Raumerschließung und die Überwindung der Zeit. Virilio beschreibt in durchaus schlagender Weise, wie Waffentechnik und Kinotechnik die Wahrnehmung dynamisieren, wie sie Zeit und Raum überwinden, zerlegen, zurichten und neu konstruieren. In diesen zugleich sinnlichen und mechanischen Operationen realisiert sich der Krieg; einen physischen Ort hat er nicht mehr.⁸⁹

Man muss diesen Thesen zum Wesen des Krieges in dieser Radikalität nicht zustimmen. Dennoch zeigen sie in ihrer Überzeichnung bestimmte strukturelle Gemeinsamkeiten der Kriegs- und Medientechnik auf, die nicht von der Hand zu weisen sind, in ihren Konsequenzen jedoch in der Forschung zur medialen Kommunikation des Krieges wenig Berücksichtigung erfahren haben. Ohne Zweifel interagieren gerade heute in der audiovisuellen Inszenierung des Krieges verschiedenste Bildformen, von denen die einen von unterhaltungselektronischen, die anderen von waffentechnologischen Apparaten hergestellt werden. In den von Amateuren aus *found footage* zusammengeschnittenen Internetvideos, in den Dokumentarfilmen, in den Genrefilmen – überall stehen beide Bildformen nebeneinander oder verschmelzen in Eins.⁹⁰ Bilder von Zielmonitoren und Aufklärungskameras oder von militärischen Nachtsichtgeräten flottieren durch die Nachrichten und das Internet; Dokumentarfilme machen sich militärische Bildgebungstechnik zu eigen, wenn sie, wie etwa in *THE WAR TAPES*, militärische Wärmebildkameras nutzen, um nächtliche Ereignisse zu dokumentieren. Zu Be-

87 Virilio: *Krieg und Kino*, S. 47. Hervorhebung im Original.

88 Virilio: *Krieg und Kino*, S. 174.

89 Virilio: *Krieg und Kino*, S. 83.

90 Zur „Militarisierung“ der Wahrnehmung in der Berichterstattung zum Irakkrieg siehe auch Burkhard Röwekamp, Matthias Steinle: Nach dem Golf-/Krieg ist vor dem Golf-/Krieg. Zur Militarisierung der Wahrnehmung in den Massenmedien. In: *Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 44 (2009), S. 4–7; vgl. außerdem Carl Boggs, Tom Pollard: *The Hollywood War Machine: US Militarism and Popular Culture*. Boulder 2007.

rühmtheit gelangt ist ein Video unter dem Titel „Collateral Murder“⁹¹ im Jahr 2007, das die Erschießung mehrerer Personen durch einen US-amerikanischen Apache-Hubschrauber in Bagdad zeigt: Zu sehen sind die Luftaufnahmen des Zielmonitors mit dem Fadenkreuz in der Mitte. Man nimmt den Blick des Schützen ein, während man dabei zusieht, wie die Kamera suchend über den Platz und die Menschen streift, eine Gruppe Männer als Ziel in den Blick nimmt und den Beschuss lenkt. Nirgendwo sonst scheint Kittlers bewaffnetes Auge so eindeutig eine audiovisuelle Gestalt anzunehmen wie hier.

Wann eine Kamera zur Unterhaltungselektronik und wann zur Waffentechnik zählt, ist im Krieg kaum irgendwo klar zu trennen. Man muss schließlich fragen: Wenn ein Soldat im Kriegseinsatz eine Kamera in die Hand nimmt, wenn er sie an seinen Helm oder seinen Gewehrlauf montiert, worin unterscheiden sich die produzierten Bilder dann von denen der militärtechnischen Aufklärungskameras? Wird der Camcorder damit nicht unweigerlich selbst zu Militärtechnik, vielleicht sogar zur Waffe? Wenn die Soldaten auf der Fahrt zum Einsatz nicht nur ihre Gewehre, sondern auch ihre MP3-Player mitnehmen und Heavy-Metal-Musik hören, um sich auf den Kampf einzustimmen, wird der MP3-Player dann nicht auch zur Kriegstechnologie?

Man könnte die Frage nach den Anwendungsweisen in der hier entwickelten Perspektive ebenso an die Militär- und Kriegstechnik stellen – und tut es im Prinzip unweigerlich, sobald man nach der audiovisuellen Kriegsinszenierung in den Unterhaltungsmedien fragt. Wenn es darum geht, den Krieg sichtbar und erfahrbar zu machen, dann nehmen Waffentechnologien ebenso Anteil an der Gestaltung spezifischer medialer Wahrnehmungsräume wie die Apparate der Consumer-Elektronik oder der professionellen Filmproduktion. Aus systematischen Gründen konzentriert sich die Analyse in der vorliegenden Arbeit auf die Unterhaltungselektronik; auch weil es dabei um die Frage geht, wie medientechnische Apparate im alltäglichen Umgang das Sehen, Hören und Empfinden bedingen. Nach den Betrachtungen dieses Abschnitts kann jedoch die Waffentechnik dabei stets implizit mitgedacht werden. Ein Schluss drängt sich dann nämlich auf: Nicht nur die Wahrnehmbarkeit des Krieges wird durch Waffentechnik bedingt, sondern auch die Ausgestaltung der medialen Darstellungsmuster und Artikulationsformen der Unterhaltungsmedien und damit das sinnliche und affektive Empfinden der Zuschauer in seinem Bezug auf eine gemeinschaftlich geteilte Subjektivität.

Dass Kriegs- und Waffentechnik Subjektivität formiert, dies legen eben schon McLuhans und Kittlers Arbeiten nahe. Allein die Frage, wie sie konkret

91 „Collateral Murder“, WikiLeaks: collateralmurder.wikileaks.org (letzter Zugriff: 08.06.2022).

die affektive Erfahrung des Zuschauers adressieren und Anteil nehmen an der Hervorbringung affizierender Inszenierungsmuster, dies bleibt zu erörtern.

2.3 Theorien der Affektivität audiovisueller Bilder

Im vorhergehenden Kapitel wurde in der Untersuchung der sogenannten medienmaterialistischen Theorien McLuhans und Kittlers die Betrachtungsebene freigelegt, auf der ein Zusammenhang der materiell gegebenen medientechnischen Apparate und der ästhetischen Dimension audiovisueller Bilder in den Blick genommen werden kann: nämlich auf Ebene der Materialität des Bildes als eine unmittelbare Präsenz von Farben, Linien, Formen, Perspektiven, die in ihrer spezifischen Struktur in einem unmittelbaren, quasi mechanischen Zusammenhang stehen mit dem technischen Bildgebungsverfahren des Apparates.⁹² So banal das zunächst klingen mag, es legt eine Artikulationsebene audiovisueller Bilder frei, die weder nur an ihre physische Abbildlichkeit noch an ästhetische Abstraktion gebunden ist, sondern auf die Apparatur und ein Aufnahmeverfahren zurückgeht, in welchem sich beides verbindet. Es bleibt zu fragen, wie dieses Bildverständnis am audiovisuellen Bild konkretisiert und in seinem affektiven Potenzial bestimmt werden kann.

Dieses Kapitel ist nicht auf eine umfassende Erörterung des Diskurses zur Affektivität audiovisueller Medien ausgerichtet. Vielmehr werden hier gezielt einzelne Konzepte vorgestellt, die für die Begriffs- und Methodenentwicklung im nächsten Kapitel die Grundlage bilden. Zunächst wird kurz der medienästhetische Forschungszweig eingeführt, bevor die neo-phänomenologische Filmtheorie von Vivian Sobchack besprochen wird, die einen zentralen Bezugspunkt der medienästhetischen Forschung bildet, ebenso wie für die weitere Argumentation dieser Arbeit. Im Anschluss daran wird Hermann Kappelhoffs Konzept filmischer Expressivität eingeführt, das neben einem einschlägigen Bildverständnis auch methodologische Grundlagen für die angestrebte Methodenentwicklung und die Filmanalysen mitbringt. Von dort aus sollen Überlegungen zu

⁹² Die Frage nach der materiellen Dimension von Bildern bzw. nach dem Zusammenhang von Materialität und Bildlichkeit wurde in den Kunst- und Medienwissenschaften bereits breit diskutiert. Unter dem Begriff der Materialität können verschiedenste Dimensionen und Aspekte bildlicher Darstellungen in den Blick genommen werden, von der Repräsentationsleistung der Bilder in der Darstellung materieller Eigenschaften abgebildeter Objekte bis zum physischen Material des Bildträgers. Das in der vorliegenden Arbeit besprochene Verständnis der Materialität audiovisueller Bilder stellt insofern nur einen möglichen Zugang neben anderen dar. Vgl. Marcel Finke, Mark A. Halawa: Materialität und Bildlichkeit. Einleitung. In: dies. (Hg.): *Materialität und Bildlichkeit. Visuelle Artefakte zwischen Aisthesis und Semiosis*. Berlin 2012, S. 9–20.

einer ‚Mechanik‘ des audiovisuellen Bildes die Betrachtung dahingehend öffnen, dass die Anwendungsweisen der technischen Aufzeichnungsgeräte zum affizierenden Potenzial der Bilder ins Verhältnis gesetzt werden können.

Medienästhetik und phänomenologische Filmtheorie

Mit dem Begriff der Medienästhetik ist eine theoretische Strömung in der Film- und Medienwissenschaft bezeichnet, die sich in den letzten Jahren verstärkt damit befasst, die Gegenläufigkeit von Medientheorie und ästhetischer Theorie zu überwinden.⁹³ Ausgehend von der neo-phänomenologischen Filmtheorie ist den darin versammelten Ansätzen gemeinsam, dass sie die Ausdruckskraft des audiovisuellen Bildes an der Körperlichkeit der Erfahrung des Filmsehens festmachen. Sie beschreiben eine Ausdrucksdimension des audiovisuellen Bildes, die sich an die sinnliche Wahrnehmung des Zuschauers richtet und konstruieren damit den Körper selbst als Subjekt der filmischen Erfahrung. Diese Adressierung des Körpers hat ihren Grund in den technischen Bedingungen des filmischen Dispositivs, realisiert sich jedoch nicht allein auf Ebene physischer Reize. Im Anschluss an die Phänomenologie Maurice Merleau-Pontys wird die unmittelbare sinnlich-körperliche Erfahrung als Bedingung und Grund rationaler Verstehensleistungen konzipiert, als „produktive Kraft ästhetischer Erfahrung“.⁹⁴

[Die Medienästhetik] versucht, die technischen, dispositiven und diskursiven Apriori, die in Medien eine apparativ verfestigte Form erlangen, auf ihre ästhetisch-kommunikativen Konsequenzen hin zu befragen, ohne die ästhetische Kommunikation eines Mediums als bloße Konsequenz dieser Apriori misszuverstehen.⁹⁵

In der Medienästhetik rücken Aspekte audiovisueller Artikulation in den Blick, die für empirische Beschreibungen zugänglich sind. Damit eröffnen sich interdisziplinäre Anknüpfungspunkte etwa zur Soziologie, Psychologie oder Geschichtswissenschaft, die umfassend mit audiovisuellem Bildmaterial arbeiten, bisher jedoch kaum adäquate Analysemethoden besitzen.

Einen zentralen Bezugspunkt der medienästhetischen Forschung bildet die neo-phänomenologische Filmtheorie von Vivian Sobchack. Sie hat das wahrnehmungsphänomenologische Konzept Maurice Merleau-Pontys aufgegriffen und zu einer umfassenden phänomenologischen Theorie des Films bzw. filmi-

⁹³ Vgl. Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 135; Ralf Schnell: *Medienästhetik. Zur Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen*. Stuttgart 2000.

⁹⁴ Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 170.

⁹⁵ Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 135.

scher Zuschauererfahrung ausgearbeitet. Im Zentrum ihres Konzepts steht die Idee, dass der Film eine je spezifische Form der Weltwahrnehmung ins Bild setzt und zum Ausdruck bringt, die nicht kognitiv erschlossen wird, sondern sich an die unmittelbare, leibliche Erfahrung des Zuschauers richtet und von ihm nachempfunden werden kann, ohne dass er sie mit seiner eigenen Wahrnehmung verwechselt. Diese Form der Weltwahrnehmung ist bestimmt durch die technischen Voraussetzungen des Films: Die Kamera nimmt unweigerlich einen je bestimmten Standpunkt, eine bestimmte Perspektive ein und ist durch ihre rein materielle Konstitution und Präsenz in der Lage, sich in einer Art in der Welt zu bewegen – und diese Bewegung durch den Projektor zum Ausdruck zu bringen –, die der des menschlichen Körpers ähnelt. Diesen Standpunkten und Bewegungen eignet stets eine bestimmte Intentionalität und Qualität, die der Zuschauer durch seine eigenen leiblichen Erfahrungen als ein sinnhaftes „In-der-Welt-sein“⁹⁶ am eigenen Körper empfinden kann.

Dass der Zuschauer diese filmische Erfahrung als körperlich und sinnhaft zugleich erleben kann, ohne sie als bloßen Sinnesreiz zu verspüren oder sie mit seiner eigenen Wahrnehmung zu verwechseln, begründet Sobchack mit seiner Fähigkeit, sich reflexiv zu seinen eigenen Körpererfahrungen zu verhalten. So zeichnet sich die körperliche Filmerfahrung bei Sobchack vor allem dadurch aus, dass der Zuschauer diese Erfahrung zwar am eigenen Körper „auslebt“, sie dabei aber stets als die Erfahrung eines anderen Körpers erlebt, der dem filmischen Dispositiv eingeschrieben ist. Sobchack schreibt dem Film insofern einen eigenen Körper zu:

The “film’s body” is not visible in the film except for its intentional agency and diacritical motion. It is not anthropomorphic, but it is also not reducible to the cinematic apparatus (in the same way that we are not reducible to our material physiognomy); it is discovered and located only reflexively as a quasi-subject and embodied “eye” that has a discrete – if ordinarily prepersonal and anonymous – existence.⁹⁷

Der Körper des Films ist präsent in dessen intentionalen gerichteten Bewegungen; er ist die Instanz, auf die sich die Perspektiven und Bewegungen der Kamera ausrichten in ihrem sinnhaften Zur-Welt-Sein. Aufgrund dieser Körperlichkeit realisiert sich im filmischen Bild eine bestimmte Wahrnehmung der Welt, die immer zugleich Ausdruck ist: Das Bild ist immer zugleich Perzeption und Expression. Es bringt eine bestimmte sinnliche Welterfahrung zum Ausdruck, die

96 Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 123. Der Begriff geht auf die Philosophie Martin Heideggers zurück.

97 Vivian Sobchack: *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley / Los Angeles 2004, S. 66, Fußnote 48.

der Zuschauer wiederum selbst am eigenen Leib erfahren kann. Sobchack spricht deshalb vom Film als „expression of experience by experience“.⁹⁸

Dieses Konzept ist insofern wegweisend, als hier die affektive Dimension der Filmerfahrung unmittelbar an den technischen Apparat gebunden ist. Die spezifische Ausdruckskraft des Films als technisches Dispositiv liegt demnach nicht im Realismus der maschinellen Repräsentation der vorfilmischen Welt; stattdessen bringt der technische Apparat diese Welt erst hervor als eine radikal subjektivierte Anschauungsform, die sich als unmittelbares Erleben in der sinnlichen Wahrnehmung des Zuschauers realisiert. Die Rückbindung an Merleau-Pontys Theorie und dessen zentrale These der Immanenz der Wahrnehmung ist hier zu betonen:⁹⁹ Die Kamera macht nicht einfach äußere Dinge sichtbar, sie konstituiert selbst eine spezifische Form sinnhaft perspektivierter Weltwahrnehmung, die der Zuschauer wiederum in seiner eigenen Wahrnehmungstätigkeit verkörpert.

Allerdings ist auch zu bemerken, dass das technische Dispositiv des Kinos bei Sobchack zwar eine Grundvoraussetzung für die Hervorbringung der spezifischen Intentionalität der Filmerfahrung bildet, jedoch nur in dem Sinne, dass sie in der Art ihrer Verkörperung mit der menschlichen Wahrnehmung korreliert. Bei der Konstitution der Intentionalität und Sinnhaftigkeit der Bilder wird also die menschliche Wahrnehmung gegenüber dem technischen Dispositiv privilegiert.¹⁰⁰ Anders gesagt: Die filmische Technik bringt in erster Linie eine *menschliche* Wahrnehmung zum Ausdruck, nicht eine *technische*. Bei Sobchack abstrahiert die Projektion aufgrund ihrer Ähnlichkeit zur menschlichen Wahrnehmung von einer objektiven Darstellung äußerer Objekte, während weitgehend unbeachtet bleibt, dass der technische Apparat selbst ebenfalls in eigener Weise abstrahiert. Er findet eigene Begrenzungen und Zurichtungen der Wahrnehmung, die nicht denen menschlicher Alltagswahrnehmung entsprechen. Thomas Morsch resümiert, dass Sobchacks Konzept zwar ausdrücklich die Doppelstruktur von Wahrnehmung und Expression beschreibt, zugleich jedoch die Seite der Wahrnehmung bevorzugt: Die Kamera als Wahrnehmungsorgan wird aufgrund ihrer Fähigkeit zur Perspektivierung und Bewegung als das entscheidende Organ der sinnhaften Welterzeugung gedacht.¹⁰¹ Das Problem liegt in der abstrakten Bestimmung der Expressivität des Films auf Ebene des technischen Dispositivs: Ein Projektor kann schlicht nur reproduzieren und projizieren, was die Kamera ihm liefert, jedoch nicht selbst gestalten.

⁹⁸ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 3.

⁹⁹ Vgl. Maurice Merleau-Ponty: *Das Primat der Wahrnehmung*. Frankfurt a. M. 2003.

¹⁰⁰ Vgl. Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 182.

¹⁰¹ Vgl. Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 182–183.

Was bei Sobchack innerhalb dieses Dispositivs vernachlässigt wird, ist die technische wie ästhetische Zurichtung des audiovisuellen Bildes selbst, die über die Reproduktion menschlicher Alltagswahrnehmung hinausgeht. Morsch verweist an dieser Stelle auf die Dimension des *Ausdrucks* des Bildes, der nicht nur als eine Funktion des technischen Dispositivs zu denken ist, sondern als ein ästhetisches Phänomen bestimmt werden muss.¹⁰² Damit sind sämtliche Verfahren der technischen Gestaltung des Bildes angesprochen, von Filtern und Lichtsetzung über die Montage bis zur Nachbearbeitung am Computer. Aber auch unterschiedliche Materialitäten der Aufzeichnungs- und Aufführungstechnik finden bei Sobchack keine Berücksichtigung: Ob ein Film mit einer 35mm-Kamera oder einem Mobiltelefon aufgezeichnet wurde, ob es in einer Kinoprojektion oder auf einem Handydisplay wahrgenommen wird, macht einen wesentlichen Unterschied im Ausdruck des Bildes. Mit Sobchacks Konzept lässt sich dies jedoch nicht differenzieren.

Hermann Kappelhoff fragt hinsichtlich dieser fehlenden Differenz von alltäglicher und ästhetischer Wahrnehmung bei Sobchack:

Aber handelt es sich beim filmischen Bild nicht immer um eine konstruierte, um eine ästhetische Subjektivität, die kategorial von den pragmatischen Wahrnehmungsmustern zu unterscheiden wäre? Verweist die Art und Weise, in der die Dinge sich auf der Leinwand darstellen, nicht mindestens ebenso auf einen technisch-materiellen, einen ahumanen Wahrnehmungskörper wie auf die menschliche Wahrnehmung?¹⁰³

Diese Fragen legen nahe: Das filmische Bild selbst ist stärker in den Mittelpunkt der Betrachtung zu rücken, möchte man herausarbeiten, wie der technische Apparat daran teilhat, die Wahrnehmungserfahrung des Zuschauers zu strukturieren. Damit ist jedoch ausdrücklich nicht gemeint, dass das filmische Bild nachträglich durch „Eingriffe“ technischer Art modifiziert wird. Vielmehr ist zu fragen, wie der technische Apparat selbst das audiovisuelle Bild als eine Wahrnehmungsform generiert, die eine verkörperte Subjektivität ausdrückt, ohne an die physikalischen Gesetze alltäglicher Welterfahrung gebunden zu sein. Diese Frage kann nicht auf Ebene der abstrakten Konzeptualisierung eines technischen Dispositivs der Bilderzeugung beantwortet werden. Das audiovisuelle Bild selbst als eine technisch generierte Ausdrucks- und Wahrnehmungsform ist näher zu beleuchten: seine Gemachtheit – auch – durch die Technik.

102 Vgl. Morsch: *Medienästhetik des Films*. Zum Zusammenhang von film-phänomenologischer Wahrnehmungstheorie und Bildgestaltung vgl. auch Jan-Hendrik Bakels: *Audiovisuelle Rhythmen. Filmmusik, Bewegungskomposition und die dynamische Affizierung des Zuschauers*. Berlin 2016.

103 Kappelhoff: *Der Bildraum des Kinos*, S. 146.

Sobchacks Konzept schließt dies nicht aus. Tatsächlich birgt es Ansatzpunkte, an denen Überlegungen zur spezifischen Expressivität audiovisueller Bilder angeschlossen werden können. So ist die Frage nach dem „Wie“ der Bilder für ihre Theorie ganz grundlegend: Das „Wie“ der Kamerabewegung und ihrer Perspektiven bestimmt die Intentionalität, die sich in den Bildern ausdrückt. Beide bringen nicht nur ein bestimmtes In-der-Welt-Sein eines Körpers zum Ausdruck, sie realisieren dies über ganz objektiv beschreibbare Gestaltungsmerkmale, denen bestimmte Qualitäten zugeschrieben werden können: Bewegungen sind schnell oder langsam, ruckartig oder fließend, Perspektiven sind auf- oder untersichtig, nah oder weit. Diese Bewegungen und Perspektiven und ihre spezifischen Qualitäten werden von der Montage aufgegriffen und damit Teil eines komplexen, technisch realisierten Gestaltungsprozesses, der sich in seinem Ausdrucksvermögen von den physischen Bedingungen körperlicher Wahrnehmung entfernt, ohne jedoch vollständig davon abzulassen.

Kappelhoff hat auf Grundlage der neo-phänomenologischen Filmtheorie Sobchacks ein Konzept der Expressivität audiovisueller Bilder entwickelt, das genau diese Dimension der filmischen Gestaltung einbezieht. Erst in der Betrachtung der konkreten audiovisuellen Inszenierungsmuster der Bilder können diese als Ausdruck eines spezifischen Gefühlserlebens beschrieben werden. Das heißt auch, dass die Funktion bestimmter medientechnischer Apparate für dieses Erleben an den Inszenierungsmustern zu rekonstruieren sein muss. Im folgenden Abschnitt wird darauf näher einzugehen sein.

Vorerst ist festzuhalten, dass sich mit dem Rückbezug auf Sobchacks Konzept der Blick der vorliegenden Arbeit zunächst auf eine genuin filmtheoretische Perspektive verengt. Das filmische Bild dient als eine Art Resonanzraum, in welchem der Zusammenhang von Medientechnik und affektiver Erfahrung erst sichtbar und beschreibbar wird. Wenn hier die Funktion unterschiedlicher medientechnischer Apparate herausgearbeitet werden soll, dann immer im engen Bezug zum filmischen Bild. Dass dabei unterschiedliche Medienformate aufeinander bezogen werden, ist nicht als Widerspruch anzusehen: Kappelhoff konzipiert das filmische Bild als eine spezifische Form des audiovisuellen Bewegungsbildes, das sich nicht nur innerhalb des Kino-Dispositivs formiert, sondern erst in der Zirkulation durch und in Interaktion mit unterschiedlichsten Bild- und Tonmedien.¹⁰⁴

104 Vgl. Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*.

Ausdrucksbewegung, Affekt und Bildraum

Es gilt deshalb, das Verständnis des audiovisuellen Bildes genauer zu bestimmen, das als theoretischer Rahmen eines solchen Vorgehens dienen kann. Hermann Kappelhoff hat in einer umfassenden kulturhistorischen Betrachtung melodramatischer Darstellungen in Theater und Kino ein Konzept der Expressivität filmischer Bilder entwickelt, das im Folgenden als zentraler Bezugspunkt der theoretischen Herleitung und Methodenentwicklung dient.¹⁰⁵ Er verknüpft dazu ästhetische, kunsttheoretische und psychologische Theorien etwa von Wilhelm Wundt, Helmuth Plessner, Georg Simmel und John Dewey mit dem Konzept des Affektbildes von Gilles Deleuze und der neo-phänomenologischen Filmtheorie Vivian Sobchacks.¹⁰⁶

Im Zentrum des Konzepts steht der Begriff der „Ausdrucksbewegung“.¹⁰⁷ Damit ist eine Bewegungsdimension des filmischen Bildes bezeichnet, die keine repräsentierte Bewegung von Objekten und Figuren ist und auch nicht allein der Kamera, sondern eine Bewegung, die sich aus dem orchestrierten Zusammenspiel der gestalterischen Mittel und ästhetischen Verfahren des Films ergibt: Montage, Kamerabewegung, Figurenchoreografie, Ton und Musik, Lichtsetzung usw. In ihrer zeitlichen Komposition bilden diese Inszenierungsmittel des Bildes gestalthafte, räumliche und zeitliche Figurationen aus. Darin realisieren sie einen jeweils spezifischen sinnlichen Weltbezug mit bestimmten affektiven Qualitäten. Diese Ausdrucksqualitäten sind nicht im einzelnen Bild zu fassen, sondern nur in ihrer Entfaltung in der Zeit; ganz so, wie eine Melodie nur in ihrer zeitlichen Entfaltung hörbar wird, nicht aber in den einzelnen Noten.

Ganz im Sinne Sobchacks ist es hierbei die Bewegungsqualität selbst – Schnittrhythmen, verengende oder weitende Kamerabewegungen, die Entfaltung spezifischer Räumlichkeiten in der Montage beispielsweise –, die einen spezifischen Ausdruck schafft, der sich dem Zuschauer auf eine ganz unmittelbare, sinnliche Weise mitteilt. Die Ausdrucksbewegung bezeichnet somit eine

105 Vgl. Kappelhoff: *Matrix der Gefühle*.

106 Vgl. Wilhelm Wundt: *Grundriss der Psychologie*. Leipzig 1896; Helmuth Plessner: Die Deutung des mimischen Ausdrucks. Ein Beitrag zur Lehre vom Bewußtsein des anderen Ichs. In: ders.: *Gesammelte Schriften VII. Ausdruck und menschliche Natur*. Frankfurt a. M. 1982, S. 67–130; Georg Simmel: Die ästhetische Bedeutung des Gesichts. In: ders.: *Aufsätze und Abhandlungen 1901–1908* (Bd. I). Frankfurt a. M. 1995, S. 36–42; John Dewey: *Kunst als Erfahrung*. Frankfurt a. M. 1995; Deleuze: *Kino 1*; Sobchack: *The Address of the Eye*.

107 Vgl. Kappelhoff: *Matrix der Gefühle*; Kappelhoff, Bakels: Das Zuschauergefühl; Hermann Kappelhoff, Sarah Greifenstein, Thomas Scherer: Expressive Movements in Audio-Visual Media: Modulating Affective Experience. In: Cornelia Müller, Alan Cienki, Ellen Fricke, Silva H. Ladewig, David McNeill, Jana Bressem (Hg.): *An International Handbook on Multimodality in Human Interaction*. Berlin 2014, S. 2081–2092.

grundlegend dynamische Dimension des filmischen Bildes. Sie entsteht genau aus jenen gestalterischen Verfahren, die das Bild von jeder objektiven Repräsentation ablösen und als einen immer schon sinnlich und affektiv gerichteten Anschauungsmodus hervorbringen. Diese expressive Dimension des filmischen Bildes ist nur zu verstehen in Verknüpfung mit dem Konzept des *Embodiment*, wie Sobchack es beschreibt: Erst in der Wahrnehmungstätigkeit des Zuschauers kommt diese Expressivität zur Entfaltung, indem er sie am eignen Leib verkörpernd empfindet.¹⁰⁸ Das Medium dieser Verschränkung von filmischer Inszenierung und Zuschauerempfinden ist die Bewegung selbst in ihrer spezifischen, figurativen Gestalt: Die Ausdrucksbewegung synchronisiert sich mit der Empfindungsbewegung des Zuschauers und gestaltet seine perzeptiven, affektiven und kognitiven Operationen. „In diesem Sinne ist das filmische Bild als eine mediale Erfahrungsform zu begreifen, die unmittelbar auf die Affektbewegung durchgreift und diese in sich aufnimmt.“¹⁰⁹

Dieses Konzept schließt eine Definition des Affekts mit ein, die ihn, Gilles Deleuzes Theorie des Bewegungsbildes folgend,¹¹⁰ als eine Eigenschaft des audiovisuellen Bildes begreift. Damit grenzt es sich vom psychologischen Emotionsbegriff und von kognitionstheoretischen Positionen ab: Das Empfinden des Zuschauers begründet sich nicht in der Empathie für die Emotionen dargestellter Figuren oder in einer kognitiven Nachverfolgung der Handlung.¹¹¹ Der Affekt gehört zunächst dem audiovisuellen Bild selbst an und entsteht als eine relationale Struktur aus den Kompositionen der gestalterischen Mittel, realisiert sich jedoch erst in deren zeitlicher Entfaltung im Wahrnehmen und Empfinden des Zuschauers im Prozess des Filmsehens, wird an dessen Leib „ausgetragen“. Er basiert auf dem Potenzial des wahrnehmenden Körpers, durch andere Körper unmittelbar und dynamisch affiziert zu werden, durch seine „Interaffektivität“¹¹², wie sie bei Sobchack angelegt ist.

Der Affekt bezeichnet deshalb keine distinkten, psychologischen, klar zu kategorisierenden Emotionen wie Freude oder Angst, die dem Zuschauer als

108 Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*.

109 Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 122.

110 Vgl. Deleuze: *Kino 1*.

111 Wie etwa bei: Ed Tan: *Emotion and the Structure of Narrative Film. Film as an Emotion Machine*. Mahwah 1996; Greg M. Smith: *Film Structure and the Emotion System*. Cambridge 2003. Für eine umfassende Besprechung verschiedener emotions- und affekttheoretischer Positionen bezüglich audiovisueller Bilder vgl. Hermann Kappelhoff, Jan-Hendrik Bakels: *Audiovisuelle Affekte – die Emotionstheorie des Films im Spannungsfeld von früher Filmtheorie, Kognitionstheorie und Medienästhetik*. In: Hermann Kappelhoff, Jan-Hendrik Bakels, Hauke Lehmann, Christina Schmitt (Hg.): *Emotionen. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Berlin 2020, S. 445–451; Bakels: *Audiovisuelle Rhythmen*.

112 Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 117.

eine kognitive Reaktion auf das Gesehene zugeschrieben werden könnten. Er bezeichnet zunächst nichts anderes als die temporale Struktur des Bildes selbst. Diese realisiert unmittelbar wahrnehmbare Ausdrucksqualitäten als subjektivierende Effekte, die als vielschichtige Stimmungen, Gefühlsfärbungen und sinnliche Zurichtung des Bildes wahrgenommen werden. Im zeitlichen Verlauf der filmischen Inszenierung verbinden sich diese affektiven Ausdrucksqualitäten zu vielschichtigen Verlaufsformen und modulieren damit das Zuschauergefühl in einer kontinuierlichen Empfindungsbewegung. Kappelhoff formuliert die Unterscheidung von Affekt und Gefühl folgendermaßen, und diese Definition wird für die weitere Untersuchung leitend sein:

Affekte [...] betreffen die grundlegende Dynamik, in der Körper durch das Vermögen zu affizieren und affiziert zu werden, als lebendige Körper (d. i. die Fähigkeit, intentional zu affizieren und reflexiv auf das Affiziert-Werden zu antworten) miteinander verbunden sind. Gefühl bezeichnet die basale affektive Einbettung in eine gegebene Umwelt, vom Standpunkt eines reflektierenden Subjekts her bestimmt.¹¹³

Ausdrucksbewegung und Affekt sind hier beschrieben als expressive Eigenschaften des filmischen Bildes, die aus der spezifischen, zugleich technischen und ästhetischen Art der Hervorbringung dieses Bildes entstehen. Der Affekt ist damit, verkürzend gesprochen, zu einem gewissen Anteil ein Effekt der technischen Bilderzeugung. Er realisiert sich in den Farben und Formen, den Linien, Lichtern und Schatten, den grafischen Mustern der Bildgestaltung, den Kameraperspektiven und -bewegungen des audiovisuellen Bildes in dessen Orchestrierung in der Zeit; das heißt, er geht unmittelbar aus den technischen Aufzeichnungs- und Bildgestaltungsverfahren hervor, die der Medientechnologie des Films eigen sind. Dies ist die Ebene, auf der in der vorliegenden Arbeit Medientechnik und Affekt aufeinander bezogen werden.

Das Konzept der Ausdrucksbewegung stellt außerdem eine Methode zur Analyse audiovisueller Bilder bereit, die hier aufgegriffen und zugleich für die eigenen Zwecke modifiziert wird. So werden die jeweiligen Filme – Genrefilme ebenso wie Dokumentarfilme – in den Beispielstudien auf Ebene der audiovisuellen Ausdrucksbewegungen systematisch analysiert und zueinander ins Verhältnis gesetzt. Die Aufgabe dabei wird sein, die je spezifischen gestalterischen Muster, durch welche diese Ausdrucksbewegungen generiert werden, nicht mehr nur als Produkt eines mehr oder weniger universell gedachten filmischen Bildgestaltungsprozesses innerhalb eines umfassenden medialen Dispositivs zu beschreiben, sondern diejenigen Strukturen herauszuarbeiten, die erst durch den Einsatz jeweils bestimmter medientechnischer Apparate in bestimmten his-

113 Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 146. Hervorhebung im Original.

torischen Situationen entstehen. Kappelhoff betont im Gegensatz zu Sobchack zwar die Bedeutung der technischen Zurichtung des filmischen Bildes für dessen expressiven Gehalt, geht jedoch nicht so weit, diese Zurichtung in Rückführung auf verschiedene Aufzeichnungstechnologien zu differenzieren, obwohl die Möglichkeit dazu in seinen Arbeiten grundsätzlich mitgedacht ist. Wie noch zu erläutern sein wird, spielen historische Veränderungen der technologischen Voraussetzungen der Bilderzeugung nach Kappelhoff auf Ebene der Entstehung spezifischer filmischer Ausdrucksbewegungsmuster durchaus eine tragende Rolle, was unter anderem dort sichtbar wird, wo sie als Teil übergreifender Poetiken – etwa eines Genres – beschrieben und so Variationen und Veränderungen in diesen Mustern sichtbar werden.¹¹⁴ Diese technologisch bedingten Veränderungen werden jedoch als historische Zäsuren auf Ebene komplexer medialer Dispositive gedacht, z. B. Kino vs. Fernsehen vs. YouTube, deren poetische Spezifika durch komplexe Interaktionen unterschiedlicher technologischer Apparate und Anwendungen sowie kultureller und medialer Praktiken geprägt sind. Es bleibt offen, inwiefern bestimmte medientechnische Apparate – etwa eine professionelle Analog-Filmkamera, ein digitaler Camcorder oder eine Smartphone-Kamera – innerhalb dieser Dispositive jeweils spezifischen Einfluss nehmen auf Gestaltungsmuster und Poetiken.

Was genau ändert sich also auf Ebene der ästhetischen Muster audiovisueller Bildproduktion durch das Erscheinen neuer Kameratechnologien? Ohne Umschweife könnte man hier bestimmte visuelle bzw. „materielle“ Eigenschaften der Bilder nennen, wie etwa Pixelstrukturen oder unterschiedliche Schärfentiefe. Diese können als gestalterische Merkmale durchaus Anteil nehmen an der Ausbildung bestimmter Ausdrucksmuster und deren qualitativer Ausrichtung. Sie sind jedoch nur bedingt als maßgeblich beschreibbar für die Entstehung der *dynamischen* Spezifik der filmischen Bewegungsmuster, doch erst daraus gewinnt eine Ausdrucksbewegung als ganzheitliche Figuration ihre expressive Kraft. Die Frage wäre insofern eher, ob sich durch unterschiedliche Kameratechnologien etwas an der Art und Weise verändert, wie diese Bewegungsmuster entstehen und welche Auswirkungen dies auf deren qualitative Ausrichtung hat.

Um dieser Frage nachzugehen und damit einen Anknüpfungspunkt für die folgende theoretische Auseinandersetzung an das Konzept der Ausdrucksbewegung herauszuarbeiten, sei noch einmal tiefer darauf eingegangen, inwiefern deren dynamische Muster den Kern ihrer jeweiligen Expressivität ausmachen.

114 Vgl. Eileen Rositzka, Hermann Kappelhoff, Christian Pischel, Cilli Pogodda: *The Green Berets: der Vietnamkrieg als Herausforderung der klassischen Genrepoetik*. In: Thomas Morsch (Hg.): *Genre und Serie*. Paderborn 2015, S. 75–110.

Dazu sei noch einmal betont, dass es sich hierbei stets um zugleich *zeitliche* und *räumliche* Dynamiken handelt: Die Ausdrucksbewegung abstrahiert vom empirisch gegebenen bzw. euklidischen Raum und bringt selbst neue Räumlichkeiten hervor, die beständig in Entstehung, Bewegung und Veränderung begriffen sind und daraus ihre Ausdruckskraft gewinnen. Kappelhoff hat dies mit dem Begriff des Bildraumes beschrieben, der eng mit dem Konzept der Ausdrucksbewegung verknüpft ist. Er macht deutlich, inwiefern sich die expressiven Qualitäten der Ausdrucksbewegung stets als spezifische zeitliche und räumliche Konstellationen realisieren.

Am Begriff des Bildraumes lässt sich noch einmal verdeutlichen, inwiefern das filmische Bild sich aus einer Verschränkung von alltäglicher und technisch-materieller Wahrnehmung generiert. Kappelhoff differenziert verschiedene Formen der Bewegung, bezogen auf die Räumlichkeit des filmischen Bildes:

Es lassen sich also drei Dimensionen von Bewegung unterscheiden: 1. die Bewegung von Personen und Objekten in einem gegebenen Raum, der dem Raum unserer Alltagswahrnehmung entspricht, 2. die Bewegung, die auf die Kamera und die Montage zurückgeht und die sich als Modulation räumlicher Figurationen darstellt, und schließlich 3. die Bewegung, die das ganze des Films durchzieht, in der sich Handlungs- und Bildraum verbinden: das Entrollen, Entfalten, Enthüllen der je besonderen Wahrnehmungswelt des einzelnen Films in der Gegenwart einer leibhaften Wahrnehmung.¹¹⁵

Der erste Bewegungstyp ist an eine apriorische Vorstellung von Räumlichkeit gebunden, korreliert mit der Alltagswahrnehmung und bringt den Handlungsraum des Films hervor; der zweite Typ bezeichnet die Bewegung der gestalterischen Mittel und ästhetischen Verfahren des Films: Kamerabewegung, Montage, Lichtsetzung usw. Dieser zweite Bewegungstyp meint die Ausdrucksbewegung, wie sie oben beschrieben wurde. Erst diese Bewegung konstruiert überhaupt den wahrnehmbaren Raum des Films. Sie bringt das filmische Bild in je spezifischen, sinnhaft und affektiv gerichteten räumlichen Figurationen hervor. Schon Erwin Panofsky hat festgestellt, dass auf dieser Ebene der filmischen Bewegung der Raum als ein dynamisches Konstrukt entsteht, als „verräumlichte Zeit“:¹¹⁶ „Es bewegen sich nicht nur Körper im Raum, der Raum selbst bewegt sich, nähert sich, weicht zurück, dreht sich, zerfließt und nimmt wieder Gestalt an [...]“¹¹⁷

115 Kappelhoff: Die vierte Dimension des Bewegungsbildes, S. 310.

116 Panofsky: *Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers & Stil und Medium im Film*, S. 22. Zitiert nach Kappelhoff: Die vierte Dimension des Bewegungsbildes, S. 302.

117 Panofsky: *Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers & Stil und Medium im Film*, S. 23. Zitiert nach Kappelhoff: Die vierte Dimension des Bewegungsbildes, S. 302.

Auf diese Weise realisiert sich der Bildraum als artifizielle Ausdrucksfiguration, in der sich die Welt dem Zuschauer als eine immer schon affektiv perspektivierte Innenansicht eines empfindsamen Subjekts erschließt. „Das filmische Bild umgreift die Bewegung der Körper im Raum und die Dynamik des verkörpernden Wahrnehmungsprozesses der Zuschauer in der Eigenbewegung eines sich in der Zeit des Films entfaltenden und permanent verändernden Bildraums.“¹¹⁸ Im Bildraum wird ein subjektives Empfinden der Welt in einer räumlichen Figuration objektiviert und als äußerlicher Ausdruck wahrnehmbar.

Der Bildraum ist in seiner figurativen Beschaffenheit keine empirisch gegebene Größe des Bildes, sondern realisiert sich immer nur in der Wahrnehmung des Zuschauers in seiner Entfaltung in der Zeit. Eine Verengung des Raumes etwa kann deshalb als zunehmend beengendes, beklemmendes Gefühl wahrgenommen werden, weil sich die Kamera langsam in eine Raumecke oder einen schmalen Gang hinein bewegt und so den anfangs weiten und übersichtlichen Bildraum in einer Bewegung immer mehr verengt. Der spezifische Ausdruck dieser Räumlichkeit ist nicht in der Architektur eines abgebildeten Raumes gegeben, sondern teilt sich dem Zuschauer als eine Qualität des Immer-enger-Werdens mit, die in erster Linie durch die Kamerabewegung entsteht. Diese Qualität des Bildraums wird jedoch durch eine Materialität sichtbar, die unmittelbar gegeben und qualifizierbar ist in den Farben und Formen, Bewegungen und Tönen einzelner Bilder. Bildraum und Ausdrucksbewegung bezeichnen eine empirisch rekonstruierbare Dimension filmischen Ausdrucks, eine „Ausdrucksmaterie“¹¹⁹ des filmischen Bildes, welche die Unterscheidung von Form und Inhalt übersteigt.

Überlegungen zur ‚Mechanik‘ des audiovisuellen Bildes

Der Bildraum ist folglich als ein raumzeitliches Konstrukt zu denken, das in gleichem Maße aus den technologischen Bedingungen der Bilderzeugung wie aus der Wahrnehmungstätigkeit des Zuschauers hervorgeht. Im weiteren Verlauf dieser Arbeit wird das Interesse vor allem der technologischen Dimension dieser Verfasstheit der Bildräume des Kriegsfilmgenres gelten. Dabei soll jedoch nicht der Eindruck entstehen, sie sei der einzige oder der bevorzugte bedingende Faktor für die spezifische Ausgestaltung dieser Bildräume; an keiner Stelle wird gemeint sein, dass der Bildraum ein rein mechanisch erzeugtes Produkt eines Apparates ist. Vielmehr soll an den Konstruktionsprinzipien der Bildräume heraus-

118 Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 122.

119 Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 104.

gearbeitet werden, inwiefern darin bestimmte Strukturen identifiziert werden können, die auf den Apparat der Aufzeichnung der Bilder sowie dessen Anwendungsweise innerhalb eines bestimmten historischen Umfeldes zurückzuführen sind.

Nichtsdestotrotz steht am Anfang dieser Überlegungen die Idee einer quasi mechanischen Erzeugung gestalterischer Strukturen des Bildes durch den Apparat der Bildherstellung, die Kamera. Wenn man das filmische Bild nicht als Abbildung, sondern als räumliche Konstruktion begreift, dann gehen die Linien, Formen und Flächen, aus denen dieser Raum sich zusammensetzt, in ihrer Ausprägung und Anordnung, also ihrer spezifischen *Konfiguration*, auf die Kamera zurück. Ganz nach dem Prinzip, wie Kittler es am Gemälde von Vermeer beschrieben hat, bestimmen etwa die Art des Objektivs und der Standort der Kamera den Verlauf der Linien und Kanten, die Größenverhältnisse von Objekten zueinander und vieles mehr. Diese Anordnungen sind quasi mechanisch bedingt durch die Kamera: Deren Ausrichtung im Raum und ihre Bewegungen bestimmen, in welchen *Relationen* eine Projektion von Objekten und räumlichen Strukturen auf das Filmnegativ bzw. den Sensor stattfindet. Wenn die Kamera sich bewegt, verändert sich auch der Bildraum. Linien, Kanten, Flächen und Objekte bewegen sich und verlängern gewissermaßen die Bewegung der Kamera in das Bild hinein. Sie übersetzt sich unmittelbar in Bewegungen des Bildes, und zwar nicht nur im Sinne einer Perspektivverschiebung. Die Kamera ist hier nicht als Beobachter zu denken, der an die Stelle des menschlichen Auges tritt. Sie bezieht aufgrund ihrer materiellen Präsenz eine räumliche Perspektive, wie es auch der menschliche Körper tut, doch schon beim optischen Mechanismus des Objektivs beginnt die der Technik eigene Einwirkung auf die räumlichen Konstruktionen des Bildes. Unterschiedliche Bildwinkel etwa (entsprechend der Brennweite bei der Fotokamera) bringen unterschiedliche räumliche Anordnungen hervor; so verändern sich etwa der Tiefeneindruck des Bildes und die räumliche Relation der Objekte zueinander. Zudem kann sich die Kamera aufgrund ihrer materiellen Beschaffenheit in Perspektiven begeben und Bewegungen ausführen, die für die an den menschlichen Körper gebundene Alltagswahrnehmung unmöglich sind. Objekte können dadurch übermäßig groß oder klein wirken, Lichtsetzung und Perspektiven können Linien verschwinden lassen oder verzerren, Flächen können hervorgehoben werden und die Dreidimensionalität des Bildes aufheben. Dies sind keine optischen Täuschungen: Es sind objektiv beschreibbare, empirisch im Bild gegebene grafische Strukturen, die ihre Relation zueinander ändern, je nachdem, wie die Kamera agiert und über welche technischen und optischen Einrichtungen sie verfügt. Es sind Niederschläge mechanischer und physikalischer Vorgänge. Die Kamera ist ein Konstrukteur, der

die grafischen Elemente des Bildes zueinander verschiebt, und zwar aufgrund eines ‚Mechanismus‘, einer mechanischen Wechselwirkung.

Schon die frühe Filmtheorie hat sich über diese „elementaren Materialeigenschaften des Filmbildes“ Gedanken gemacht, wie etwa Rudolf Arnheim, der minutiös die verschiedenen Verfahren beschreibt, mit denen die Filmkamera von der alltäglichen Wahrnehmung des Sehsinns abstrahiert.¹²⁰ Zwar besteht Arnheim darauf, dass das Prinzip der Bilderzeugung durch die Kamera gerade nicht mechanisch sei, sondern als künstlerisches Werkzeug einsetzbar. Mit mechanisch meint er jedoch eine abbildliche Projektion äußerer Wirklichkeit, also gerade das, was hier mit dem Konzept des Bildraums nicht gemeint ist. Mit dem hier entwickelten Begriff der ‚Mechanik‘ des audiovisuellen Bildes lässt sich durchaus auch in Arnheims Perspektive umschreiben, was der technische Anteil der Kamera an der spezifischen *Gestaltung* der raumzeitlichen Konstruktionen der Bilder ist. Arnheim hat wohl schlicht nicht in Erwägung gezogen, dass es unterschiedliche Typen von Kameras geben könnte, die unterschiedliche technische und physikalische Eigenschaften der Bildherstellung und Bildraumerzeugung aufweisen. Neben Linse und Objektiv nehmen auch die Art und Qualität der mechanischen oder digitalen Verarbeitung der Bilddaten im Inneren des Gerätes Einfluss auf die räumliche Gestaltung des Bildes. Insbesondere wirken aber auch die Größe und Beschaffenheit des Gehäuses darauf ein, da sie unterschiedliche Handhabungen ermöglichen bzw. erfordern, die sich als je unterschiedliche Kamerabewegungen im Bild niederschlagen.

In dieser Perspektive ist jedenfalls keine klare Trennung mehr zu machen zwischen Bildform und Bildinhalt oder zwischen dem technischen Medium als Träger und dem Bild als ästhetischem Inhalt. Das Konzept des Bildraums macht die materiellen Eigenschaften des Bildes, die auch McLuhan und Kittler gesehen und zum technischen Apparat ins Verhältnis gesetzt haben, in ihrer konkreten, quasi mechanischen Relation zu diesem Apparat greifbar und zugleich als ästhetische Ausdrucksmuster beschreibbar. Technischer Apparat und Bewegungsbild sind als ein ineinander verschränkter Mechanismus zu begreifen. Dies ist ein Punkt, an welchem der medientechnische Apparat und die ästhetischen Konstruktionen audiovisueller Bilder zueinander ins Verhältnis gesetzt werden können. Wenn nämlich die technisch-materiellen Voraussetzungen der Kamera die räumlichen und zeitlichen Strukturen des Bildes bestimmen, also spezifische, variable Bildräume hervorbringen, dann nehmen sie unmittelbar Anteil an der je spezifischen affektiven Adressierung des Zuschauers.

120 Arnheim: *Film als Kunst*, S. 24. Verwiesen sei hier auch noch einmal auf die Phänomenologie Erwin Panofskys. Vgl. Panofsky: *Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers & Stil und Medium im Film*.

Wenn man aber Kamera und audiovisuelles Bild als solch einen bewegten Mechanismus versteht, der ein intentional gerichtetes raumzeitliches Konstrukt hervorbringt, dann ist die Bewegung selbst inhärenter Teil dieses Mechanismus, und es drängt sich die Frage nach ihrem Ursprung auf. Sie folgt einer Intentionalität, die nicht nur vom technischen Apparat ausgehen kann; diese Bewegung gehört nicht allein der Kamera an. Es stellt sich also die Frage, wer oder was die Kamera bewegt. Wie kann man dem nachgehen, ohne an die Hand eines Filmemachers als Autor oder als künstlerisches Subjekt zu denken?

Eine Antwort darauf ist im Konzept des Bildraumes bereits angelegt. Die kulturhistorische Herleitung des Begriffs der Ausdrucksbewegung über das Melodrama in Theater und Film macht deutlich, dass sich damit eine Vorstellung medienübergreifender und wiederkehrender Darstellungsmuster und Affektpoetiken verbindet, in die sich die filmischen Inszenierungen einfügen. Damit ist das Genre des Melodramas als eine von verschiedenen „kulturellen Praktiken der ästhetischen Gestaltung von Gefühlserlebnissen“¹²¹ angesprochen, das eine spezifische Form der Subjektivierung im Zeichen empfindsamer Verinnerlichung organisiert. Erst in seiner Einbindung in diese übergreifenden, kulturell bestimmten Artikulationsformen ist das filmische Bewegungsbild bei Kappelhoff in seiner Spezifik zu greifen und zu beschreiben.

Der Bildraum selbst ist als eine solche audiovisuelle Artikulationsform zu denken, die nicht allein ans Kino gebunden ist, dort jedoch sehr spezifische Ausformungen und Tradierungen erfährt. Er entsteht eben niemals nur als rein technisch bedingter Effekt des apparativen Dispositivs, sondern richtet sich stets aus auf die Adressierung, Erzeugung und Modulation jeweils sehr spezifischer Gefühlsqualitäten. Die technologisch bedingten ästhetischen Spezifika der Bildrauminszenierungen audiovisueller Bilder sind immer nur mit Rückbezug auf ihre Einbettung und Verschaltung innerhalb der historisch und kulturell spezifischen Darstellungsformen und Poetiken sinnfällig zu betrachten. Wenn hier nach den ästhetischen Mustern gefragt wird, die durch ganz bestimmte technische Apparate in einer ganz bestimmten historischen Phase und innerhalb eines ganz bestimmten kulturellen Umfeldes entstehen, nämlich durch die mobilen und größtenteils digitalen Kameratechnologien, welche zur Zeit des Irakkrieges von amerikanischen Soldaten zur Dokumentation des Krieges genutzt wurden, dann eröffnet sich ein recht klar bestimmbarer Bezugsrahmen tradierter Affektpoetiken, nämlich das Genre des US-amerikanischen Kriegsfilms.

Ob dieses Genre nach der Jahrtausendwende tatsächlich (noch) so klar zu bestimmen ist, wird weiter unten noch zu erörtern sein. Eigentlich werden ihm nämlich gerade seit dem Beginn des Irakkrieges Zerfallserscheinungen nachge-

121 Kappelhoff, Bakels: *Das Zuschauergefühl*, S. 84.

sagt.¹²² Es ist insofern auch Teil der Untersuchung zu klären, inwiefern gerade das Aufkommen neuer Amateurkameras an diesem augenscheinlichen Zerfall Anteil genommen hat. Jedenfalls treffen die neuen Technologien hier auf einen bis dahin äußerst traditionsreichen Zweig des amerikanischen Genrekinos, der mit seinen Dartstellungsmustern das Bild des Krieges in den US-amerikanischen und anderen westlichen Medien maßgeblich geprägt hat.¹²³

Wenn man nun zu der Frage zurückkommt, wer oder was die Kamera bewegt, dann ist das im Fall der digitalen Bilder des Irakkrieges, die hier zur Untersuchung kommen, also in der Regel niemand anderes als ein US-amerikanischer Soldat. Dieser Soldat ist aber eben nicht als Autor zu betrachten und die Bewegungen, die er mit der Kamera ausführt, nicht als Intention einer konkreten Persönlichkeit. Der Soldat fungiert hier als ein Akteur, dessen Akt der Bildproduktion sich einbettet in ein Feld verschiedener technologischer, kultureller und historischer Voraussetzungen und Erfordernisse und, im Sinne der oben skizzierten Ausdruckstheorie filmischer Bilder, einer geteilten Subjektivität Ausdruck verleiht. Diesen Vorgang auf verschiedenen Ebenen herauszuarbeiten, wird wesentlicher Teil der theoretischen Überlegungen und analytischen Studien sein.

Zunächst wird im Folgenden die Ebene übergreifender Poetiken medialer Kriegsdarstellungen in den Blick genommen. Hier lässt sich direkt an die Ausführungen zum Bildraum und seiner kulturhistorischen Herleitung anknüpfen: Hermann Kappelhoff hat auf Grundlage des Konzepts der Ausdrucksbewegung ein umfassendes affektpoetisches Konzept des Hollywood-Kriegsfilmgenres entwickelt, welches das Genre als Teil eines dynamischen Systems verschiedener subjektivierender Darstellungsmodi begreift. Das Genresystem Hollywoods wird hier als Kommunikationssystem einer kulturellen und politischen Gemeinschaft gefasst, das nach dem Prinzip der Modulation von Affekten operiert.

122 Vgl. Martin Barker: *A 'Toxic Genre'. The Iraq War Films*. New York 2011; Garret Stewart: Digital Fatigue: Imaging War in Recent American Film. In: *Film Quarterly* 62/4 (2009), S. 45–55.

123 Vgl. Hermann Kappelhoff: Kriegerische Mobilisierung: Die mediale Organisation des Gemeinsinns. Frank Capras *PRELUDE TO WAR* und Leni Riefenstahls *TAG DER FREIHEIT*. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften* 9/1 (2009), S. 136–151; Hermann Kappelhoff: Der Krieg im Spiegel des Genrekinos. John Fords *THEY WERE EXPENDABLE*. In: ders., David Gaertner, Cilli Pogodda (Hg.): *Mobilisierung der Sinne. Der Hollywood-Kriegsfilm zwischen Genrekino und Historie*. Berlin 2013, S. 184–227; David Gaertner: Mit allen Mitteln. Hollywoods Propagandafilme am Beispiel von Frank Capras *WHY WE FIGHT*-Reihe. In: Hermann Kappelhoff, David Gaertner, Cilli Pogodda (Hg.): *Mobilisierung der Sinne. Der Hollywood-Kriegsfilm zwischen Genrekino und Historie*. Berlin 2013, S. 307–344; Rositzka, Kappelhoff, Pischel, Pogodda: *The Green Berets*.

2.4 Genretheorie und Historizität

Ein affektpoetisches Genrekonzept

Bei der Entwicklung seines Genrekonzeptes geht Kappelhoff von der Annahme aus, dass Filmgenres nicht einfach dadurch bestimmt sind, dass sie bestimmte Themen behandeln und diese narrativ vermitteln.¹²⁴ Der Kriegsfilm behauptet den Krieg nicht einfach als ein gegebenes historisches Ereignis, von dem erzählt wird. Vielmehr entwirft er ein komplexes Konstrukt kulturell und historisch bedingter Darstellungsformen, affektiver Erfahrungszusammenhänge und kollektiv geteilter Erinnerungen und Mythen.

Der „Krieg“ im Kriegsfilm ist stets mehr als nur ein narratives Sujet. Diesem sind immer die tatsächlichen historischen Erfahrungen als medialer Bildbestand persönlicher wie kollektiver Erinnerungen eingeschrieben. Zugleich sind mit diesem Sujet in hohem Maße phantasmatische Elemente verbunden. Die militärischen Initiationsriten, die tragische Schuld und die heroische Tat, das Opfer des Einzelnen für das Leben der Gemeinschaft, die Konfrontation mit dem Bewusstsein des eigenen Todes, der gesellschaftliche Ausnahmezustand, der alle Formen zivilen Lebens zerstört oder doch unter eine terroristische Ordnung zwingt: die einzelnen Narrative dieses Sujets stecken den Parcours eines mythologischen Komplexes ab. Man könnte diesen die „kulturelle Phantasie“ des Krieges nennen.¹²⁵

Diese phantasmatischen Elemente teilen sich dem Zuschauer nur bedingt auf Ebene der Narration oder der Repräsentation mit. Kappelhoff beschreibt das Genre als ein komplexes und dynamisches System inszenatorisch hervorgebrachter, affektiver Erfahrungsmodalitäten, die das unmittelbare, sinnliche Empfinden des Zuschauers adressieren. Genres sind hier also nicht als taxonomische Ordnungssysteme der narrativen Organisation definiert. Einen zentralen Bezugspunkt bildet das Genrekonzept von Christine Gledhill, die den ästhetischen Erfahrungsmodus des Films zum Ausgangspunkt einer grundlegenden Revision des Genrebegriffs im Kino nimmt.¹²⁶ Sie beschreibt das Genre des Melo-

124 Dieses Unterkapitel fasst Konzepte von Hermann Kappelhoff zusammen, die er in mehreren Arbeiten ausgearbeitet hat. Die umfassendste Ausarbeitung findet sich in: Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*.

125 Kappelhoff: *Der Krieg im Spiegel des Genrekinos*, S. 188.

126 Vgl. Christine Gledhill: *Rethinking Genre*. In: dies., Linda Williams (Hg.): *Reinventing Film Studies*. London / New York 2000; Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 221–243, S. 98. Weitere genretheoretische Ausgangspunkte für Kappelhoffs Konzept bilden die Arbeiten Rick Altmans – vor allem hinsichtlich der Dynamik von Genres als kulturelle Kommunikationssysteme – sowie Stanley Cavells. Vgl. Rick Altman: *Film/Genre*. London 1999; Stanley Cavell: *The World Viewed. Reflections on the Ontology of Film*. Cambridge 1979.

dramas als ein dynamisches System, das auf der Ebene ästhetischer Modalitäten operiert: „the concept of modality as the sustaining medium in which the genre system operates.“¹²⁷ Das Melodrama ist demnach nicht als ein einzelnes Genre zu begreifen, vielmehr ist der melodramatische Modus ein kulturell bedingter Modus der Wahrnehmung und ästhetischen Artikulation. Auf dieser Ebene strukturiert er ein ganzes Genresystem, das sich über die dynamische Erzeugung und Zirkulation verschiedener Modalitäten auszeichnet.

Dieses Verständnis ästhetischer Darstellungsmodi und Modalitäten als Struktur und „Motor“ eines dynamischen Genresystems verknüpft Kappelhoff mit seinem Konzept kinematographischer Bildlichkeit und Expressivität. Die verschiedenen Modi und Modalitäten realisieren sich demnach als spezifische raumzeitliche Konstruktionen des filmischen Bildes mit bestimmten affektiven Qualitäten, als Bildräume, die ein jeweils spezifisches verkörpertes In-der-Welt-Sein artikulieren.

Die Affektpoetiken des Genrekinos im Allgemeinen und des Kriegsfilms im Besonderen basieren auf solchen Rhythmisierungen filmischer Bildräume (das Ganze der Sichtbarkeiten und Hörbarkeiten). Gledhills instruierende Unterscheidung zwischen den Modi und Modalitäten ästhetischer Erfahrung ist in dieser Perspektive erneut aufzugreifen und ausdrucks-theoretisch zu spezifizieren. Modus meint dann spezifische Muster ästhetischer Organisation medialer Strukturen, in denen unterschiedliche Erfahrungsweisen von Raum und Zeit, von Körpern, Sprachspielen und sozialen Kräfteverhältnissen realisiert werden und eine gewisse Stabilität ausbilden (der melodramatische Modus, der Modus des Horrors, des Actionkinos etc.); die Modi ästhetischer Erfahrung lassen sich in unterschiedlichen medialen Konstellationen auffinden und realisieren. Modalitäten hingegen bezeichnen die diversen ästhetischen Ausdrucksformen einer spezifischen Medientechnologie und deren affektive Qualität, die in unterschiedlichsten generischen Figurationen auftauchen können (z. B. die filmischen Ausdrucksbewegungsmuster, die als sentimental-traurig, elegisch, horrorhaft, erhebend, erschreckend, freudig, komisch, euphorisch, sexuell erregend empfunden werden). Die Ausdrucksmodalitäten stecken das Feld der generischen Formen einer spezifischen Medientechnologie in je gegebenen historisch-kulturellen Medienpraxen ab („the concept of modality as the sustaining medium in which the genre system operates“ [Gledhill 2000, S. 223]); während die ästhetischen Erfahrungsmodi sich in unterschiedlichsten Medienpraxen verzweigen und ausdifferenzieren.¹²⁸

Diese affektiven Modi und Modalitäten zirkulieren quer durch verschiedene Genres: Der Modus des Horrors etwa ist ebenso Teil des Thrillers wie des Kriegsfilms. Gerade das Kriegsfilmgenre ist hier ein gutes Beispiel: Neben dem Horror nimmt es auch Ausdrucksmodi des Actionfilms und vor allem des Melodramas in sich auf. Die Modi und Modalitäten bieten zahllose Kombinationsmöglichkei-

127 Gledhill: *Rethinking Genre*, S. 223.

128 Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 132–133.

ten und lassen sich von den Filmen laufend variieren. So bildet jeder Film seine ganz eigene Affektdramaturgie aus, die wie ein Parcours unterschiedlicher affektiver Darstellungsmodi und Modalitäten das Wahrnehmen, Denken und Empfinden des Zuschauers moduliert und dabei doch immer auf eine kollektive Wahrnehmungs- und Gefühlswelt bezogen ist.

Mit Bezug zur Poetik von Aristoteles zeigt Kappelhoff auf, inwiefern diese affektpoetische Struktur der Genrefilme immer schon bezogen ist auf das Politische einer Gemeinschaft: indem sie die Zuschauer in der Tätigkeit des ästhetischen Genießens in eine gemeinschaftlich geteilte Gefühlswelt einbetten und als „affektive Verstrebungen“¹²⁹ eines politischen Gemeinwesens fungieren.¹³⁰ Dieses Gefühl für das Gemeinschaftliche ist historisch hochgradig kontingent und muss in den konkreten kulturellen und medialen Praktiken immer wieder hergestellt und gefestigt werden. Das Genrekino ist als eine solche Praxis zu begreifen und zu beschreiben: ein offenes Ensemble ästhetischer Verfahren und generischer Pathosformen, die in den je konkreten Poetiken das Selbstempfinden ihrer Zuschauer aktivieren und dieses auf ein Gemeinwesen beziehen. Die ästhetischen Konstruktionen des Kriegsfilmgenres werden damit als der Ort bestimmbar, an welchem sich das affektive Selbstempfinden konkreter Individuen mit der abstrakten Größe der politischen Gemeinschaft verbindet.¹³¹

In Anlehnung an Richard Rorty versteht Kappelhoff das Genrekino als ein „poetisches Machen“,¹³² das die medialen Bedingungen des Gemeinschaftsempfindens in den beständigen Variationen und Modifikationen seiner ästhetischen Konstruktionen und Pathosformen immer erst hervorbringt und organisiert. Dieses poetische Machen ist letztlich ein Machen des Zuschauers selbst: Erst in seinem konkreten, individuellen Wahrnehmen, Empfinden und Denken realisieren sich die audiovisuellen Bildräume und Wahrnehmungsweisen in ihren spezifischen affektiven Perspektivierungen.

129 Kappelhoff: *Genre und Gemein Sinn*, S. 104.

130 Mit Blick auf Konzepte von Jacques Rancière, Hannah Arendt und Richard Rorty entwickelt Kappelhoff am Beispiel des Hollywood-Kriegsfilms den Begriff des „Gemein Sinns“, welcher Theorien des Politischen mit der Kunsttheorie und Ästhetik verbindet. Der Gemein Sinn bezeichnet ein ästhetisch organisiertes Gefühl für die Gemeinschaft, welches Individuen in ihrem leibhaften Selbstempfinden in ein kulturelles und politisches Gemeinwesen einbindet. Neben dem Begriff des Gemein Sinns bei Immanuel Kant und Hannah Arendt bezieht sich Kappelhoff bei seiner Begriffsentwicklung auch auf Kants Konzept vom Geschmacksurteil sowie auf Richard Rortys Begriffe des „sense of community“ und „sense of commonality“. Vgl. Hannah Arendt: *Das Urteilen. Texte zu Kants Politischer Philosophie*. München 2012; Immanuel Kant: *Kritik der Urteilskraft*. Frankfurt a. M. 2004; Richard Rorty: *Achieving Our Country. Leftist Thought in Twentieth-Century America*. Cambridge 1998.

131 Vgl. Kappelhoff: *Genre und Gemein Sinn*, S. 96.

132 Kappelhoff: *Genre und Gemein Sinn*, S. 377.

Hier zeigt sich auch die historische Dimension dieses Genrekonzepts. Die ästhetischen Konstruktionen und Ausgestaltungen der filmischen Wahrnehmungsräume sind historisch kontingent und wandelbar, ebenso wie die daran geknüpften Weltbezüge und affektiven Wertungen. In den analytischen Rekonstruktionen lassen sich die inszenatorischen Modalitäten der audiovisuellen Inszenierung als jeweils bestimmte affektive Haltungen zum sowie Perspektivierungen und Wahrnehmungsweisen des historischen Ereignisses des Krieges beschreiben. Das Genre selbst ist in dieser Perspektive als ein historischer Erfahrungsraum zu beschreiben, in welchem das Ereignis des Krieges in seiner Sinnhaftigkeit überhaupt erst hervorgebracht, anschaulich und erfahrbar wird und in welchem sich konkrete Individuen in ihrem Selbstempfinden sinnhaft dazu ins Verhältnis setzen können.¹³³

Zu betonen ist das grundlegend dynamische Prinzip der Zirkulation und Variation der affektiven Erfahrungsmodalitäten: Sie unterliegen der ständigen historischen Transformation, Ausdifferenzierung und Refiguration. In der analytischen Beschreibung dieser Variationen und Transformationen lassen sich die Filme in historischer Perspektive zueinander ins Verhältnis setzen und vergleichen. Diese Zirkulation ereignet sich nicht allein innerhalb des Genrekinos, sondern in der Interaktion unterschiedlichster Medienformate. Die ästhetischen Modi und Erfahrungsmodalitäten zeichnen sich gerade dadurch aus, dass sie in allen Arten audiovisueller Bilder Gestalt gewinnen können. Sie entwickeln ihre historisch spezifischen Ausgestaltungen stets in Bezug auf zeitgenössische Artikulationsformen anderer audiovisueller Medien. Gerade im Kriegsfilmgenre tritt dies offen zutage: Erst in ihrer Interaktion mit den Bild- und Inszenierungsformen der Informationsmedien entfalten die Inszenierungen der Genrefilme ihre historische Spezifik. Die jeweiligen raumzeitlichen Konstruktionen und audiovisuellen Bildräume beziehen sich stets auf eine Erfahrungswirklichkeit, die per se medial strukturiert ist. Was der Krieg ist und wie er erfahren werden kann, das können die Genrefilme immer nur aus vorgängigen medialen Raumzeitkonstruktionen erschließen. Die gestalterischen Muster der audiovisuellen Doku-

133 Zur Frage der Historizität filmischer Inszenierungen in Hinblick auf affektive Zuschauererfahrung vgl. auch Bernhard Groß: *Die Filme sind unter uns. Zur Geschichtlichkeit des frühen deutschen Nachkriegskinos: Trümmer-, Genre-, Dokumentarfilm*. Berlin 2015; Thomas Elsaesser: *SAVING PRIVATE RYAN: Retrospektion, Überlebensschuld und affektives Gedächtnis*. In: Hermann Kappelhoff, David Gaertner, Cilli Pogodda (Hg.): *Mobilisierung der Sinne. Der Hollywood-Kriegsfilm zwischen Genrekino und Historie*. Berlin 2013, S. 61–87; Drehli Robnik: *Geschichtsästhetik und Affektpolitik. Stauffenberg und der 20. Juli im Film 1948–2008*. Wien 2009; Christian Pischel: *TORA! TORA! TORA! Vom allmählichen Nahen der zukünftigen Vergangenheit*. In: Hermann Kappelhoff, David Gaertner, Cilli Pogodda (Hg.): *Mobilisierung der Sinne. Der Hollywood-Kriegsfilm zwischen Genrekino und Historie*. Berlin 2013, S. 9–42.

mente des Krieges bilden insofern ein „Material“, das die Genrefilme aufgreifen, in seinen raumzeitlichen Strukturen ausformulieren und zu den tradierten affektiven Ausdrucksmodalitäten des Genres ins Verhältnis setzen.¹³⁴

Die historischen Transformationen des Kriegsfilmgenres sind insofern stets in ihrer Verschränkung mit den medientechnologischen Umbrüchen der Informations- und Unterhaltungsmedien zu betrachten. Bisher lässt sich in Analysen zwar zeigen, inwiefern ästhetische Interdependenzen des Kriegsfilmgenres mit den Informationsmedien bestehen.¹³⁵ Es bleibt aber zu fragen, wie die Transformationen der poetischen Muster und affektiven Erfahrungsmodalitäten der Genrefilme im Verhältnis stehen zu ganz konkreten medientechnischen Apparaten und medialen Technologien, die zur Dokumentation des Krieges zum Einsatz kommen. Wenn sich nämlich zeigen ließe, so die Annahme, dass ein bestimmter Apparat aufgrund seiner technisch-materiellen Eigenschaften auf eine bestimmte Weise Einfluss genommen hat auf die Ausgestaltung bestimmter Darstellungsmodalitäten des Genres in ihrer affektiven Qualität, so wäre damit eine Dimension beschrieben, in welcher der medientechnische Apparat der Bilderzeugung die affektive Adressierung des Zuschauers und die konkreten Muster der Affektmodulation bedingt.

Um dies zu bewerkstelligen, sind detaillierte historische Analysen der filmischen Inszenierungen nötig. Hierfür soll im nächsten Kapitel eine Analysemethode entwickelt werden. Die Grundlage dafür bieten das hier skizzierte affekt-poetische Genrekonzepth des Kriegsfilms sowie eine systematische Analysemethode, die im gleichen Zuge in einem Forschungsprojekt entwickelt wurde. Mit dieser Methode können die Filme des Kriegsfilmgenres auf Ebene ihrer Affekt-poetik analysiert sowie zueinander und zu den Inszenierungen der Informationsmedien vergleichend ins Verhältnis gesetzt werden.

Die Pathoszenen des Kriegsfilms – methodische Grundlagen

Auf Grundlage des oben beschriebenen affekt-poetischen Genrekonzepths wurde in einem Forschungsprojekt eine computergestützte Methode zur systematischen Analyse audiovisueller Bewegungsbilder entwickelt, die der vorliegenden

134 Vgl. Kappelhoff: *Kriegerische Mobilisierung*; Rositzka, Kappelhoff, Pischel, Pogodda: *The Green Berets*; Cilli Pogodda, Danny Gronmaier: *THE WAR TAPES and the Poetics of Affect of the Hollywood War Film Genre*. *Frames Cinema Journal* (2015). In: <http://framescinemajournal.com/article/the-war-tapes-and-the-poetics-of-affect-of-the-hollywood-war-film-genre/> (letzter Zugriff: 02.06.2022).

135 Vgl. Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*.

Arbeit als Grundlage und Werkzeug dienen soll.¹³⁶ Konzept und Methode beruhen auf der Annahme, dass das Kriegsfilmgenre über eine relativ begrenzte Anzahl wiederkehrender stereotyper Handlungs- und Figurenkonstellationen beschreibbar ist.¹³⁷ „Diese Standardszenen lassen sich einerseits in ihrem Gegenstand relativ klar abgrenzbaren Affektbereichen zuordnen – der Sterbeszene entspricht die Trauer, der Kampfszene die Angst und die Kampfeslust, Heldenfiguren implizieren Figurationen des Zorns“.¹³⁸ Zugleich weisen sie spezifische inszenatorische Gestaltungsmuster auf, die sich an das sinnliche und affektive Empfinden des Zuschauers richten, ohne dabei distinkten Affektqualitäten zuordenbar zu sein. Diese Standardszenen nennt Kappelhoff „Pathosszenen“ oder „Pathoskategorien“.¹³⁹ Auf Grundlage umfangreicher Analysen wurde im Forschungsprojekt ein Set von acht Pathosszenen herausgearbeitet, die in fast allen Kriegsfilmern identifiziert werden können. Ich zitiere eine Beschreibung dieser Pathosszenen bei Kappelhoff:

1. *Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen* – Trennungsschmerz/Gemeinschaftsgefühl
Diese Pathosszenen rücken die Differenz zwischen der alltäglichen Sozialität des zivilen Lebens und der militärischen Sozialität des Ausnahmezustands Krieg ins Zentrum. Insbesondere werden hier Aspekte und Vorgänge des Übergangs, der Variation und Modifikation ziviler Sozialität mit dem Ziel der Etablierung einer militärischen Sozialität inszeniert. Innerhalb dieses Übergangs spielt oftmals das Zerfallen der Gemeinschaft in Männlichkeit und Weiblichkeit eine wesentliche Rolle, realisiert sich die militärische Gemeinschaft doch als eine rein patriarchale Ordnung. Betont wird hier gerade das „Zwischen“, die Schwellenphase nach der Herauslösung aus der alten Gesellschaftsform und vor der Eingliederung in die neue. Ihr affektives Potential gewinnen diese Pathosszenen primär aus der Inszenierung der Zerstörung oder des Verlustes der Formen ziviler Gemeinschaft einerseits, Momenten des Aufgehens innerhalb einer neuen Gemeinschaft andererseits.
2. *Formierung eines Gruppenkörpers (corps)* – Ich-Verlust (Angst)/Übersteigertes Selbstwertgefühl
Die abschließende Phase des Initiationsprozesses ist die Re-Integration in die Armee, welche das Verhältnis des Individuums zur militärischen Körperschaft in all seinen

136 Vgl. zu eMAEX, der systematisierten Methode zur Untersuchung filmischer Ausdrucksqualitäten sowohl Kapitel 1, Fußnote 16 als auch die Onlinedarstellung auf www.empirische-mediaesthetik.fu-berlin.de/emaex-system/emaex_kurzversion/index.html (letzter Zugriff: 08.06.2022).

137 Kappelhoff lehnt sich hier an Jeanine Basingers Konzept der „Anatomie“ des Kriegsfilmgenres an, nach welcher in den Filmen immer wiederkehrende Standardszenen zu identifizieren sind. Allerdings bewegt sich Basinger ausschließlich auf Ebene narrativer Klassifizierungen. Vgl. Jeanine Basinger: *The World War II Combat Film. Anatomy of a Genre*. New York 1986.

138 Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 135.

139 Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 135. Der Begriff „Pathosszene“ ist angelehnt an die „Pathosformel“ bei Aby Warburg, unterscheidet sich davon allerdings darin, dass die affektive Dimension den kompositorischen Ausdrucksmustern der Bilder selbst zugeschrieben wird.

Variationen inszeniert. Als solche liegt die Betonung dieser Szenen in der Inszenierung einer individuellen Körperlichkeit, die explizit nicht oder noch nicht im Gruppenkörper der Truppe aufgeht bzw. aufzugehen vermag, andererseits auf der durch die Vermittlung des Prozesses der Überführung individueller Körperlichkeit in einen ebenfalls als physisch konkret inszenierten Gruppenkörper. Dieser Verschmelzung wohnt stets eine zeitliche Dimension inne – als ihr Ausgangspunkt wird das Individuum betont, vor allem in Bildern einer physisch drängenden Enge. Bildkompositorisch – etwa im Motiv des Drills – mündet die geglückte Verschmelzung oftmals in geometrische Figurationen des Gruppenkörpers. Das affektive Potential dieser Pathoszenen gründet sich auf Erfahrungen des Ich-Verlusts einerseits, Erfahrungen einer Entgrenzung individueller Potentiale im Gesamtzusammenhang des Gruppenkörpers andererseits.

3. *Kampf und Natur* – Horror (Angst)/Feindseligkeit

In diesen Pathoszenen wird die Auseinandersetzung mit der Natur an Stelle bzw. als Erlebnisform des Kampfes mit dem Feind gesetzt. Die affektive Dimension der Pathoszenen Kampf und Natur leitet sich aus dem Inszenierungskonzept des klassischen Horrorfilms her: Die unheimliche Ungewissheit über das, was man sieht oder hört, die Angst vor dem Verlassensein, vor dem Verlust der individuellen Gestalt und des Ichs im Chaos. Gegen diese Angst stellen sich dann der individuelle Mut der Verzweiflung und die aggressive Selbstbehauptung des militärischen Ordnungssinns.

Die Natur wird als Wirkungsmacht des Chaos inszeniert, die sich sowohl auf die Wahrnehmung und Orientierung des Einzelnen bezieht, als auch auf die Anstrengungen des Corps, eine Ordnung aufrecht zu erhalten, auf der seine Handlungsfähigkeit beruht. Die Soldaten erscheinen als ein Bund gegen die Natur, der sowohl ordnend als auch zerstörend eingreift. Die audiovisuelle Steigerung der chaotischen Wirkungsmacht ist dann paradoxerweise das Ereignis der Natur-Explosion, ihre Zerstörung durch die Waffen des Militärs. Die grundlegende Ambivalenz dieses Verhältnisses zeigt sich zuletzt darin, dass die Soldatenkörper der Natur einerseits immer zum Schutz und zur Tarnung angeglichen werden und andererseits dieser Angleichungsprozess, das Verschwimmen physischer Gestaltsgrenzen, als Kristallisationspunkt der Bedrohung, der Verwund- und Erschöpfbarkeit dieser Körper inszeniert wird.

4. *Kampf und Technologie* – (All-)Macht(s)gefühl/Ohnmachtsgefühl

Über das Vorführen von Waffentechnologie wird eine Erfahrung des Übermächtigen vermittelt. Die affektive Dimension liegt in der Illusion, beide Komplexe – die Kampferlebnisse der Protagonisten und das kinematographische Kriegsgeschehen – als Bild triumphaler Verschmelzungslust zu realisieren. Diese Allmachtsphantasie droht jedoch jederzeit in ein Bild der Überwältigung und der Ohnmacht umzuschlagen.

Den ersten Komplex bilden die Verschmelzung von Menschen- und Maschinenkörper und die Inszenierung der Waffentechnologie als ein ins Unendliche verlängerter und mächtig gewordener Körper. Der zweite Komplex dieser Pathoszenen rückt das besondere Verhältnis von Waffentechnik und Kinotechnik ins Zentrum. Im Vordergrund steht hier ein spezifisches Genießen des Zuschauers, das vor allem in einem Zuschauerstandpunkt begründet ist, dessen Potential es ist, Wahrnehmungs- und Empfindungsräume eines filmischen Kampfgeschehens beschreiten zu können, ohne auch nur einen Kratzer davon zu tragen. Die alltägliche Wahrnehmung wird um die technischen Fähigkeiten des Kinos erweitert.

5. *Heimat, Frau, Zuhause* – Trostgefühl (Heimweh)/Verlustschmerz (Heimweh)
Diese Pathoszenen legen den Fokus auf den Austritt aus der sozial grundierten militärischen Ordnung; dabei inszenieren sie stets auch einen Erinnerungsbezug. Das affektive Potential dieser Pathoszene entwickelt sich in der ersten Variante aus der tröstenden Sehnsucht nach der zivilen Sozialität und ihren Merkmalen und Komponenten. Hier ist die Anwesenheit (vorher?) abwesender Merkmale, Momente und Figuren des vorkriegerischen, zivilen Alltags für den Erinnerungsbezug maßgeblich, oft inszenatorisch übermittelt durch innerfilmisch medialisierte Bezüge zur zivilen Gesellschaft – etwa Fotografien oder Radiomusik.
Die zweite Variante zeigt den vollzogenen Austritt aus der militärischen Ordnung, die Rückkehr in eine zivile Sozialität. Sie inszeniert die Erschöpfung lastender Erfahrung angesichts des Erinnerungsbezugs zum Krieg und einem damit verbundenen schmerzhaften Verlust der Bindung an die zivile Gesellschaft.
6. *Leiden/Opfer* – Agonie/Trauer
Hier stehen die Erfahrung des körperlichen Schmerzes des Soldaten, die Verletzbarkeit und das Sterben im Zentrum. Das Motiv des Leidens tritt in drei Varianten auf: das *victim*, das *sacrifice* und die Leidensszene. Im Bild des Opfers als *victim* handelt es sich um die Bewusstwerdung von Verletzbar- und Sterblichkeit, das sich inszenatorisch meist in einem unvermittelten Moment des Todes realisiert. Das Opfer als *sacrifice* verbindet das Sterben des Soldaten inszenatorisch mit einem höheren Sinn, gebunden an die Ideale der Armee und der Nation. Der Opfertod realisiert sich als Heldentod – meistens in Verbindung von Tod und Begräbnis mit einer Erneuerung der Gemeinschaft. Im Zentrum der Leidensszene steht das leidende Individuum, das sich als verwundbarer und sterblicher Körper erfährt. Die Innenansicht einer unauf lösbaren, unversöhnlichen Leidenserfahrung bezeichnet das zentrale Pathos des US-Kriegsfilms.
7. *Unrecht und Demütigung/moralische Selbstbehauptung* – Zorn/Schuldgefühl
Die Rückkehr des Soldaten zu einer moralisch wertenden Ich-Position zeigt sich in der Reaktion auf Unrecht und Demütigung, die innerhalb der militärischen Strukturen erfahren werden, entweder als Figuration des Zorns oder des Schuldgefühls. Die Inszenierung dieser Figurationen macht ein spezifisches Empfinden greifbar, das ein individuelles, subjektives Ich-Erleben als moralisches Verhältnis zu den Gesellschaftsformen Militär und Nation artikuliert. Die affektive Dimension dieser Pathoszenen beinhaltet einerseits den Zorn als Umschlag moralischen Urteilens in die Lust am Körperlichen, welche sich zuspitzt in der Raserei, der Rebellion und im explosiven Zorn des Berserkers. Andererseits beinhaltet sie Schuldgefühle als Konsequenz der Mitverantwortung für das zugefügte Leid in der Betonung kollektiver Identität und Gruppenzugehörigkeit. Die Rückkehr zur unabhängigen, individuellen Selbstbehauptung ist auch gekennzeichnet durch den trotzigen oder anklagenden Austritt aus der militärischen Gesellschaftsform.
8. *Gemeinschaftsgefühl als eine medial geteilte Erinnerung an geteiltes Leid* – Gemeinschaftsgefühl
Auf den ersten Blick definieren sich diese Pathoszenen schlicht über den Einsatz von Dokumentarmaterial in inszeniertes Geschehen. Dies umfasst tatsächliches Kampfgeschehen und die Bilder nach den Schlachten, die Verwundeten und Toten, aber auch die Rituale des Drills, des militärischen Alltags. Die Geschichtlichkeit und der Dokument- oder Zeugencharakter stellt [sic!] dabei eine spezifische Relation zwi-

schen Film und Zuschauer her. Es geht um eine affektive Teilhabe an genau diesen dokumentarischen Bildern im Modus der Erinnerung an die Nachrichtenbilder der Kriegsjahre im Sinne eines neuen Gemeinschaftsgefühls, das sich aus der Inszenierung geteilter Erinnerung an kollektiv erlittenes Leid entfaltet.

Die Dokumentarbilder oder Bilder, die explizit auf diese verweisen, operieren sowohl in einem darstellenden Modus als auch in einem Modus des Appells jenseits von Narration und Figurenkonstellation, der sich als Montage verdichteter Erinnerungsbilder an das Gedächtnis der Zuschauer und ihre leibliche Gegenwart richtet. Dabei halten diese Szenen der Fiktion nicht einfach einen Modus von Faktizität oder Authentizität entgegen. Stattdessen geht es um eine Referenz des inszenierten Geschehens auf diese dokumentarischen Bilder, die dabei fiktional aufgeladen werden. Oftmals werden die fiktionalen Figuren selbst als Zuschauende oder als Zeugen inszeniert. Durch ihr Verhalten und ihre Reaktionen entstehen Formen, die der Unfassbarkeit der Bilder begegnen und ein Verhältnis zu ihnen gewinnen, das individuelle, menschliche Gefühle und Handlungen wieder möglich macht.¹⁴⁰

Diese Pathoszenen bezeichnen zum einen stereotype Handlungs- und Figurenkonstellationen. Zum anderen aber, und darin entfalten sie erst ihre jeweilige Spezifik, realisieren sie sich über die dynamische inszenatorische Komposition der gestalterischen Mittel des Films, also die Ausdrucksbewegungskomposition und Bildraumgestaltung: Kameraperspektiven und -bewegungen, Montage, Lichtsetzung, Figurenchoreografie, Tongestaltung etc. Der Zuschauer kann sie als verkörperte Wahrnehmungserfahrung am eigenen Leib gleichsam ausleben: die Erfahrung des Verlusts individueller Körperlichkeit durch die Eingliederung in den übergeordneten Gesamtkörper des Militärs; die euphorische Verschmelzung mit der übermächtigen Waffentechnik zu einem durchschlagenden Maschinen-Körper, der die eigenen Sinne bis ins Unendliche erweitert; die Erfahrung der Verletzlichkeit des eignen Körpers angesichts dieser Waffengewalt, von Sterben und Leid. Die Pathoszenen realisieren also eine „je spezifische kompositorische Durchführung genrepoetischer Ausdrucksmodalitäten als affektmodellierende audiovisuelle Bewegungsbilder.“¹⁴¹

In ihrer inszenatorischen Ausgestaltung bringen die Pathoszenen also vielschichtige affektive Adressierungen und Qualitäten hervor, die sich jeweils innerhalb eines zweipoligen Spektrums bewegen: Die Pathoskategorie 2 etwa (*Formierung eines Gruppenkörpers*) kann sich sowohl als euphorische Verschmelzung zu einem übermächtigen Gesamtkörper ausbilden als auch als beklemmende Erfahrung des Verlusts der eigenen Körperlichkeit. Diese Inszenierungen bewegen sich also stets zwischen den affektiven Polen eines übersteigerten Selbstwertgefühls auf der einen und der Angst vor dem Ich-Verlust auf der

140 Kappelhoff: Der Krieg im Spiegel des Genrekinos, S. 197–200.

141 Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 135.

anderen Seite. Immer aber realisieren sich die Pathoszenen in neuen und differenzierten Varianten, die sich innerhalb dieses zweipoligen Spektrums bewegen und entsprechend keinen klar abgrenzbaren Affektbereichen wie Angst oder Euphorie zugeordnet werden können. Vielmehr bilden sie vielschichtige Stimmungen und affektive Perspektivierung aus, die den Zuschauer in sehr differenzierter und spezifischer Weise zum Ereignis des Krieges ins Verhältnis setzen.

In ihren affektiven Orientierungen richten sich die Pathoszenen jedoch durchaus an genreübergreifenden affektiven Darstellungsmodi aus: In der Pathoskategorie 3 (*Kampf und Natur*) findet sich der Modus des Horrors, in Pathoskategorie 6 (*Leiden und Opfer*) der melodramatische Modus wieder. Ebenso klingen in den Pathoszenen bestimmte Aspekte des Western sowie des Actionkinos an. Das Genre des Kriegsfilms fügt sich ein in ein übergreifendes Genresystem unterschiedlicher, zirkulierender affektiver Modi und Erfahrungsmodalitäten. Es wird mit diesem Konzept also als ein affektpoetisches Gerüst beschreibbar, ohne dass es dafür als ein abgeschlossenes Gebilde bestimmbar sein muss. Vielmehr wird das Genresystem so gerade in seiner historischen Dynamik und seinen Interaktions- und Zirkulationsbewegungen poetischer Formen beschreibbar. „Auf der Grundlage dieses immanenten Bezugfeldes des Hollywood-Genres lassen sich die Pathoszenen in ihren konkreten Ausdrucksmodalitäten und audiovisuell gestalteten, zeitlichen Dynamiken beschreiben und als Modulation eines Zuschauergefühls qualifizieren.“¹⁴²

Das zentrale Pathos des Kriegsfilmgenres besteht nach Kappelhoff im Leiden des Individuums, das sich in sämtlichen Filmen in immer neuen Variationen des melodramatischen Modus realisiert.

Das subjektive Erleben ohnmächtigen Leidens, das sich in der übersteigerten Expressivität aller Ebenen der filmischen Darstellung artikuliert, bezeichnet die generische Form, aus der zahlreiche Ausdrucksmodalitäten hervorgehen. Im Kriegsfilm artikuliert sich in den melodramatischen Ausdrucksmodalitäten das subjektive Erleben des Soldaten: seine Entbehrungen, seine Agonie. Die Filme setzen sein individuelles Leiden als sentimentale Binnenperspektive eines Ichs in Szene.¹⁴³

Die Pathoskategorie 6 (*Leiden und Opfer*) bezeichnet die Inszenierung eben dieses Leidens; sie nimmt jedoch auch alle anderen Pathoskategorien in gewisser Weise in sich auf. Denn auch das Leid des Soldaten angesichts der körperlichen Entbehrungen durch eine feindselige Natur, die Ohnmacht gegenüber der Waffengewalt, der Ich-Verlust durch die körperliche Zurichtung bei der Eingliederung in den Gruppenkörper werden als Binnenperspektive eines empfindsamen Subjekts inszeniert. Darin artikuliert sich ein Grundkonflikt, der das Genre des

¹⁴² Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 145.

¹⁴³ Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 134.

Kriegsfilms durchzieht: das Leiden und Opfer des Einzelnen für höhere Ziele der Gemeinschaft; die Auslöschung des Individuums, dessen Glück doch eigentlich das höchste Gut dieser demokratischen Gemeinschaft bezeichnet.¹⁴⁴

Die acht Pathoszenen wurden zunächst am klassischen Kriegsfilm herausgearbeitet, den Kappelhoff als eine „Ursprungs-konstellation“ des Genres beschreibt.¹⁴⁵ Sie lassen sich jedoch auch in annähernd allen Kriegsfilmen zum Vietnamkrieg sowie zum Irakkrieg identifizieren. In ihrer jeweiligen Anordnung und Kombination – sie können auch nur als Andeutungen auftreten und sich gegenseitig überlagern – über den zeitlichen Verlauf des jeweiligen Filmes hinweg bilden sie dessen spezifische Affektdramaturgie.

Der Kriegsfilm gestaltet einen Parcours der Affekte, den die Zuschauer von der Initiation und der Verschmelzung über das rauschhafte Omnipotenzlerleben, Horror und Angst bis zum Leiden und der Wut durchlaufen, um ein filmisches Bild zu gewinnen, an dem sich so etwas Abstraktes wie eine politische Gemeinschaft als Bezugsfeld individueller Gefühle konkretisieren kann.¹⁴⁶

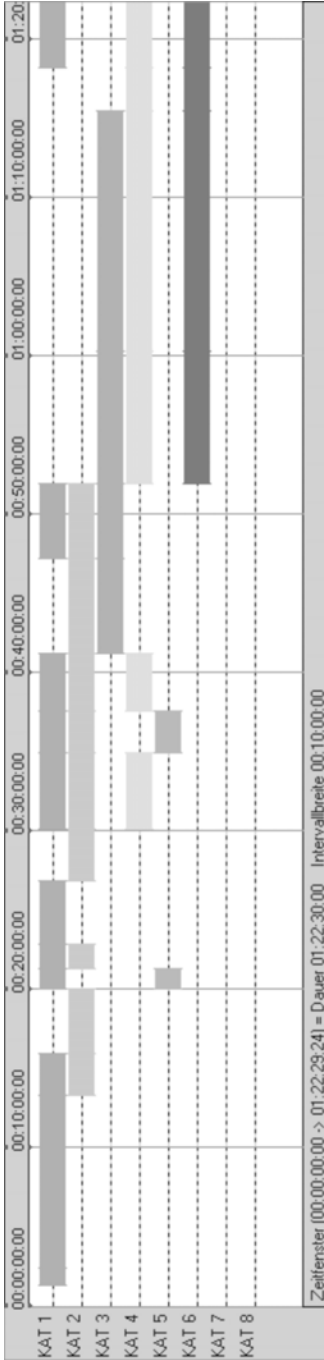
Die mit dem Konzept verknüpfte Analyse-methode operiert auf zwei Ebenen: Sie ermöglicht eine detailgenaue Rekonstruktion der Ausdrucksbewegungskompositionen auf Ebene der einzelnen Szenen, also der figurativen Ausgestaltung der raumzeitlichen Muster der filmischen Gestaltung als spezifische expressive Modalitäten der Darstellung; darüber hinaus macht sie es möglich, die Anordnung und Kombination der Pathoszenen über den Verlauf des ganzen Filmes hinweg als eine je spezifische Affektdramaturgie zu beschreiben und diese zu anderen Filmen ins Verhältnis zu setzen. Die Methode wurde am Beispiel des Hollywood-Kriegsfilms entwickelt und in zahlreichen Analysen getestet, womit der vorliegenden Arbeit bereits umfangreiches Datenmaterial für vergleichende Analysen zur Verfügung steht.

Mithilfe dieser Systematik lassen sich Filme aus unterschiedlichsten historischen Phasen auf Ebene ihrer Affekt-poetik zueinander ins Verhältnis setzen und vergleichen. Hier zeigt sich wieder das historische Potenzial des Genrekonzepts: Die jeweiligen inszenatorischen Ausprägungen der Pathoszenen sowie ihre affektdramaturgische Anordnung lassen sich als jeweils spezifische affektive Adressierungen und Strategien der Gefühlsmodulation beschreiben, mit denen das historische Ereignis des Krieges dem Zuschauer immer schon in einer ganz bestimmten affektiven Perspektivierung erfahrbar gemacht wird.

144 Zur Differenz demokratischer und faschistischer Poetiken siehe Kappelhoffs Analyse zu Frank Capras WHY WE FIGHT-Serie und Leni Riefenstahls TAG DER FREIHEIT – UNSERE WEHRMACHT. In: Kappelhoff: *Kriegerische Mobilisierung*.

145 Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 134.

146 Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 144.



Nr.	Narratives Stereotyp	Affektorientierung
KAT 1	Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen	Trennungsschmerz / Gemeinschaftsgefühl
KAT 2	Formierung eines Gruppenkörpers (<i>corps</i>)	Ich-Verlust (Angst) / Übersteigertes Selbstwertgefühl
KAT 3	Kampf und Natur	Horror (Angst) / Feindseligkeit
KAT 4	Kampf und Technologie	(All-)Macht(s)gefühl / Ohnmachtsgefühl
KAT 5	Heimat, Frau, Zuhause	Trostgefühl (Heimweh) / Verlustschmerz
KAT 6	Leiden / Opfer	Agonie / Trauer
KAT 7	Unrecht und Demütigung / moralische Selbstbehauptung	Zorn / Schuldgefühl
KAT 8	Gemeinschaftsgefühl als eine medial geteilte Erinnerung an geteiltes Leid	Gemeinschaftsgefühl

Abb. 2: Affekt-dramaturgisches Makrodiagramm Gung Ho! (s. S. 281, Abb. 2*, Farbabbildung)

Die jeweiligen Anordnungen der Pathoszenen über den Verlauf eines einzelnen Films hinweg lassen sich diagrammatisch darstellen (Abb. 2)*.¹⁴⁷ Mit den so erzeugten Diagrammen ist ein Analysewerkzeug gegeben, mit welchem die spezifischen affektdramaturgischen Verläufe der Filme, ihre historischen Wandlungen und etwaige Besonderheiten identifiziert und Filme aus unterschiedlichsten Phasen der Genregeschichte miteinander verglichen werden können.

Das affektdramaturgische Muster des Films *GUNG HO!* (Ray Enright, USA 1943) etwa lässt sich als ein Grundtypus des klassischen Kriegsfilms beschreiben. Es beginnt mit der Initiation des Subjekts in die militärische Gemeinschaft (Kategorie 1, *Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen*), die in eine Eingliederung desselben in den Gruppenkörper des *corps* (Kategorie 2, *Formierung eines Gruppenkörpers*) mündet. Im mittleren Akt des Films treten erste Kampfeignisse und Begegnungen mit der entfesselnden wie beklemmenden Gewalt der Waffentechnik (Kategorie 4, *Kampf und Technik*) hinzu sowie die Momente der sentimentalischen Erinnerung der Heimat (Kategorie 5, *Heimat, Frau, Zuhause*). Im letzten Teil stehen dann Erfahrungen von Kampf, Leiden und Verlust im Mittelpunkt (Kategorie 3, *Kampf und Natur* sowie Kategorie 6, *Leiden und Opfer*), wobei in *GUNG HO!* die Ausprägung der Leidensszenen stark zum Motiv des *sacrifice* tendiert, also zum heroischen Opfer. Am Schluss des Films steht dann erneut das Moment des Übergangs zwischen zwei Gesellschaftsformen (Kategorie 1), diesmal im Zeichen der Reintegration des Subjekts in die zivile Gemeinschaft.

In den während der Kriegszeit produzierten Filmen, wie eben *GUNG HO!*, ist das affektdramaturgische Muster unverkennbar auf Mobilisierung ausgerichtet. Schon kurz nach dem Krieg zeigen sich darin Veränderungen, die nun die Ausgestaltung eines trauernden Erinnerungsbezugs in den Mittelpunkt stellen.¹⁴⁸ Mit dem Vietnamkrieg wiederum findet eine grundlegende Neuordnung der affektdramaturgischen und inszenatorischen Profile der Filme statt, wobei nun das Moment der Empörung und die Schuld an den Gräueln des Krieges in den Vordergrund treten.¹⁴⁹ An diesen historischen Wandlungen der affektpoetischen Konstruktionsweisen lassen sich jeweils präzise die veränderten Gemeinschaftsbezüge rekonstruieren.

147 Diese sowie ausgewählte weitere Abbildungen finden sich auch als Farbabbildung am Ende des Buches. Darauf wird jeweils in den Abbildungsunterschriften hingewiesen sowie durch ein Sternchen beim Abbildungsverweis im Text.

148 Vgl. Kappelhoff: *Der Krieg im Spiegel des Genrekinos*.

149 Vgl. Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 146; Rositzka, Kappelhoff, Pischel, Pogodda: *The Green Berets*; Jan-Hendrik Bakels: *Der Klang der Erinnerung. Filmmusik und Zeitlichkeit affektiver Erfahrung im Vietnamkriegsfilm*. In: Hermann Kappelhoff, David Gaertner, Cilli Pogodda (Hg.): *Mobilisierung der Sinne. Der Hollywood-Kriegsfilm zwischen Genrekino und Historie*. Berlin 2013, S. 266–306.

Medientechnologie und affektpoetische Transformationen des Genres

Zugleich ist die Affektpoetik des Kriegsfilm-Genres in ihrem historischen Wandel eng verschränkt mit den Veränderungen der technologischen Bedingungen der Hervorbringung des medialen Bildes vom Krieg. Schon die Entstehung des Genres des Kriegsfilms mit dem Zweiten Weltkrieg ist nur in der institutionellen, ästhetischen und technologischen Verzahnung mit den Informationsmedien zu denken.¹⁵⁰ Die Wochenschauen und *Newsreels*, mit denen sich das Publikum in den Kinos über den Krieg informierte, stammten aus den Händen und Apparaten des gleichen namhaften Personals Hollywoods, das auch die populären Kriegsfilme produzierte: Regisseure wie John Ford, Frank Capra und William Wyler, selbst Mitglieder des Militärs, leiteten die audiovisuelle Dokumentation des Krieges und waren sogar an der Entwicklung militärischer Aufklärungstechnologien beteiligt. Aus der Verschränkung „unterschiedlichster Formatierungen der Medientechnologie Kino“,¹⁵¹ der Aufklärungstechnologie des Krieges und der tradierten Poetik des Genresystems entstand der mediale Wahrnehmungsraum, der den Krieg für das Publikum erst sichtbar und erfahrbar machte.

So lassen sich die Umbrüche in den Poetiken der Kriegsfilme jeweils mit dem Vietnamkrieg und dem Irakkrieg zurückbeziehen auf die veränderten, sich ausdifferenzierenden institutionellen und medientechnologischen Herstellungs-konstellationen der audiovisuellen Bildproduktion zum Krieg. Mit dem Vietnamkrieg bereits lässt sich eine Dezentralisierung dieser Bildproduktion und -rezeption beobachten, die an die neue Medientechnologie des Fernsehens gebunden ist. In der Verschränkung einer – aus Sicht der Militärs und Filmstudios – außer Kontrolle geratenen Bildproduktion zum Krieg mit der Umdeutung der klassischen Genrepoetiken im Kino des New Hollywood entstanden völlig neu konfigurierte mediale Wahrnehmungsräume, deren Möglichkeiten zur Inszenierung des Krieges in den Vietnamkriegsfilmen erst einmal neu ausgemessen werden mussten.¹⁵² Die Inszenierungen der Filme zum Vietnamkrieg lassen sich jeweils als Versuche beschreiben, mit den veränderten medientechnologischen Bedingungen der Kriegsinszenierung die pathetischen Muster des Genres zu reformulieren und auf ein verändertes Gemeinschaftsempfinden zu beziehen.¹⁵³

[So] entscheidet sich die politische Haltung der Filme gerade nicht an der Frage, ob *PLATOON*, *APOCALYPSE NOW* oder irgendein anderer Film ein adäquates Bild der gesellschaftli-

150 Vgl. Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 149–164; Gaertner: *Mit allen Mitteln*.

151 Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 161.

152 Zur Affektpoetik des New Hollywood vgl. Hauke Lehmann: *Affektpoetiken des New Hollywood. Suspense, Paranoia und Melancholie*. Berlin 2017.

153 Vgl. Rositzka, Kappelhoff, Pischel, Pogodda: *The Green Berets*.

chen Krise zur Darstellung bringt, die in den Kriegsereignissen, den Rassenunruhen und politischen Morden der 1960er Jahre ihren Ausgang nahm. Vielmehr sind die Filme als poetischer Versuch zu analysieren und zu bewerten, adäquate Wahrnehmungs- und Kommunikationsformen zu schaffen, mit denen sich die Gesellschaft zu den Folgen dieser Ereignisse im affektiven Grundgefüge des politischen Gemeinwesens in Beziehung setzen kann.¹⁵⁴

Den Filmen des Kriegsfilmgenres kann insofern eine konsolidierende Funktion innerhalb des dynamischen Zirkulationsprozesses audiovisueller Bilder des Krieges zugeschrieben werden: Sie greifen die fragmentierten Bildlichkeiten der Informationsmedien auf und überführen sie in „anschauliche“ pathetische Formen, in denen sich der Zuschauer dazu erst sinnlich und sinnhaft ins Verhältnis setzen kann.

Hinsichtlich der Hollywood-Filme zum Irakkrieg wurde konstatiert, sie ließen sich nicht mehr dem Kriegsfilmgenre zuordnen, da sie sich scheinbar nur noch rudimentär der konventionellen Darstellungsformen des Genres bedienen.¹⁵⁵ In der hier dargelegten Perspektive stellt sich dies jedoch nicht als ein Zerfall oder als ein Bruch mit den Genrekonventionen dar, sondern als eine logische Folge der Ausdifferenzierung der audiovisuellen Bildproduktion durch die digitalen Medientechnologien. Es sind nun nicht mehr nur die Kino-Regisseure und auch nicht mehr nur die Fernsehreporter, die ihre Kameras in die Hand nehmen, um dem Krieg ein Bild zu geben, sondern auch die Soldaten selbst. Dieses Bild ist also hochgradig fragmentarisch, und doch stets in seiner Einbettung innerhalb des medialen, kulturellen Wahrnehmungsraumes zu betrachten und zu verstehen, der vom Genrekino maßgeblich strukturiert wird. Die Dokumentar- und Hollywood-Filme zum Irakkrieg beziehen sich durchaus umfassend auf die tradierte Genrepoetik.¹⁵⁶ So kritisch und heterogen sie sich auf Ebene der Narrationen auch an dem historischen Ereignis des Irakkrieges und der Schuld US-amerikanischer Soldaten abarbeiten mögen, zeigt sich in der präzisen Analyse doch immer wieder deutlich, dass im Zentrum der poetischen Konstruktionen dennoch stets das Pathos des individuellen Leidens des Soldaten steht, der sich selbst als verletzlich erfährt:

Denn nicht auf die Verletzten und Erschossenen Kinder, Männer oder Frauen, nicht auf die Getöteten feindlichen Soldaten, noch auf die Zivilisten bezieht sich der Film, wenn er

154 Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 39.

155 Für einen Überblick über die Diskussion zur Zugehörigkeit des Irakkriegsfilms zum tradierten Kriegsfilmgenres vgl. Rasmus Greiner: *Die neuen Kriege im Film: Jugoslawien – Zentralafrika – Irak – Afghanistan*. Marburg 2012, S. 40–45; Stewart: *Digital Fatigue*.

156 Vgl. Pogodda, Gronmaier: *THE WAR TAPES and the Poetics of Affect of the Hollywood War Film Genre*.

an das Gefühl für das moralisch Verwerfliche appelliert. Vielmehr sind es die US-Soldaten selbst, die als *Casualties of War* erscheinen. Sie sind verwundet vom Hören und Sehen, von der Wahrnehmung der Kollateralschäden ihres eigenen Kriegseinsatzes, vom Anblick der Opfer ihrer militärischen Aktion. So, als träfe sie der Anblick der Gräuel selbst wie ein Geschoss – jedenfalls gewinnt man den Eindruck, dass die Irakfilme das Leiden der Soldaten vor allem an der moralischen Fragwürdigkeit des Kriegseinsatzes selbst festmachen. Insofern artikuliert *THE WAR TAPES* eine Volte, die den amerikanischen Irakkriegsfilm insgesamt bestimmt: Die melodramatische Inszenierung des Opfers bezieht sich auf das psychische Leiden amerikanischer Soldaten an der moralischen Verwerflichkeit ihrer Kriegshandlungen.¹⁵⁷

In den Fallstudien wird die Analyse der historischen Transformationen der Genrepoetik des Kriegsfilms in den Irakkriegsfilmen weiter vertieft und werden. Dabei wird herauszuarbeiten sein, inwiefern diese Transformationen tatsächlich ganz konkret an das Aufkommen bestimmter medientechnischer Geräte geknüpft werden können.

Man hat es also beim Kriegsfilmgenre mit einem dynamischen System zu tun, das auf Ebene seiner Affektopoetik beständig die audiovisuellen Dokumente des Krieges in sich aufnimmt, ihre Darstellungsmuster aufgreift und in poetische Muster des Genres überführt. Die Frage, wie bestimmte medientechnische Apparate die affektopoetischen Muster der Filme verändern, richtet sich also zunächst an diejenigen Geräte, die zur Dokumentation des Krieges zum Einsatz kommen. Bisher ist dieses Bezugsverhältnis auf Ebene inszenatorischer Wechselwirkungen der Bilder beschrieben. Wie aber lassen sich nun die Veränderungen der poetischen Muster der Filme nicht nur an die Inszenierungsmuster anderer Medienformate zurückbinden, sondern an die konkreten medientechnischen Apparate, von denen die Bilder dieser Formate hergestellt werden? Anders gefragt: Wie lässt sich ein Abhängigkeitsverhältnis nachweisen zwischen den konkreten medientechnischen Apparaten der Kriegsdokumentation und den affizierenden Inszenierungsmustern der Genrefilme? Ein Zusammenhang zwischen diesen Apparaten und den inszenatorischen Mustern der Affizierung lässt sich nur dann glaubhaft machen, wenn nachgewiesen werden kann, dass eine Mobiltelefonkamera zu einem anderen Muster geführt hat als eine *DV*-Kamera.

157 Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 366–367.

3 Mediengeschichte im Zusammenhang von Medientechnik, Anwendungsweisen und audiovisueller Ästhetik

3.1 Von der ‚Mechanik‘ des Bildes zur Anwendungsweise des Apparates

Das US-amerikanische Kriegsfilmgenre ist hier als dynamische Grundstruktur und Motor eines medialen Wahrnehmungsraums beschrieben, innerhalb dessen in poetischen Wechselwirkungen mit den Informations- und Amateurmedien ein gemeinschaftlich teilbares und moralisch bewertbares Bild des Krieges organisiert wird. Vor diesem Hintergrund fällt nun der Blick auf die konkreten medientechnischen Apparate, deren Bilder diesen Wahrnehmungsraum speisen. Ich komme damit zu der Frage zurück, wer oder was diese Apparate bei der Erzeugung dieser Bilder bedient und bewegt hat und was die Bedingungen dieser Bewegung sind, die nicht auf persönliche Intention reduziert werden können. Es lässt sich festhalten: Sowohl die Entscheidung, was und wie gefilmt wird, als auch die Umstände der späteren Verarbeitung und Rezeption dieser Bilder können immer nur in ihren Resonanzen oder auch ihren Brüchen mit den poetischen Prinzipien dieses Wahrnehmungsraumes des Krieges sinnvoll betrachtet werden. Anders gesagt: Keiner der Soldaten oder Reporter, die im Irak gefilmt haben, war dabei „frei“ von vorhergehenden Kriegsbildern sowie von den affektiven Erfahrungen und moralischen Urteilen, die damit einhergehen und die ihn unweigerlich – intentional oder nicht – bei der Entscheidung leiten, was er als wert befindet, gefilmt zu werden.

Neben diesen zunächst sehr abstrakt bleibenden Voraussetzungen der Bildherstellung sind weitere, sehr viel konkretere in die Betrachtung einzubeziehen, nämlich die historischen und technischen Bedingungen der Entstehungssituationen dieser Dokumente und damit die ganz konkreten örtlichen und technischen Bedingungen der Bewegung des Apparates. Die jeweilige Kamera ist in ihrem Bewegt-Werden nämlich selbst nur denkbar als Teil des historischen Ereignisses. Genauer gesagt: Ihr Bewegt-Werden selbst *ist* das historische Ereignis – ein historisches Ereignis der Anwendung einer Kamera. Jemand oder etwas muss die Kamera zwangsläufig angewendet haben, um besagte Bilder herzustellen. Ohne an dieser Stelle näher bestimmen zu müssen, wer oder was diese Anwendung durchgeführt hat und warum, lässt sich festhalten, dass die spezifische Art und Weise dieser Anwendung die Bewegungen der Kamera und damit die des Bildraums bestimmt. Es hat also eine spezifische *Anwendungsweise* eines

bestimmten Apparates in einer bestimmten historischen Situation gegeben, die zu einer bestimmten Bildraumkonstruktion geführt hat. Die Bewegung der Kamera, die aus dieser Anwendung resultiert, kann diejenige eines Körpers sein, aber auch die einer Maschine. Mit der Bewegung der Kamera reicht auch die Bewegung dieses Körpers oder dieser Maschine in das audiovisuelle Bild hinein. Sie gehört also untrennbar zur ‚Mechanik‘ des audiovisuellen Bildes. Von diesem Bildverständnis her entwickelt, soll der Begriff der Anwendungsweise in den folgenden Untersuchungen im Mittelpunkt stehen.

Dabei ist zu zeigen, dass diese Anwendungsweisen jeweils auch durch die materielle Technizität der Apparate bedingt sind. Man kann hier mit McLuhan sprechen: Indem sich die Apparate aufgrund ihrer technisch-materiellen Beschaffenheit in einer bestimmten Art und Weise anbieten, etwas mit ihnen zu tun, bringen sie selbst spezifische Anwendungsweisen hervor.¹ Die technisch-materiellen Eigenschaften des Apparates können in zweierlei Hinsicht auf die Bildraumgestaltung Einfluss nehmen: zum einen durch physikalische Prinzipien der Bildherstellung, die sich auf bestimmte Gestaltungsmerkmale des Bildes auswirken, etwa die Bildschärfe oder der Tiefeneindruck; zum anderen durch „äußere“ technische Eigenschaften der sogenannten Hardware, etwa Größe und Konstruktion des Gehäuses, die bestimmte Handhabungen und Einsatzgebiete bedingen. Diese zwei Dimensionen technischer Materialität des Apparates werden beide in ihrem Einfluss auf die poetischen Muster der Genrefilme untersucht.

Sieht man sich die Dokumentar- und Genrefilme zum Irakkrieg an, sind ästhetische Einflüsse, die auf die Technizität verschiedener digitaler Apparate sowie auf die Praktiken ihrer Anwendung zurückzuführen sind, sehr offensichtlich. In der Forschung wurde dies oft als ein Effekt der Authentifizierung beschrieben: Indem die Filmbilder aussehen, als stammten sie von Mobiltelefonkameras oder Camcordern, wie sie von tatsächlichen Augenzeugen der historischen Ereignisse benutzt wurden, solle ein Eindruck von Authentizität erzeugt werden.² Die materiellen und gestalterischen Strukturen der Bilder, also Pixelstrukturen oder markante Kamerabewegungen, verbleiben damit im Status technischer Spuren mit einem indexikalischen Charakter. Sie dienen als effektvolle Verpackung der repräsentierten Inhalte, ohne dass ihnen selbst konstitutive Funktion für die Art und Weise zugestanden wird, in der die Welt des Films für den Zuschauer in ihren räumlichen und zeitlichen Strukturen entsteht.

1 Vgl. McLuhan: *Die magischen Kanäle*. McLuhan spricht natürlich nicht von Anwendungsweisen im hier bisher skizzierten Verständnis, sondern von Handlungsweisen in einem allgemeineren Sinne.

2 Für eine Auseinandersetzung mit Authentizitätseffekten der digitalen Bildlichkeit des Irakkrieges vgl. Greiner: *Die neuen Kriege im Film*, S. 269–383. Barker: *A ‘Toxic Genre’*, S. 36.

Im Folgenden soll hingegen gezeigt werden, dass die formalen Einflüsse der medientechnischen Apparate sehr viel tiefer reichen. Im Zentrum des Interesses stehen hier keine Effekte einer „äußeren“ Formalität, sondern konsistente poetische Muster, die das filmische Bild in seinen spezifischen affektiven Zurichtungen und Bildräumen überhaupt erst hervorbringen und das Wahrnehmen und Empfinden des Zuschauers in spezifischer Weise adressieren und modulieren. Wie verändern Mobiltelefonkameras und Camcorder die raumzeitlichen Muster der audiovisuellen Darstellung des Krieges und damit die Art und Weise, wie wir Krieg erfahren und empfinden? Wie lassen sich diese Muster in der Analyse konkret greifen und beschreiben?

Eine Antwort geben die Filme selbst. Ihre Bezüge zur digitalen Medientechnik mögen sehr vielschichtig sein, aber auch hier zeigt sich ein zentrales Interesse, das im Mittelpunkt all der unterschiedlichen Inszenierungen steht: ein Interesse dafür, dass etwas mit der Technik *gemacht* wird. In den Irakkriegsfilmen Hollywoods wird gefilmt, fotografiert, Musik gehört, es werden Filme gesehen und Computer bedient. Das zeigt sich nicht nur in repräsentierten Handlungen, also dadurch, dass eine Figur der Handlung ein elektronisches Gerät benutzt. Es zeigt sich auch in der Konstruktion der Bilder: Jede Kameraeinstellung etwa, die aussieht, als stamme sie von einem minderwertigen Camcorder, ist nicht nur durch Pixelstruktur, blasse Farben oder die typischen Datumseinblendungen am Bildrand zu erkennen. Die Bilder sind oft auch gekennzeichnet durch bestimmte Bewegungsmuster oder Blickwinkel, die sich von denen einer „professionell“ geführten Filmkamera abheben. Damit geben diese Bilder nicht nur vor, von einem Camcorder zu stammen, sondern auch, dass jemand diesen Camcorder bedient hat, jemand, der einen bestimmten Blickwinkel eingenommen und das Gerät bewegt hat. Dieser Jemand, nennen wir ihn vorläufig den Anwender, ist gelegentlich als Figur der Handlung zu identifizieren, etwa wenn ein Camcorder Teil der Erzählung und als Quelle der gezeigten Bilder identifizierbar ist. Wesentlich öfter jedoch kann keine handlungslogische Verbindung zu Figuren oder konkreten Personen hergestellt werden. Die Bilder deuten an, dass es einen Anwender gegeben hat, ohne dass dieser als eine konkrete Person identifizierbar wäre.³ Dennoch sind deutlich gestalterische Merkmale gegeben, deren Ursprung nicht anders zu denken ist als durch den Akt der Anwendung des Gerätes. Die formalen Bezüge zur digitalen Medientechnik sind also mehr als nur Spuren technischer Materialitäten. Sie verweisen nicht nur auf eine bestimmte Technik, sondern immer auch darauf, dass die Bilder „gemacht“ sind, nämlich indem diese Technik in bestimmter Weise gehandhabt und angewendet wird. Indem die Filme diese raumzeitlichen Inszenierungsmuster aufgreifen, findet

3 Siehe etwa das Beispiel aus *STOP-LOSS* im Einführungskapitel dieses Buches.

bereits eine Modifizierung ihrer eigenen Raumzeitkonstruktionen statt. Hier deutet sich ein möglicher analytischer Zugriff an: Die Darstellungsmuster, die aus der Art der Anwendung bestimmter Geräte hervorgehen, bilden eine konkret beschreibbare Verschränkung von Medientechnik und ästhetischer Konstruktion.

Wie die Anwendung in diesem Zusammenhang zu fassen ist, gilt es freilich erst zu erörtern. Damit begibt sich die Betrachtung in einen Diskurs hinein, der in den letzten Jahren in den Sozial- und Kulturwissenschaften große Aufmerksamkeit erfahren hat und sich um die Frage dreht, inwiefern alltägliches praktisches Handeln als grundlegende Struktur kultureller und sozialer Organisation konzeptualisiert werden kann. Mit der Praxeologie hat sich eine Theorieströmung gefestigt, in der unter dem Begriff der sozialen Praxis tradierte handlungstheoretische Ansätze aufgegriffen und neu konzeptualisiert werden. Innerhalb dieses Forschungsfeldes wird auch die Frage gestellt, welche Bedeutung Medien im weitesten Sinne für soziale Praktiken haben, wie sie Praktiken hervorbringen und bestimmen. Im Folgenden wird der Forschungsansatz der Praxeologie kurz umrissen, um dann zu erörtern, inwiefern er als theoretische Grundlage für die weitere Untersuchung hilfreich sein kann.

Der Zusammenhang von Medientechnik und Affekt ist in der hier dargelegten Perspektive nicht anders zu greifen als in der historischen Untersuchung audiovisueller Bildinszenierungen. Das audiovisuelle Bild selbst ist als das Medium der Affizierung definiert, in dieser affizierenden Funktion jedoch untrennbar verbunden mit dem technologischen Apparat seiner Herstellung sowie den historischen und technischen Bedingungen der Anwendung dieses Apparates. Aus diesem Begriffsdreieck – Medientechnik, Anwendungsweisen, ästhetische Affizierung – soll im folgenden Kapitel eine theoretische und analytische Perspektive entwickelt werden, in welcher das audiovisuelle Bild des Krieges als der Ort beschrieben werden kann, an welchem der Zusammenhang von Medientechnik und Affekt sichtbar und beschreibbar wird. Der Begriff der Anwendungsweise des medientechnischen Apparates soll einen theoretischen Zugang und zugleich eine film- und medienanalytische Methode eröffnen, mit der dieser Zusammenhang als eine expressive Dimension der Bilder in den Blick genommen werden kann. Nämlich indem ermöglicht wird, die Einwirkung unterschiedlicher Kameratypen auf die je spezifischen Konfigurationen der Bildrauminnszenierungen bestimmter historischer Gegenstände zu definieren. Der praxeologische Forschungsansatz soll dazu mit dem besprochenen Konzept filmischer Expressivität verknüpft werden, um daraus eine analytische Perspektive für die Untersuchung der Filme zu entwickeln. Diese soll eng am Gegenstand der audiovisuellen Inszenierung des Irakkrieges entfaltet werden. Hier bieten sich dafür beste Voraussetzungen: Nirgendwo sonst sind die medientechnologischen Be-

dingungen der Dokumentation historischer Ereignisse als Bezugspunkte des Hollywood-Genrekinos derart vielfältig und ausdifferenziert zu beobachten.

3.2 Der praxeologische Forschungsansatz

Seit dem sogenannten *practical turn* befassen sich die Sozial- und Kulturwissenschaften zunehmend mit der Frage nach der Bedeutung praktischen Handelns für die Analyse sozialer und kultureller Prozesse.⁴ Im Zentrum steht die Frage, inwiefern alltägliche Praktiken sämtlicher Lebensbereiche teilhaben an der Konstruktion sozialer Wirklichkeit.⁵ Mit dem Begriff der Praxis grenzt sich die Praxeologie explizit vom tradierten soziologischen Begriff sozialen Handelns ab, welcher an ein rational und intentional agierendes Subjekt gebunden war. „Statt des intendierten Handelns von Individuen rückt sie mit den Praktiken diejenigen Verhaltensakte in den Vordergrund, die auf routinisiertem, implizitem, nicht reflektiertem und kollektiv geteiltem Wissen beruhen.“⁶ Dieser Praxisbegriff fokussiert den körperlichen Vollzug von Tätigkeiten, womit motorische Aspekte ebenso gemeint sind wie kommunikative, emotionale und kognitive:

Praktiken sind das Tun, Sprechen, Fühlen und Denken, das wir notwendig mit anderen teilen. Dass wir es mit anderen gemeinsam haben, ist Voraussetzung dafür, dass wir die Welt verstehen, uns sinnvoll darin bewegen und handeln können. Praktiken bestehen bereits, bevor der/die Einzelne handelt, und ermöglichen dieses Handeln ebenso wie sie es strukturieren und einschränken. Sie werden nicht nur von uns ausgeführt, sie existieren auch um uns herum und historisch vor uns. Sie zirkulieren unabhängig von einzelnen Subjekten und sind dennoch davon abhängig, von ihnen aus- und aufgeführt zu werden.⁷

Statt rationaler Subjekte stehen nun Körper als Handlungsträger im Zentrum der Aufmerksamkeit, ebenso wie materielle und performative Aspekte. Betrachtet werden also kulturell spezifische, wiederkehrende bzw. ritualisierte Tätigkeiten in ihrer performativen Erscheinung, die ebenso durch die Körper der Akteure, durch soziale Strukturen wie durch die materiellen Objekte und Artefakte getra-

4 Vgl. Schatzki: *The Practice Turn in Contemporary Theory*.

5 Vgl. Schäfer: *Praxistheorie*, S. 9.

6 Friederike Elias, Albrecht Franz, Henning Murmann, Ulrich W. Weiser: Hinführung zum Thema und Zusammenfassung der Beiträge. In: dies. (Hg.): *Praxeologie. Beiträge zur interdisziplinären Reichweite praxistheoretischer Ansätze in den Geistes- und Sozialwissenschaften*. Berlin 2014, S. 3–12, S. 14.

7 Hilmar Schäfer: Einleitung: Grundlagen, Rezeption und Forschungsperspektiven der Praxistheorie. In: ders. (Hg.): *Praxistheorie. Ein soziologisches Forschungsprogramm*. Bielefeld 2016, S. 9–26, S. 12.

gen werden, die involviert sind.⁸ Damit richtet sich die Praxeologie gegen einen bedeutungsorientierten Kulturbegriff, der Kultur ausschließlich auf der Ebene symbolischer und diskursiver Austauschprozesse verortet.

Da auf diese Weise Handlungszusammenhänge aus verschiedensten Lebensbereichen Gegenstand praxeologischer Forschung werden, ist Praxeologie grundsätzlich interdisziplinär zu denken. Im Prinzip ist sie keine kohärente Theorie oder theoretische Disziplin; vielmehr bildet sie eine interdisziplinäre Forschungsperspektive, die auf praktische Anwendung in der empirischen Forschung ausgerichtet ist. Das praxistheoretische Denken soll in erster Linie dazu befähigen, in den unterschiedlichsten Disziplinen die Bedeutung praktischer Tätigkeit als bedingende Grundstruktur von Sozialität und Kultur in den Blick zu bekommen und als Analysekatégorie zu nutzen. Konkrete Handlungsakte werden in ihrer Form, Performanz und ihren strukturellen Zusammenhängen analysiert, wobei materielle Aspekte der beteiligten Körper und Objekte in den Vordergrund treten.⁹

Die praxeologische Perspektive zeigt sich unter anderem deshalb produktiv, weil sie vermag, verschiedene konzeptuelle Dichotomien zu überbrücken, die sich in den grundlagentheoretischen Konzepten vor allem der tradierten kultur- und geisteswissenschaftlichen Diskurse verfestigt haben.

Grundsätzlich lassen sich jene Ansätze als Praxistheorie begreifen, in denen „Praktiken“ die fundamentale theoretische Kategorie bilden und die damit eine Reihe etablierter philosophischer und soziologischer Dichotomien zu überwinden suchen, wie etwa die Differenz zwischen Struktur und Handlung, einer Regel und ihrer Anwendung, der Makro- und der Mikroperspektive sowie zwischen Gesellschaft und Individuum.¹⁰

Hinzuzufügen wäre hier der Gegensatz von Kognitivismus und Phänomenologie. Pierre Bourdieu hat in der Praxistheorie diesbezüglich einen „Modus theoretischer Erkenntnis“ gesehen, der den Gegensatz von Subjektivismus und Objektivismus auflöst.¹¹

Insofern integriert die Praxeologie interpretative und strukturalistische Kulturtheorien.¹² Sie stellt Tätigkeitsakte in den Mittelpunkt, die sowohl von Körpern als auch von Objekten, sowohl von intentionalen als auch strukturell be-

8 Vgl. Schäfer: Einleitung.

9 Vgl. Elias, Franz, Murmann, Weiser: Hinführung zum Thema und Zusammenfassung der Beiträge; Schäfer: Einleitung, S. 9–14.

10 Vgl. Schäfer: Einleitung, S. 11.

11 Bourdieu, zitiert nach Markus Schwingel: *Pierre Bourdieu zur Einführung*. Hamburg 2011, S. 43.

12 Vgl. Andreas Reckwitz: *Die Transformation der Kulturtheorien. Zur Entwicklung eines Theorieprogramms*. Weilerswist 2009.

dingten Handlungsmustern getragen werden. Die in den kultur- und sozialtheoretischen Diskursen tradierte Dichotomie von Individuum und Gesellschaft löst sich auf, da sowohl Individualität und Subjektivität als auch Sozialität sich in den Praktiken laufend neu herstellen.¹³ „Demzufolge ist das Soziale hier weder in der normativen Abgestimmtheit der Handlungen, noch in der Intersubjektivität kultureller Codes zu suchen, sondern in den körperlichen Vollzügen der Praktiken, in denen soziale Ordnungen praxislogisch hervorgebracht, verändert und reproduziert werden.“¹⁴

Daran gebunden hat die Praxeologie ihre Definition des Akteurs gegenüber tradierten soziologischen Handlungstheorien stark erweitert.¹⁵ Der menschliche Akteur ist nicht als rationales Subjekt zu fassen, sondern als ein agierender Körper, der über körperliche Tätigkeiten in soziale und kulturelle Strukturen eingebunden ist, die sowohl intentional als auch unbewusst und habituell sein können. Subjektivität ist den Praktiken nicht vorgängig, sondern entsteht erst aus ihnen. Auch intersubjektive Austauschprozesse werden erst möglich im Vollzug der Praktiken: Sie realisieren sich nicht in symbolischen Repräsentationen und rationalen Interpretationsleistungen, sondern auf Ebene der performativen Darstellungsleistung der praktizierenden Körper und Objekte.¹⁶ Daraus folgt, dass in der praxeologischen Perspektive nicht nur Menschen, sondern auch Objekte und Artefakte als Akteure denkbar sind.

Praxeologie und Medienforschung

In der praxeologischen Perspektive sind also nicht mehr nur diskursive Praktiken Gegenstand der Untersuchung. Stattdessen rücken Aspekte der Zeitlichkeit, Körperlichkeit und Materialität sozialer Praktiken ins Zentrum der Analysen.¹⁷ Medien spielen dabei in zweierlei Weise eine zentrale Rolle. Zum einen ist empirische praxeologische Forschung in der Regel historisch perspektiviert, was bedeutet, dass geeignetes Quellmaterial gefunden werden muss, aus dem sich die zu untersuchenden Praktiken rekonstruieren lassen. Dieses Quellmaterial findet

¹³ Vgl. Schäfer: Einleitung, S. 14; Schatzki: *The Practice Turn in Contemporary Theory*.

¹⁴ Christian Wille: Räume der Grenze – eine praxistheoretische Perspektive in den kulturwissenschaftlichen Border Studies. In: Friederike Elias, Albrecht Franz, Henning Murmann, Ulrich W. Weiser (Hg.): *Praxeologie. Beiträge zur interdisziplinären Reichweite praxistheoretischer Ansätze in den Geistes- und Sozialwissenschaften*. Berlin 2014, S. 53–72, S. 63.

¹⁵ Vgl. Elias, Franz, Murmann, Weiser: Hinführung zum Thema und Zusammenfassung der Beiträge, S. 4–5.

¹⁶ Vgl. Wille: Räume der Grenze, S. 67.

¹⁷ Vgl. Schäfer: Einleitung, S. 13–14.

sich in medialen Inhalten aller Art, seien es Zeitungen, Filme, Literatur oder Werbung. In diesen Fällen werden die medialen Inhalte also als Dokumente verstanden und in ihrer Eigenschaft als historische Repräsentationen interpretiert.

Zum anderen sind Medien natürlich selbst Gegenstände und Träger sozialer und kultureller Praktiken. Wie dies theoretisch zu fassen ist, wird entsprechend in den Medien-, Sozial- und Kulturwissenschaften unter Begriffen wie „mediale Praktik“¹⁸ oder „Mediensozialisation“¹⁹ breit diskutiert. Grundsätzlich eröffnet die praxeologische Perspektive die Möglichkeit, die kulturelle und soziale Funktion von Medien nicht nur an der Analyse von Inhalten festzumachen, sondern die Tätigkeiten der Produktion und Rezeption, die umgebenden kulturellen und sozialen Strukturen sowie die beteiligten medientechnischen Apparate als Gegenstände des praktischen Handelns in den Blick zu nehmen. Das bietet die Möglichkeit, deterministische Medienbestimmungen zu überwinden: In dieser Perspektive ist ein Medium dadurch bestimmt, was man mit ihm tut und wie man es tut. Oder, wie Jens Schröter und Axel Volmar im Anschluss an Erhard Schüttpelz formulieren: Ein Medium *entsteht* erst durch seinen Gebrauch.²⁰ So gesehen sind Medien überhaupt nur in ihrer historischen, sozialen und kulturellen Verortung adäquat zu beschreiben und zu bestimmen.

Wie dies allerdings tatsächlich theoretisch als eine mediale Praxis zu konzeptualisieren und für empirische Forschung operationalisierbar zu machen wäre, ist noch weitgehend unklar. Zwar ist die Rede von der medialen Praxis in den Kultur- und Medienwissenschaften allgegenwärtig, es mangelt aber an stichhaltigen Definitionen und Methoden. Das mag verschiedene Gründe haben. Einer davon liegt in der Schwierigkeit, vor allem für die historische Medienforschung geeignetes Untersuchungsmaterial zu finden. So zeigt sich etwa bei der Erforschung historischer Medienpraktiken in bisherigen Studien stets das Problem, dass die Praktiken des Mediengebrauchs aus geeignetem Quellmaterial rekonstruiert werden müssen. Dazu werden wiederum Medien herangezogen: Hauptsächlich aus Text- und Bildmaterial unterschiedlichster Art werden Informationen darüber gewonnen, wie bestimmte Medien zu bestimmten Zeiten in bestimmten Umfeldern gebraucht wurden und wie sie dadurch in kulturelle und soziale Strukturen eingelassen waren. Dies geschieht in erster Linie, indem ana-

18 Vgl. Beate Ochsner, Robert Stock: Vorwort. In: dies. (Hg.): *senseAbility – Mediale Praktiken des Sehens und Hörens*. Bielefeld 2016, S. 9–16; Couldry: *Theorising Media as Practice*.

19 Dagmar Hoffmann, Friedrich Krotz, Wolfgang Reißmann: Mediatisierung und Mediensozialisation: Problemstellung und Einführung. In: dies. (Hg.): *Mediatisierung und Mediensozialisation. Prozesse – Räume – Praktiken*. Wiesbaden 2017, S. 3–18.

20 Jens Schröter, Axel Volmar: HiFi-Hören. HiFi-Praxis für kritische Käufer und Fachhändler. In: Beate Ochsner, Robert Stock (Hg.): *senseAbility – Mediale Praktiken des Sehens und Hörens*. Bielefeld 2016, S. 149–168, S. 150.

lysiert wird, wie die zu untersuchenden Medien im Quellmaterial dokumentiert und repräsentiert sind, wie sie abgebildet sind, wie über ihren Gebrauch gesprochen wird und wie sie in ihrer kulturellen Funktion letztlich auch diskursiv konstruiert sind.²¹ Das eröffnet zum einen eine produktive neue Perspektive, da auf diese Weise nicht nur Kenntnisse gewonnen werden über Gebrauchsweisen und Entwicklungsprozesse von Medien, sondern auch Zugriff möglich wird auf zugrundeliegende kulturelle und soziale Strukturen, die auf diese Weise überhaupt erst sichtbar und beschreibbar werden. Zum anderen aber bewegen sich solche Untersuchungen stets auf der Ebene der inhaltlichen Text- und Diskursanalyse;²² eine Methode, welche der praxeologische Ansatz doch eigentlich zu überwinden verspricht.

So werden die bestehenden Dichotomien von Technik und Ästhetik sowie von phänomenologischer und kognitivistischer Perspektive bezüglich der Funktion audiovisueller Medien auch in der praxeologischen Medienforschung bisher immer wieder reproduziert. Wenn die konkreten medientechnischen Apparate zum Gegenstand der Untersuchung werden, dann als Kommunikationskanäle und Informationsträger, die aufgrund einer logistischen Leistung bestimmte Praktiken ermöglichen und strukturieren. In den Blick geraten dann bestimmte soziale und kulturelle Phänomene, die durch die Kommunikationstechnik ermöglicht werden, indem sie neue Formen der kommunikativen Konnektivität und gesellschaftlichen Partizipation zulassen, etwa Selbstdarstellungspraktiken wie das Posten von sogenannten Selfies auf der Internetplattform Facebook, Bloggen oder neue Formen des Aktivismus wie Flashmobs und die *Occupy*-Bewegung.²³ In der Medienwissenschaft wird die Definition medialer Praktiken zwischen Begriffen wie „Kulturtechnik“ und „Operationsketten“²⁴ diskutiert; in der Soziologie werden Medien zu Werkzeugen einer „sociology of action and

21 Vgl. Schröter, Volmar: HiFi-Hören; Lisa Gitleman: *Scripts, Grooves, and Writing Machines. Representing Technology in the Edison Era*. Stanford 1999.

22 Vgl. Schröter, Volmar, S. 151.

23 Vgl. Susanne Foellmer, Margreth Lünenborg, Christoph Raetzsch: Introduction. Media Practices, Social Movements, and Performativity: Transdisciplinary Approaches. In: dies. (Hg.): *Media Practices, Social Movements, and Performativity: Transdisciplinary Approaches*. New York / London 2018, S. 1–10; Margreth Lünenborg, Christoph Raetzsch: From Public Sphere to Performative Publics. Developing Media Practice as an Analytic Model. In: Susanne Foellmer, Margreth Lünenborg, Christoph Raetzsch (Hg.): *Media Practices, Social Movements, and Performativity. Transdisciplinary Approaches*. New York 2018, S. 13–35.

24 John Durham Peters, Erhard Schüttelpelz: Sozialtheorie und Medienforschung. Einleitung in den Schwerpunkt. In: *ZfM Zeitschrift für Medienwissenschaft* 4/1 (2012) S. 10–15, S. 11.

knowledge“.²⁵ Die zugehörigen Bilder und Texte werden als Produkte dieser Praktiken in ihrem Informationsgehalt und repräsentationalen Status untersucht. Fragen der ästhetischen Wahrnehmung oder Affektivität bleiben außen vor.

Einige Studien nähern sich diesem Problem an: Wie etwa Jens Schröter und Axel Volmar nahelegen, liegt der Schlüssel zu produktiver praxeologischer Medienforschung darin, Mediengebrauch nicht vom einzelnen Medium her zu denken, sondern von den adressierten Sinnesqualitäten, also Hören oder Sehen.²⁶ Auf diese Weise umgehe man auch die Notwendigkeit, das jeweilige Medium erst spezifizieren zu müssen und damit wieder einer deterministischen Mediendefinition zu erliegen. Zwar ist damit das Sehen und Hören selbst als mediale Praxis ausgerufen, allerdings werden die damit verbundenen Sinnesqualitäten dann wiederum als Gegenstand eines medialen Diskurses analysiert. Rekonstruiert wird nicht, *wie* konkret gehört und gesehen wurde, sondern *wie über* dieses Sehen und Hören geschrieben und gesprochen wurde.²⁷

Moritz Queisner wiederum zeigt mit einer Untersuchung des militärischen Gebrauchs moderner Überwachungs- und Dronentechnik, wie dieser Gebrauch tatsächlich in seiner Auswirkung auf menschliche Wahrnehmung in den Blick genommen werden kann.²⁸ Er rekonstruiert konkrete militärische Gebrauchsweisen der Technik aus historischen Dokumentationen, bezieht dabei aber auch das Bildmaterial ein, das aus diesem Gebrauch hervorgegangen ist und in der Gebrauchssituation tatsächlich Gegenstand des Hörens und Sehens der beteiligten Soldaten war. Er beschreibt die Gebrauchssituationen als komplexe Anordnungen von technischen Apparaten, Bildern und Akteuren, die zur Überwachung sowie zur Visualisierung und Steuerung im Kampfeinsatz genutzt wurden. Damit wird zum einen ein funktionales Verhältnis von Technik und Körper beschreibbar, zum anderen, wie die Technik menschliche Wahrnehmung zuzurichten vermag, Sichtbarkeit schafft und strukturiert und damit das praktische Handeln bestimmt. Letztlich werden sowohl die Technik als auch die Bilder selbst zum Akteur innerhalb der militärischen Operationen. Allerdings konzentriert sich Queisners Ansatz auf eine „operative Bildlichkeit“:²⁹ Die Bilder dienen

25 Couldry: *Theorising Media as Practice*, S. 117; vgl. Lünenborg, Raetzsch: *From Public Sphere to Performative Publics*, S. 23.

26 Schröter, Volmar: *HiFi-Hören*, S. 150–151.

27 Vgl. Schröter, Volmar: *Hifi-Hören*. Auch Miklas Schulz befasst sich mit dem Hören als Praxis, beschreibt es dabei jedoch auf Ebene seiner Textualität als eine „epistemische Praxis“, die er auf Grundlage von Probandeninterviews untersucht. Vgl. Miklas Schulz: *Hören als Praxis: Sinnliche Wahrnehmungsweisen technisch (re-)produzierter Sprache*. Wiesbaden 2018.

28 Queisner: *Drone Vision*.

29 Queisner: *Drone Vision*, S. 79.

letztlich als Informationsträger, womit ihre Funktion an eine rationale Interpretation gebunden ist, die in diesem Fall auch von Maschinen durchgeführt werden kann.

Aus Sicht der vorliegenden Untersuchung zeigt sich darin ein weiteres Problem der praxeologischen Medienforschung: Nicht nur die Erschließung des Quellmaterials zur historischen Rekonstruktion medialer Praktiken unterliegt dem diskursanalytischen Paradigma; auch in der Betrachtung der audiovisuellen Bilder selbst in ihrer Einbettung in kulturelle Praktiken kann sich die Medienforschung bisher nicht von kognitivistischen Konzepten lösen, die das Verhältnis des Zuschauers zu den Bildern auf Ebene rationaler Interpretationsleistungen einordnen. Queisners Ansatz legt zwar nahe, dass, möchte man rekonstruieren, wie zu bestimmten Zeiten in bestimmten Umfeldern konkret gesehen und gehört wurde, man das Bild- und Tonmaterial in die Untersuchung einbeziehen muss, das in dieser Situation tatsächlich hergestellt und rezipiert wurde. Es fehlt aber ein Verständnis des audiovisuellen Bildes, das beschreibbar macht, wie die Bilder und Töne tatsächlich das Sehen und Hören gestalten und wie sie selbst in ihrer „Materialität“ in die Praktiken ihres Gebrauchs eingebettet sind. Solange audiovisuelle Bilder auf Ebene ihrer Repräsentationsleistung zu den Praktiken ins Verhältnis gesetzt werden, lassen sich die Dichotomien von Technik und Ästhetik, von phänomenologischen und kognitivistischen Zugängen nicht überwinden. Es bleibt zudem zu fragen, wie die Funktion dieses Bild- und Tonmaterials zu fassen ist, wenn es nicht um rein funktional ausgerichtete mediale Anordnungen geht wie in Queisners Fall, sondern um Unterhaltungsmedien, bei deren Gebrauch das sinnliche Genießen und die Affizierung des Zuschauers im Mittelpunkt stehen.

So kommt es, dass der Zusammenhang von audiovisuellen Medien und Affekt in praxeologischer Perspektive bisher weitgehend ausgeblendet bleibt. Zwar wird die affektive Dimension sozialer Praktiken und insbesondere das phänomenologische Körperkonzept in der Praxistheorie breit diskutiert.³⁰ Dies geschieht jedoch ausschließlich mit Blick auf alltägliche Praktiken und Wahrnehmungsweisen, ohne Rücksicht auf mediale und bildästhetische Erfahrungszu-

³⁰ Vgl. Theodore R. Schatzki: Pas de deux: Practice Theory and Phenomenology. In: *Phänomenologische Forschungen* 2 (2017), S. 24–39; Andreas Reckwitz: Praktiken und ihre Affekte. In: Hilmar Schäfer (Hg.): *Praxistheorie. Ein soziologisches Forschungsprogramm*. Bielefeld 2016, S. 163–180; Monique Scheer: Are Emotions a Kind of Practice (and Is That What Makes Them Have a History)? A Bourdieuan Approach to Understanding Emotion. In: *History and Theory* 51/2 (2012), S. 193–220; Sophia Prinz: Dispositive und Dinggestalten. Poststrukturalistische und phänomenologische Grundlagen einer Praxistheorie des Sehens. In: Hilmar Schäfer (Hg.): *Praxistheorie. Ein soziologisches Forschungsprogramm*. Bielefeld 2016, S. 181–198.

sammenhänge. Der Affekt bleibt in dieser Perspektive eine rein soziale Struktur, die in der Interaktion menschlicher Körper und Objekte entsteht.

Fabrizierte Bilder

Wie aber lässt sich der Zusammenhang von filmischer Expressivität und affektiver Zuschauererfahrung in der Hervorbringung audiovisueller Bilder in praxistheoretischer Perspektive denken? Eine fruchtbare Perspektive eröffnet in dieser Hinsicht Michel de Certeau in seiner Arbeit zur *Kunst des Handelns*, wenn er fragt, was der Zuschauer tatsächlich tut in der Zeit der Medienrezeption:

So muß zum Beispiel die Analyse der vom Fernsehen verbreiteten Bilder (Vorstellungen) und der vor dem Fernseher verbrachten Zeit (ein Verhalten) durch eine Untersuchung dessen ergänzt werden, was der Kulturkonsument während dieser Stunden und mit diesen Bildern „fabriziert“.³¹

Certeau bezieht hier die Bilder auf eine Form des Konsums des Zuschauers, die etwas Produktives hat und bezeichnet sie als „Poiesis“, als einen Akt des *Hervorbringens*. Dieses Denken Certeaus klingt – neben dem Richard Rortys – bei Hermann Kappelhoff an, wenn er die Affektpoetiken des Genrekinos als ein „poetisches Machen“ beschreibt. Gerade in der Bildproduktion durch die digitalen Amateur-Medien werde das deutlich: „In der Internet-Produktion wird evident, dass die Geschichte des poetischen Machens bezogen auf das Kino im Letzten das Machen der Zuschauer selbst meint, ihre taktische Aneignung im Akt des Konsumierens der Filme.“³²

Mit Blick auf die vorhergehenden Ausführungen zur Expressivität filmischer Bilder und zur Affektpoetik des Genrekinos lässt sich die Frage, was die Zuschauer beim Konsumieren hervorbringen, also damit beantworten, dass sie nichts anderes fabrizieren als Bilder.³³ Auch bei Certeau geht es dabei nicht um die Produktivität der Wahrnehmungstätigkeit des Zuschauers, sondern um spezifische, kulturell und sozial bedingte Umgangsweisen mit den Bildern: Formen der Aneignung, Bewertung, Weitergabe oder Fortentwicklung des Gesehenen. In Kappelhoffs Perspektive lässt sich dies jedoch weiterdenken als ein doppelter Herstellungsprozess, der die tatsächliche Produktion der Bilder genauso umfasst wie ihren Konsum: Filmische Bilder werden hergestellt und sind dabei immer schon Aneignungen anderer Bilder, anderer medialer Wahrnehmungsräume, affektiver Weltbezüge und Poetiken; der Zuschauer seinerseits bringt diese

³¹ Michel de Certeau: *Kunst des Handelns*. Berlin 1988, S. 13.

³² Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 368.

³³ Hauke Lehmann: Die Produktion des „deutsch-türkischen Kinos“. In: Ömer Alkın (Hg.): *Deutsch-Türkische Filmkultur im Migrationskontext*. Wiesbaden 2017, S. 275–296, S. 282.

Bilder und Weltbezüge erst als ein verkörpertes Wahrnehmen und Fühlen hervor. „Filmische Bilder sind *ihrerseits* als ein Produkt des Filme-Sehens, als ein Produkt des Medienkonsums zu verstehen. Sie entstehen in Rückbezug auf, in Abgrenzung gegen, als Neuinterpretation von anderen audiovisuellen Bildern.“³⁴ Auf diese Weise werden filmische Bilder zu Medien, die beständig die medialen Bedingungen und raumzeitlichen Koordinaten alltäglicher Weltwahrnehmung setzen, vermessen und refigurieren.

Tatsächlich liegt diese Denkbewegung in der Fluchtlinie der vorliegenden Arbeit: In den Fallstudien sollen Interaktionsprozesse verschiedener Medienformate beschrieben werden, die durchaus als Aneignungen im hier skizzierten Sinne zu verstehen sind. Hervorzuheben und festzuhalten ist, dass in dieser Perspektive die filmischen Inszenierungen historische Erfahrungsräume hervorbringen, die in ihrer Raumzeitlichkeit nicht auf eine außerfilmische Wirklichkeit bezogen sind, sondern auf vorhergehende audiovisuelle Bilder. Zudem wird deutlich, dass dieser Prozess nicht institutionell oder industriell getrieben ist; wenn in den Fallstudien von Soldaten gesprochen wird, die ihre Camcorder und Mobiltelefonkameras bedienen, dann sind diese Soldaten immer zugleich als Produzenten und als Konsumenten audiovisueller Bilder zu denken. Zwar wird der Aspekt der Produktion in diesen Studien im Vordergrund stehen, doch ist diese Produktion immer schon im Rückbezug zu denken auf das medial präfigurierte Wahrnehmen und Empfinden desjenigen, der die Kamera führt. Dieses Wahrnehmen und Empfinden geht in die produzierten Bilder ebenso ein, wie es von ihnen selbst ausgedrückt und modelliert wird. Und schließlich ist festzuhalten, dass die filmischen Bilder nicht nur eine spezifische Sicht auf die Welt ins Bild setzen, sondern dass sie selbst immer auch die medialen Bedingungen dieses Blicks zum Ausdruck bringen: Die raumzeitlichen Konfigurationen der Inszenierungen lassen sich immer zurückbeziehen auf spezifische historische und medientechnologische Entstehungskonstellationen. Die medientechnischen Bedingungen der Affizierung lassen sich in dieser Perspektive nur aus der Analyse der filmischen Bilder selbst rekonstruieren.

Der hier skizzierte Gedankengang zur Poiesis filmischer Bilder³⁵ bildet also einen theoretischen Bezugspunkt, soll jedoch nicht weiter auf Ebene der theoretischen Betrachtung verfolgt werden. Stattdessen soll mit den weiteren theoreti-

34 Lehmann: Die Produktion des „deutsch-türkischen Kinos“, S. 282. Hervorhebung im Original.

35 Ein Konzept der „Poiesis des Filme-Sehens“ wird seit 2015 in der Kolleg-Forschungsgruppe „Cinepoetics – Poetologien audiovisueller Bilder“ in einer Kooperation der Freien Universität Berlin und der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF erarbeitet. Sprecher der Forschungsgruppe sind Hermann Kappelhoff und Michael Wedel. Vgl. Kolleg-Forschungsgruppe „Cinepoetics“: www.cinepoetics.fu-berlin.de (letzter Zugriff: 02.09.2022).

schen Überlegungen erneut eine Kluft überbrückt werden, die sich hier zeigt: die Kluft zwischen dem skizzierten, rein funktional gedachten Medienverständnis der praxeologisch orientierten Sozialwissenschaft und dem bisher vorwiegend auf ästhetischer Ebene argumentierenden Diskurs zum poetischen Machen und zur Poiesis filmischer Bilder als mediale Praxis des Wahrnehmens und Denkens. Dazu sollen die Poetiken der Bilder – als Ausdruck dieses Prozesses des poetischen Machens – auf ihre ganz konkreten Herstellungssituationen, deren medientechnische und technologische Bedingungen sowie die Praktiken der Anwendung der Geräte bezogen werden.

Der Begriff der Anwendungsweise ist dabei ausdrücklich abzugrenzen von dem, was nach Certeau unter Poiesis zu verstehen ist: Sie meint gerade nicht die an sich unsichtbaren Umgangsweisen mit den Bildern selbst, die letztlich nur abstrakt zu definieren sind. Sie bezeichnet zunächst einmal nichts anderes als die ganz konkrete, tatsächlich stattgefundene Handhabung des technischen Apparates in einer konkreten historischen Situation, in der ein bestimmtes audiovisuelles Bild hergestellt wurde. Für jedes audiovisuelle Bild lässt sich zwangsläufig eine bestimmte Anwendungsweise behaupten und rekonstruieren. Die Anwendungsweise meint also nicht per se eine verallgemeinerbare mediale Praxis, sondern ein singuläres, konkretes historisches Ereignis der Anwendung eines Apparates. Sie ist jedoch, wie weiter auszuführen sein wird, jederzeit offen für die Verallgemeinerung und Stabilisierung als kulturell geteilte mediale Praxis.

Im Folgenden soll also dieser Begriff der Anwendungsweise entwickelt werden, und zwar vom filmischen Bild aus und mit dem Ziel, daraus eine analytische Perspektive für die Untersuchung der inszenatorischen Konstruktionen der Genrefilme zu entwickeln. Darin besteht ein zentraler Unterschied zur bisherigen praxistheoretisch orientierten Medienforschung. Der praxeologische Diskurs soll durchaus als ein Bezugspunkt für die Begriffsentwicklung dienen, wobei jedoch an bestimmten Punkten eine deutliche Abgrenzung stattfinden muss, um die praktische Dimension der Anwendungsweise mit der Ästhetik audiovisueller Bilder verknüpfen zu können.

3.3 Praxeologie und filmische Expressivität

Mit diesem Perspektivwechsel wird im Grunde das Interesse der Praxeologie an den materiellen Aspekten medialer Praktiken aufgegriffen und auf das Bild erweitert: Nicht nur Körper und medientechnische Apparate interessieren hier als materielle Objekte, sondern auch die audiovisuellen Bilder selbst. Der Perspektivwechsel besteht also in erster Linie darin, die filmischen Bilder nicht auf Ebene ihrer Repräsentationsleistung zu betrachten, sondern stattdessen den Gegen-

satz von technischer Form und ästhetischem Inhalt aufzulösen und die raumzeitlichen Inszenierungen der Bilder selbst in ihrer Verschränkung mit den Anwendungsweisen des technischen Apparates zu untersuchen. Ich möchte diesen Ansatz anhand eines Beispiels veranschaulichen: die Anfangsszene des Films *THE HURT LOCKER*.

Der Film beginnt mit einem Schwarzbild und einer Schrifteinblendung, ein Zitat des Journalisten Chris Hedges der *New York Times* („The rush of battle is often a potent and lethal addiction, for war is a drug.“). Dann ist die erste Einstellung des Films zu sehen: Sie zeigt in einer sehr nahen Einstellung eine blassgraue, von Sand und Schotter bedeckte Fläche, vermutlich den Boden einer unbestimmten Örtlichkeit (Abb. 3). Die Kamera bewegt sich vorwärts, ruckelnd, wackelnd und nah über dem Boden. Das Bild ist unscharf, die Farben blass. Immer wieder blitzen Bildstörungen auf: Pixelstrukturen treten hervor und verschwinden wieder, das Bild flackert. Einen Fixpunkt bildet ein Schatten am linken unteren Bildrand, der sich mit dem Bild bewegt, aufgrund seiner Form aber nicht zu identifizieren ist. Einige schwarze Punkte, die sich ebenfalls mit dem Bild bewegen, deuten auf Schmutzpartikel auf der Kameralinse hin. Zu hören sind, vordergründig und eindringlich neben arabischem Sprechgesang, das helle Surren eines Elektromotors und das Knirschen und Knacken des Schotters. Beides klingt etwas blechern, als sei es von einem minderwertigen Mikrofon aufgezeichnet.

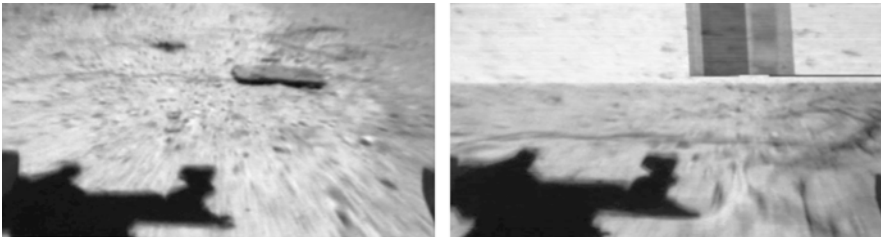


Abb. 3: Die erste Einstellung des Films etabliert keinen Handlungsort, sondern betont die Technizität des Ursprungs dieses Bildes (*THE HURT LOCKER*).

Diese erste Einstellung des Films möchte mit allen Mitteln mitteilen, dass sie nicht von einer „professionellen“ Filmkamera stammt. Auf allen Ebenen der Bild- und Tongestaltung, der Perspektive und Bewegungsmuster ist betont, dass hier ein rein technisch verfasstes Bild zu sehen ist, dessen Ursprung kein Filmmacher oder überhaupt ein menschliches Subjekt ist, sondern ein Apparat: eine minderwertige Digitalkamera, die auf ein fahrbares Gerät montiert ist und sich dadurch selbstständig vorwärtsbewegt. Diese Einstellung taugt nicht als klassischer *establishing shot*. Das ist noch durch die nach unten gerichtete Perspektive

auf den staubigen Schotter betont: Was sie etabliert, ist kein Handlungsort, sondern die Technizität des Ursprungs dieses Bildes.

Mit einem Schnitt wechseln die Perspektive und der Modus der Darstellung. Ein nun schärferes und satteres Bild zeigt in einer sehr nahen Einstellung sich bewegende Maschinenteile, die sich kurz darauf als ein fahrender Bombenroboter zu erkennen geben: das Gerät, dessen *point of view* zuvor zu sehen war. Er holpert über Steine und Schutt, während sich um ihn herum eine irakische Stadtumgebung zu erkennen gibt, die sich vor allem durch Unübersichtlichkeit und Hektik auszeichnet. Im Laufschrift kreuzen Passanten in gegenläufigen Bewegungsrichtungen, Autos hupen, laute Rufe sind zu hören und dazu unablässig das Surren und Knirschen des Bombenroboters. Die Kamera nimmt diese Hektik auf, wackelt und schwenkt fahrig hin und her, den Bewegungen der Passanten folgend. Zwei Einstellungen zeigen Ausschnitte der Stadtumgebung, deren räumlicher Zusammenhang völlig unklar bleibt. Dann springt die Kamera in eine aufsichtige Perspektive, als befände sie sich nun auf dem Dach eines der anliegenden Häuser. Für einen Moment gibt sie in einer Totalen den Blick frei über den Straßenzug, dann schwenkt sie hastig und nimmt in einer fahrigen Zoombewegung den Bombenroboter in den Blick, der sich etwas abseits der Straße beharrlich surrend und knirschend über den Boden bewegt. Dann sind wieder verschiedene Ausschnitte der Stadtumgebung zu sehen, die sich in schnellen Schnitten aneinanderreihen und in erster Linie Chaos vermitteln. Fahrzeuge des US-Militärs rollen an, Soldaten springen heraus. Die Schwenk- und Zoombewegungen der Kamera werden hektischer, die Blickperspektiven scheinen völlig zusammenhanglos. Für einen Moment springt die Kamera in das Militärfahrzeug hinein und beobachtet von innen, wie die Soldaten aus dem Fahrzeug stürmen.

Diese Einstellungsfolge, die auf die Bilder der Digicam des Bombenroboters folgt, ist ganz und gar auf die Erzeugung eines sinnlichen Eindrucks ausgerichtet, nämlich des Eindrucks von Hektik, Chaos und Unübersichtlichkeit (Abb. 4). Sie reiht Ansichten der Stadtumgebung aneinander, ohne damit jemals einen Überblick zu verschaffen oder eine stabile subjektive Perspektive zu etablieren: Die räumlichen Zusammenhänge der Szenerie bleiben unklar. Das hat vor allem damit zu tun, dass es keine kohärenten Blickpositionen gibt: Jede einzelne Kameraeinstellung ist von einem anderen Standpunkt, aus einem anderen Blickwinkel aufgenommen. Dies wird noch betont durch die Wahl sehr markanter Blickwinkel: mal vom Dach, mal aus dem Militärfahrzeug heraus, dann wieder aus nächster Nähe auf der Straße.³⁶

³⁶ Zu den Blickkonstruktionen in *THE HURT LOCKER* vgl. auch John Trafton: „Things that almost killed me“: *APOCALYPSE NOW* and *THE HURT LOCKER* and the Influence of 19th Century Spectacle Art



Abb. 4: Die Blickpositionen der Kamera wechseln radikal mit jeder Einstellung. Fahrige Kameraführung und gegenläufige Bewegungsrichtungen erzeugen eine räumliche Qualität von Unübersichtlichkeit und Hektik (THE HURT LOCKER).

in the War Film. *Frames Cinema Journal* 2 (2012). In: www.framescinemajournal.com/article/things-that-almost-killed-me-apocalypse-now-and-the-hurt-locker-and-the-influence-of-19th-century-spectacle-art-in-the-war-film/ (letzter Zugriff: 08.06.2022).

Auf den ersten Blick scheinen diese Bilder einen „filmischen“ Status zu haben: Dies sind nicht mehr die Aufnahmen der minderwertigen, diegetischen Digicam des Bombenroboters, sondern die „richtigen“ Bilder des Filmes, aufgenommen von einer professionellen Filmkamera. Dafür sprechen ihre Tiefe und Klarheit und der schlichte Umstand, dass sie eine „Außenansicht“ des Geschehens zeigen, während zuvor die „Subjektive“ des Roboters zu sehen war. Schon beim nächsten Blick allerdings wird deutlich: Diese Bilder sind weit davon entfernt, eine außerdiegetische, unbeteiligte Kamera im Sinne des klassischen *continuity editing* als ihren Ursprung zu behaupten. Statt den Blick des Zuschauers in zurückhaltender Weise durch das Geschehen einer Handlung zu führen und dabei selbst unsichtbar zu werden, drängt sie sich geradezu auf, indem sie selbst das Chaos und die Unübersichtlichkeit herstellt. Fahrige Schwenks, ruckhafte Zooms, kleine Bildausschnitte und vor allem die sprunghaften, teils extremen, zusammenhanglosen Blickperspektiven bringen einen Bildraum hervor, der nichts anderes als einen sinnlichen Zustand von Orientierungslosigkeit, Überforderung und Hektik ins Bild setzt.

Diese gestalterischen Merkmale der Bildinszenierung, die diesen Wahrnehmungsraum in seiner Spezifik hervorbringen, zielen jedoch nicht nur auf die Erzeugung bestimmter sinnlicher Wahrnehmungsqualitäten. Sie realisieren auch Bildformen, die an andere Medienformate erinnern: Das Wackeln der Kamera, die hastigen Schwenks und Zooms, die suchenden Bewegungen der Kamera, die markanten Blickwinkel erinnern an die vielen Amateurvideos aus dem Kriegsgebiet im Internet oder an die hektischen Aufnahmen der Fernsehjournalisten, welche die Kampfeinsätze begleiteten. Diese augenscheinlichen Bezüge zu den Bildformen anderer Medienformate lassen sich jedoch auch auf einer anderen Ebene beschreiben: Jedes Zittern der Kamera, jeder hastige Schwenk impliziert nämlich, dass hier das Bild einer Kamera zu sehen ist, die in Händen gehalten und bewegt wurde. Diese Feststellung mag im ersten Moment banal klingen; sie markiert aber einen analytischen Perspektivwechsel, der einen sehr differenzierten Zugriff ermöglicht.

Diese qualitativen Eigenschaften der Bewegungen des Bildes sind es, in denen sich das Einwirken eines technischen Apparates in seiner Anwendung auf die ästhetische Konstruktion des Films als ein beschreibbares audiovisuelles Muster greifen lässt. Das Zittern und Wackeln, das Schwenken, Rucken und Suchen der Kamera, das sind sehr spezifische Bewegungen: Sie sind nicht denkbar als Bewegungen, die allein der Kamera angehören, sondern sie implizieren einen Anwender, dessen körperliche Bewegungen in Bewegungen der Kamera und damit in Bewegungen des Bildes übersetzt werden. Sie sind dabei spezifisch auf mehreren Ebenen, sowohl als Bewegungen des Anwenders als auch der Kamera: Sie sind nur denkbar als Bewegungen einer kleinen und leichten Kamera,

die in den Händen gehalten werden und leicht mitgeführt und bewegt werden kann, sodass sich jedes Zittern dieser Hände in ein Zittern des Bildes übersetzt. Als Bewegungen eines Körpers bringen sie spezifische Qualitäten zum Ausdruck: das Hastige, das Suchende, das Angespannte und Hektische. Diese Qualitäten haften aber auch den Bewegungen an, die nicht einem Körper zugeschrieben werden können: Die hastigen und ruckhaften Zoombewegungen etwa sind maschinell erzeugt, fügen sich aber in das qualitative Ausdrucksmuster ein.

Neben diesen Bewegungsmustern sind es in *THE HURT LOCKER* vor allem die Blickwinkel, in denen sich eine Bedingtheit der raumzeitlichen Konstruktionen der Inszenierung durch den technischen Apparat in seiner Anwendung fassen lässt. Der Eindruck der Orientierungslosigkeit entsteht auch deshalb, weil jede Einstellung einen bestimmten Beobachter impliziert, der das Geschehen mit seiner Kamera in den Blick nimmt: Der Blick vom Dach könnte ein Scharfschütze sein, ein US-Soldat, der das Geschehen absichert, oder ein irakischer Terrorist, der die drohende Explosion der Bombe aufzeichnen will; der Blick aus dem Inneren des Militärfahrzeugs, das ist die ganz typische Perspektive eines *embedded journalists*; manche Einstellungen könnten von anliegenden Fenstern und Balkonen, manche von Passanten auf der Straße aufgenommen sein. Der Standpunkt der Beobachtung wechselt radikal mit jeder Einstellung, kein einziger wiederholt sich.

Diese Inszenierung betont, dass es keine festen Blickpunkte, keine klaren Blickachsen oder sonstige räumliche Orientierungsmerkmale gibt, an denen sich eine kohärente Räumlichkeit entfalten könnte. Zugleich aber pocht sie geradezu darauf, dass jede einzelne Einstellung dennoch als Blickpunkt zu denken ist, von welchem aus beobachtet wird. Diese Blickpunkte sind weniger als Point-of-view-shots bestimmter Personen zu denken, sondern mehr als medial vermittelte Blicke, jeder einzelne als Blick einer anderen Kameralinse. Jede Einstellung ist als Bild einer Kamera gedacht, die keine professionelle Filmkamera ist. Sie erinnern an die Amateur- und Nachrichtenbilder aus dem Kriegsgebiet und lassen sich insofern mit bestimmten Akteuren assoziieren – dem Scharfschützen auf dem Dach, dem *embedded journalist* – ohne dass diese Akteure tatsächlich als Personen oder als Figuren des Films behauptet werden. Der Darstellungsmodus, der hier entsteht, setzt das Geschehen als einen immer schon medial hergebrachten Wahrnehmungsraum in Szene.

Diese Bilder sind keine „richtigeren“ Filmbilder als die der Kamera des Bomberroboters zuvor. Beide Bildformen realisieren einen bestimmten Darstellungsmodus, der jeweils an bestimmte Aufzeichnungstechnologien und historische Akteure gebunden ist. Der Unterschied besteht einzig darin, dass im einen Fall die Kamera sich im Nachhinein als Teil der Diegese zu erkennen gibt, im ande-

ren Fall nicht. Beide Bildformen behaupten in ihrer Gestaltung einen bestimmten technischen Ursprung, der ein anderer ist als eine „professionelle“ Filmkamera, sowie einen Anwender dieser Kamera, der für bestimmte Blickwinkel und Bewegungsmuster verantwortlich ist. Dass im ersten Fall ein Roboter Urheber dieser formalen Muster ist, betont den Umstand, dass hier die Technizität der Geräte und ihre Anwendung im Sinne einer mechanischen bzw. motorischen Handhabung im Vordergrund steht. Darin gleichen sich der Roboter und die anderen implizierten Akteure.

Jede einzelne dieser ersten Einstellungen des Films *THE HURT LOCKER* denkt in ihren raumzeitlichen Gestaltungsmerkmalen einen Akt des Filmens, einen Akt der Herstellung des audiovisuellen Bildes durch einen bestimmten medientechnischen Apparat und einen bestimmten Anwender als Akteur mit. Dieser Akt der Herstellung ist fiktiv in dem Sinne, dass sich das filmische Bild diese Merkmale aneignet: Die Inszenierung imaginiert in gewisser Weise das Moment der Herstellung dieses Bildes des Krieges durch bestimmte Apparate und bestimmte Akteure, während *THE HURT LOCKER* tatsächlich mit analogen Super 16 Kameras gefilmt wurde. Die Wahl fiel auf diesen Kameratyp gerade deshalb, weil er relativ klein und leicht ist und gut in der Hand geführt werden und damit bestimmte Bewegungsmuster hervorbringen kann, die man sonst von den kleinen Digitalkameras in den Nachrichten oder im Internet kennt. Zugleich aber garantieren sie eine Klarheit und Bildtiefe, die nahe an professionelle HD- oder 35mm Kameras herankommt.³⁷

Man hat es hier also mit einem Prinzip der Aneignung zu tun, das es weiter zu spezifizieren gilt. Vorerst lässt sich festhalten, dass die inszenatorischen Muster, die der Spielfilm aufgreift, durchaus anderen audiovisuellen Darstellungsformaten zuzuordnen sind – dem Internetvideo, dem Dokumentarfilm usw. –, dass sie in ihrem Bezug zu diesen Formaten jedoch gewissermaßen „durchgreifen“ zu deren Entstehungsbedingungen, den technischen Apparaten und deren Handhabung in der jeweiligen historischen Situation. Die beschriebenen Bewegungsmuster und räumlichen Konstruktionen der audiovisuellen Inszenierung lassen sich als unmittelbarer Ausdruck einer bestimmten Anwendungsweise eines bestimmten Apparates fassen. Auch wenn dieser Apparat nicht der tatsächliche Ursprung der Bilder des Genrefilms ist, sind seine Bewegungsmuster und Perspektiven in ihrer spezifischen Konfiguration unmittelbar darin gegeben, indem die filmische Inszenierung genau diese Bewegungsmuster und Perspektiven in dieser Konfiguration selbst erneut hervorbringt.

Dies ist der Ansatzpunkt, an welchem die Untersuchung der filmischen Ausdrucksmuster mit einer praxistheoretischen Fragestellung perspektiviert werden

37 Jürgen Lossau: *Filmkameras. Das Standardwerk für Sammler und Liebhaber*. Hamburg 2003.

kann. Es geht also nicht darum, die Anwendung der medientechnischen Apparate in einer abstrakten Weise als mediale Praktik zu konzeptualisieren. Der Begriff der Anwendungsweise ist als ein methodologisches Konzept zu verstehen, das einen erweiterten analytischen Zugriff auf filmische Ausdrucksmuster in historisierender Perspektive ermöglichen soll. Er dient schlussendlich also als eine Kategorie der Filmanalyse, mit welcher das Moment der ganz praktischen Handhabung der Geräte in ihrer Konsequenz für die Bildrauminszenierungen beschreibbar gemacht werden soll: die Art und Weise etwa, wie bestimmte Kameras in bestimmten historischen Situationen in der Hand geführt wurden, welche Blickperspektiven eingenommen wurden, wie sie mit Waffentechnik kombiniert wurden usw. Nur über die Betonung dieser ganz „handfesten“ Dimensionen der Anwendung des technischen Materials im Detail ist es möglich, eine Verbindung herzustellen zu den raumzeitlichen Mustern der audiovisuellen Bilder.

3.4 „Primäre“ Bildformen

Man könnte an das Beispiel aus *THE HURT LOCKER* die Frage richten: Ist das, was hier als inszenatorische Bezugnahme zur Medientechnik identifiziert wird, nicht schlicht eine intermediale Bezugnahme zu anderen Medienformaten, nämlich zu den Informationsmedien? Dienen diese Bezüge nicht einfach der Authentifizierung des Dargestellten, indem man die Bilder so aussehen lässt wie die „echten“ Bilder, die „echten“ Dokumente des Krieges? Diese Auffassung greift aus verschiedenen Gründen, die schon erläutert wurden und noch weiter auszuführen sind, zu kurz und würde die Vielschichtigkeit der Bezüge verdecken. Die Medientechnik und ihre Anwendungsweise in die Betrachtung mit einzubeziehen, eröffnet einen wesentlich tieferen und differenzierteren Zugang zur Funktionsweise der Bildzirkulation in der medialen Inszenierung des Krieges.

Gleichwohl liegt auf der Hand, dass man es hier mit verschiedenen Bildformen zu tun hat, zwischen denen gewisse Bezüglichkeiten bestehen. Die inszenatorischen Muster, die man bestimmten medientechnischen Apparaten und ihren Anwendungsweisen zurechnen kann, sind nicht existent außerhalb der Bilder, die von diesen Apparaten ursprünglich hergestellt werden. Man könnte sie schlicht als „dokumentarische Bilder“ benennen: Es sind Dokumente, aber nicht, weil sie das historische Ereignis des Krieges dokumentieren, sondern das Ereignis ihrer eigenen Herstellung. Dieses Ereignis der Herstellung ist geknüpft an drei verschiedene historische Daten, die auf die ‚Mechanik‘ des Bildes einwirken: 1. an eine bestimmte Kamera, 2. an einen bestimmten Akteur, der sie angewendet hat, und 3. an einen bestimmten Ort mit einer bestimmten räumlichen

Struktur oder Topografie, an dem diese Anwendung stattgefunden hat. Aus diesen Daten resultiert die Spezifik der raumzeitlichen Konstruktion der hergestellten Bilder, auf welche sich wiederum die Genrefilme beziehen.

Der Genrefilm eignet sich also raumzeitliche Strukturen an, die ursprünglich diesen dokumentarischen Bildformen „angehören“.³⁸ Diese Bildformen sind für die Untersuchung von tragender Bedeutung insofern, als an ihnen überhaupt erst sichtbar und beschreibbar wird, welche spezifischen gestalterischen Merkmale durch das Aufeinandertreffen der drei genannten historischen Faktoren entstehen. Sie sind deshalb eine entscheidende Bezugsgröße für die Analyse. Die Bezüglichkeiten der Genrefilme zu diesen Bildformen werden hier also in einer grundlegend veränderten Perspektive untersucht, indem der medientechnische Apparat und dessen Anwendungsweise leitende Gesichtspunkte für die vergleichende Analyse bilden.

Allerdings ist der Begriff der dokumentarischen Bildformen in Abgrenzung zu filmischen Bildern an dieser Stelle irreführend. Dem Begriff des Dokumentarischen haften ein komplexes konnotatives Feld sowie ein breiter theoretischer Diskurs an, an den hier nicht angeknüpft werden soll.³⁹ Es geht nicht darum, das Dokumentarische als einen spezifischen Darstellungsmodus zu behaupten, der kategorial vom filmischen zu unterscheiden wäre. Das filmische Bild, wie es hier verstanden wird, ist ja gerade nicht an bestimmte technische Apparate oder Dispositive gebunden, sondern zeigt sich als ein expressiver Modus des Bildes, der überhaupt erst in Bezug auf und im Durchgang durch andere Medienformen und -technologien entsteht. Dokumentarfilmbilder selbst sind in dieser Hinsicht in keiner Weise als „neutrale“ oder objektivere Bilder zu verstehen, sondern sind selbst Teil der steten Hervorbringung filmischer Bilder, durch und durch bestimmt durch poetische Muster des Genrekinos, wie in den analytischen Studien deutlich werden wird.⁴⁰

Aus diesen Gründen werden die dokumentarischen Bildformen, von denen hier die Rede ist, im Folgenden als „primäre Bildformen“ bezeichnet. Damit soll

38 Diese Bezüglichkeiten und Aneignungen können sicherlich auf verschiedenen Ebenen beschrieben und untersucht werden, insbesondere unter dem Gesichtspunkt der Intermedialität, zu der sich in der Medienwissenschaft ein eigener Forschungszweig entwickelt hat, vgl. Joachim Paech (Hg.): *Intermedialität – Analog/Digital. Theorien, Methoden, Analysen*. München 2008. Die medientechnischen Apparate der Hervorbringung dieser Bildformen in die Betrachtung einzubeziehen, ist insofern ein spezifischer analytischer Zugang, der hier entwickelt wird. Er beansprucht nicht für sich, alle Aspekte intermedialer Austauschprozesse in den Blick zu bekommen.

39 Vgl. Eva Hohenberger (Hg.): *Bilder des Wirklichen. Texte zur Theorie des Dokumentarfilms*. Berlin 1998.

40 Vgl. Pogodda, Gronmaier: *THE WAR TAPES and the Poetics of Affect of the Hollywood War Film Genre*.

deutlich gemacht werden, dass sie keinen grundlegend anderen Status als die Bilder der Spielfilme haben, sondern lediglich in Bezug auf den technischen Apparat ihrer Herstellung eine gewisse Vorgängigkeit gegenüber den Genrefilmen aufweisen, die benennbar sein muss, um in der Analyse eine präzise Differenzierung der inszenatorischen Muster zu ermöglichen.

Der Begriff der primären Bildformen macht außerdem deutlich, dass es der Untersuchung nicht per se um einen Vergleich von Dokumentarfilmen mit Genrefilmen geht. Auch Dokumentarfilme, insbesondere diejenigen zum Irakkrieg, greifen nämlich jeweils auf ganz unterschiedliche Aufzeichnungstechniken und Bildformen zurück, etwa auf sogenanntes *found footage* von Soldaten aus dem Kriegsgebiet. Dies sind Bildformen, die zugleich zu Tausenden im Internet kursieren und nicht per se dem Dokumentarfilm eigen sind. Der Begriff der primären Bildformen soll dahingehend die grundsätzliche Offenheit der analytischen Perspektive hinsichtlich der Wahl des Materials verdeutlichen, auch wenn aus systematischen Gründen für die Fallstudien jeweils Dokumentarfilme herangezogen werden.

Gleichwohl mag die Wahl der Dokumentarfilme als Vergleichsmaterial widersprüchlich erscheinen. Schließlich ist das Bildmaterial darin, wie die Analysen bestätigen werden, bereits hochgradig durch ästhetische Gestaltungsverfahren und poetische Muster organisiert, die nicht auf den Apparat der Aufzeichnung zurückgeführt werden können. Wie sich aber zeigen wird, lassen sich dennoch bestimmte raumzeitliche Darstellungsmuster identifizieren, die auf die Technizität der Kamera und ihre Anwendungsweise zurückgehen. Tatsächlich lässt sich nachzeichnen, inwiefern durch die technischen Voraussetzungen der Kamera bestimmte Darstellungsmuster vorgegeben werden, die auf anderen Gestaltungsebenen wie der Montage aufgegriffen und verstärkt werden. Gerade an den Dokumentarfilmen lässt sich deshalb besonders deutlich zeigen, wie die poetischen Muster des Genres sich im Durchgang durch verschiedene Medienformate formieren, wobei einer der treibenden Faktoren der technische Apparat selbst ist.

Man kann im Rahmen dieser Untersuchung also in zwei verschiedenen Dimensionen über die medientechnischen Apparate, die Akteure und die Orte der Bildherstellung sprechen: Sie können entweder als tatsächliche historische Daten der Entstehung der primären Bildformen gegeben sein, oder aber als Imaginationen der Genrefilme, wie sie in den inszenatorischen Mustern und Bildraumkonstruktionen greifbar werden, die sich die Filme aneignen. Die Begriffe des medientechnischen Apparates, des Akteurs und des Ortes der Aufzeichnung erhalten hier also eine grundlegend doppelte Konnotation: Zum einen sind sie historische Daten, zum anderen Parameter für die Analyse der inszenatorischen Kompositionen der Bilder. Hier wird eine Dimension filmischer Historizität greif-

bar, in der das affektive und imaginative Potenzial audiovisueller Ästhetik in seiner unmittelbaren, ‚mechanischen‘ Verschränkung mit dem historischen Faktum offengelegt werden kann, ganz jenseits jeder repräsentationalen Abbildlichkeit.

3.5 Die Historizität des Bildermachens

Die primären Bildformen bringen also stets gewisse historische Daten mit – den Apparat, den Akteur und den Ort der Aufzeichnung –, die in ihrer jeweiligen Konfiguration unmittelbare Konsequenzen für die spezifische Ausgestaltung der Bildräume dieser Bilder haben. Die doppelte Konnotation dieser Begriffe erfordert eine doppelte Elaboration: Im Folgenden werden sie zunächst auf theoretischer Ebene entwickelt, insbesondere in Hinblick auf spezifische Aspekte der Historizität, die sich daraus ergeben. Anschließend werden sie als Begriffe und Parameter der Filmanalyse erörtert und im Zuge dessen eine systematische Analysemethodologie ausgearbeitet. Für die anschauliche Entwicklung der Begriffe sowie der Methode wähle ich ein Beispiel, das als primäre Bildform betrachtet werden kann: ein Video von der Internetplattform YouTube.

Das Video mit dem Titel „IED explodes a under road“ [sic!] wurde am 25. September 2007 vom YouTube-Nutzer „James Dean“ hochgeladen und ist 11 Sekunden lang.⁴¹ Zum Zeitpunkt des Abrufs steht der *view count* bei 107.138 *views*. Man muss allerdings von wesentlich mehr *views* ausgehen: Das Video wurde mehrere Male und über Jahre hinweg von verschiedenen Nutzern hochgeladen. Welcher davon der Urheber ist, ist nicht bekannt. Zu sehen ist darin zunächst eine Straße in der flachen Wüste im Irak, augenscheinlich aufgenommen durch die Windschutzscheibe eines fahrenden US-Militärfahrzeuges.⁴² In einiger Entfernung ist ein weiteres Militärfahrzeug zu sehen, ein sogenannter *Humvee*, der vorweg fährt. Zu hören sind das monotone Brummen und Klappern des Fahrzeugs und die unverständlichen Stimmen von Männern. Dieser Eindruck hält einige Sekunden an. Dann türmt sich mit einem Schlag die Straße direkt vor dem Fahrzeug auf: die Detonation einer Bombe, die offenbar unter dem Asphalt deponiert war (Abb. 5).

⁴¹ YouTube „IED explodes a under road“: www.youtube.com/watch?v=IPRuv41QD8 (letzter Zugriff: 08.06.2022).

⁴² Mehrere Upload-Versionen des Videos geben in ihrem Titel an, dass die Aufnahmen aus dem Irak stammen.

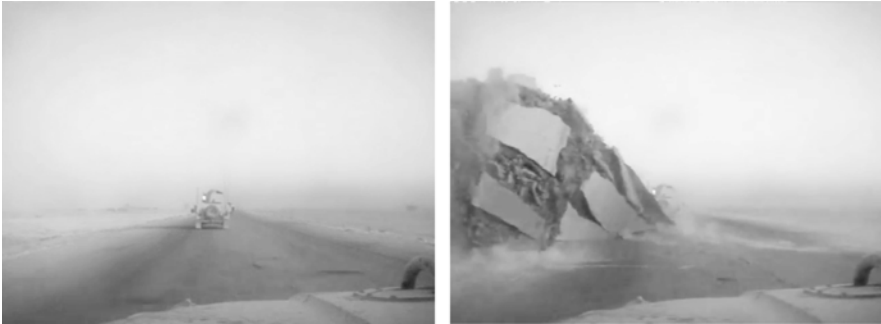


Abb. 5: Stills aus „IED explodes a under road“ (Video geladen von YouTube).

Das hier gewählte Beispiel steht exemplarisch für einen Typ Video, der auf YouTube quasi ein eigenes Genre bildet, nämlich die sogenannten *IED Compilations*, die von den US-amerikanischen Soldaten hergestellt wurden. Dazu platzierten sie regelmäßig ihre Mobiltelefonkameras hinter der Windschutzscheibe ihrer Fahrzeuge, um bei ihren Fahrten durch das Kriegsgebiet mögliche Explosionen von sogenannten *IEDs* (*Improvised Explosive Devices*) aufzuzeichnen. Diese Videos wurden auf YouTube hochgeladen, gesammelt und zu *compilations* zusammengefügt. Das Resultat sind bis zu 10 Minuten lange Videos, in denen man sich eine *IED*-Detonation nach der anderen ansehen kann.

Diese Videos zeichnen sich durch eine gewisse Gleichförmigkeit aus: Die Kameras wurden in der Regel hinter der Windschutzscheibe platziert oder in der Hand gehalten und nach vorne ausgerichtet, sodass sie während der Fahrt das Geschehen auf der Straße aufzeichneten und gewissermaßen auf die nächste Explosion „lauerten“. Das führte dazu, dass die Videos zu Beginn nichts weiter zeigen als eine meist leere Straße, in einer quasi statischen Einstellung nach vorne blickend. Die einzige Bewegung dieser Einstellung rührt von der monotonen Vorwärtsbewegung des Fahrzeugs her, durch welche die oft wüstenähnliche Landschaft langsam und stetig vorbeizieht. Dieser kurze, aber doch markante Eindruck von Monotonie wird noch unterstrichen durch die metallischen, vor sich hin brummenden Fahrgeräusche. Markant ist der jeweils durch die Karosserie des Fahrzeugs gerahmte Blick: Meist ragen die Umrandungen der Windschutzscheibe ins Bild, oft auch die Motorhaube und andere Maschinenteile wie Funkgeräte oder das Armaturenbrett. Nicht selten ziehen sich Risse im Glas von Unfällen und Einschusslöchern durch das Bild. Im Falle des hier gewählten Videos sind es die Motorhaube am unteren Bildrand und der Schmutz auf der Windschutzscheibe, die keinen Zweifel daran lassen, dass man sich im Inneren eines Fahrzeuges befindet. Der Raum der Wüste ist völlig flach und leer; den ein-

zigen optischen Bezugspunkt bildet das vorausfahrende Militärfahrzeug. Dann platzt die Detonation in die Monotonie hinein: Mit einem Schlag türmt sich die Erde vor dem Fahrzeug auf, sodass das voranfahrende Fahrzeug fast dahinter verschwindet. Die Monotonie wird durchbrochen durch hektisches Bremsen, Ruckeln der Kamera, laute Rufe und die Geräusche von Schutt, der auf das Dach des Fahrzeuges prasselt.

Die Videos dieses Typs bilden in ihrer Gestaltung ein spezifisches räumliches und zeitliches Muster aus: der statische Blick gerahmt durch Fahrzeugteile, die langsame Vorwärtsbewegung in den leer wirkenden, konturlosen Raum der Wüste hinein, die monotonen, maschinellen Geräusche; dann der Einfall der Explosion, mit dem der Raum auf einen Schlag in einer Feuer- oder Schuttwolke verschwindet und die vorher statischen Bewegungsmuster und Tonqualitäten umschlagen in hektisches Wackeln, Rufen, Prasseln. In jedem dieser Videos erscheint dieses Muster in einer Variation: Mal ist die Kamera völlig statisch auf dem Armaturenbrett, mal etwas unruhig in der Hand geführt, immer aber ist die stete Vorwärtsbewegung des Fahrzeugs dominierend; mal ist der Wüstenraum flach und leer, mal wird die Leere von undeutlichen Gebäudekonturen durchzogen, immer aber erscheint die Umgebung durch die mindere Bildqualität der Kameras undeutlich und verschwimmt im hellen Licht, während im Bildvordergrund die Maschinenteile deutlich das Bild rahmen und strukturieren. Die grundlegende raumzeitliche Konfiguration aber ist in allen diesen Videos gegeben.

Betrachtet man dieses raumzeitliche Muster, wie es in den audiovisuellen Bildern gegeben ist, lässt es sich auf eben jene drei bestimmenden Faktoren zurückführen, die als historische Daten der Bilder angesprochen wurden: Erstens auf einen jeweils spezifischen medientechnischen Apparat, nämlich einen ganz bestimmten Kamera-Typ mit bestimmten technisch-materiellen Voraussetzungen, die ihn von anderen unterscheiden: Es muss sich um kleine und leichte Geräte handeln, die problemlos auf einem Armaturenbrett platziert oder in der Hektik des Kriegsalltags mitgeführt und lange in der Hand gehalten werden können. Das Bild ist meist unscharf und gering aufgelöst, die Farben blass, der Tiefeneindruck reduziert: Dies zeugt von Digital- und Mobiltelefonkameras einer frühen Generation. Zweitens sagt dieses Muster etwas über denjenigen, der die Kamera führt, einen bestimmten historischen Akteur: Die Blickposition vom Fahrer- oder Beifahrersitz nach vorne aus dem Fahrzeug heraus, die monotone Vorwärtsbewegung und die metallischen Stimmen aus dem Funkgerät weisen darauf, dass ein Soldat auf Patrouillenfahrt der Urheber der Bilder ist. Drittens geht das raumzeitliche Muster auch auf Gegebenheiten des Ortes der Aufzeichnung zurück, der nicht als historischer oder geografischer Ort identifizierbar ist, wohl aber eine bestimmte Topografie aufweist, die für die Konstruktion

des Bildraums von Bedeutung ist: die Leere der Wüste, die blassen Farben des Sandes und das helle Sonnenlicht, in denen jegliche Konturen verschwimmen, im Kontrast dazu das enge, dunkle, klar konturierte Führerhaus, das das Bild rahmt. Aus diesen drei Faktoren ergibt sich die spezifische *raumzeitliche Konfiguration*, die allen diesen Videos eigen ist. Sie bedingen ein Konstruktionsmuster des audiovisuellen Bildes, das bereits als ein spezifischer Bildraum gekennzeichnet ist.

Dieser Bildraum bringt eine ganz bestimmte sinnliche Erfahrung zum Ausdruck: die Monotonie der steten Vorwärtsbewegung, die gleichwohl jederzeit von einer Detonation durchbrochen werden kann; die gespannte Erwartung dieser Detonation, die sicher irgendwann kommen wird; der Schock und die Hektik, der Sicht- und Raumverlust, wenn es dann so weit gekommen ist. Diese Videos sind nicht zufällig in dieser Masse entstanden: Sie wurden an jenem Ort und in jenen Situationen aufgezeichnet, in welchen die Soldaten der größten und tödlichsten Bedrohung in diesem Krieg ausgesetzt waren, nämlich im Führerhaus des eigenen Fahrzeuges, wo sie jederzeit von der Detonation eines Sprengkörpers getroffen werden konnten. Um diese Detonationen aufzuzeichnen, die kaum in den Fernsehnachrichten zu sehen waren⁴³ und doch zur größten Furcht der Soldaten im Kriegsgebiet geworden waren, platzierten sie ihre Kameras hinter der Windschutzscheibe.

Neben dieser gespannten Erwartung, dem Thrill und dem Schock der Explosion bringen diese Videos in ihrer spezifischen raumzeitlichen Konfiguration aber noch etwas anderes zum Ausdruck: die Erfahrung, Teil einer Maschine zu sein und von derselben stetig und unaufhaltsam dahingetragen zu werden. Der Blick durch die Windschutzscheibe, gerahmt von Karosserie und Fahrzeugteilen, durchzogen von Rissen und Staub auf der Scheibe, betont den Blick aus dem Inneren einer Maschine, setzt gleichsam die Blickposition der Maschine selbst ins Bild. Der Soldat als Subjekt dieses Blicks verschwindet hinter der technischen Rahmung und Zurichtung des Bildes. Die Bewegung der Kamera überträgt die maschinelle, gleichförmige Vorwärtsbewegung des Fahrzeugs in die Bewegung des Bildes, und die Tonebene ist erfüllt durch die metallischen, scheppernden und knarrenden Geräusche des Fahrzeugs und des Funkgerätes. Auf allen Ebenen drückt sich hier eine sinnliche Erfahrung der Verschmelzung

⁴³ Ich leite diese Beobachtung von meinen eigenen umfangreichen Sichtungen US-amerikanischer Nachrichtenbeiträge (vorwiegend NBC und FOX News), von meinen Recherchen zur Informationspolitik des US-Militärs während des Irakkrieges (siehe Kapitel 4) sowie verschiedenen journalistischen Arbeiten ab. Vgl. Gil Kaufman: Iraq Uploaded: The War Network TV Won't Show You, Shot by Soldiers and Posted Online. *MTV News* (2006). In: <https://www.mtv.com/news/1536780/iraq-uploaded-the-war-network-tv-wont-show-you-shot-by-soldiers-and-posted-online/> (letzter Zugriff: 08.06.2022).

mit dieser Maschine aus, die zugleich eine Erfahrung der Ohnmacht ist: Der eigenen Beweglichkeit entmächtigt, wird man von der Maschine unaufhaltsam der nächsten Detonation entgegengetragen.

All dies entsteht in der spezifischen Konfiguration der raumzeitlichen Muster, die an die drei genannten historischen Daten geknüpft ist. Dieser Bildraum bildet also selbst einen konkreten historischen Bezug aus, jedoch eben nicht durch das abgebildete historische Ereignis. Was hier die historischen Daten des Ereignisses im herkömmlichen Sinne wären, bleibt nämlich völlig unklar: Weder der geografische Ort des Geschehens noch der Urheber der Detonation noch die persönliche Identität der betroffenen Soldaten sind bekannt. Was diese Videos dokumentieren, ist eine immer schon radikal subjektive Erfahrung dieses Ereignisses, hervorgebracht als ein audiovisueller Wahrnehmungsraum, dem eine bestimmte affektive Qualität und Haltung zu diesem Ereignis von vornherein eingeschrieben ist.

Diese raumzeitlichen Konfigurationen der primären Bildformen sind es, die sich andere Medienformate aneignen und auf diese Weise in Zirkulation bringen. Diese Zirkulations- und Aneignungsbewegungen betreffen dabei eben nicht nur einzelne inszenatorische Merkmale, sondern die spezifischen *Modi der Darstellung*, die in ihren jeweiligen Bildraumkonstruktionen auf die technischen und historischen Bedingungen der Entstehungssituation der primären Bildformen zurückgehen. Die Hollywood-Kriegsfilme greifen diese Darstellungsmodi auf und überführen sie in filmische Inszenierungsmuster und affektive Erfahrungsmodalitäten des Genres. Dies wird in den Beispielstudien nachzuweisen sein.

Auf den ersten Blick scheint nahe zu liegen, die drei genannten historischen Faktoren unter dem Begriff der Anwendungssituation zusammenzufassen. Das wäre im Falle der primären Bildformen auch zutreffend, denn die formalen Muster der Videos gehen in ihrer raumzeitlichen Konfiguration jeweils aus einer konkreten Anwendungssituation hervor. Damit entstünde aber der Eindruck, die Filme des Kriegsfilmgenres versuchten, diese konkreten, dem jeweiligen Film vorgängigen Anwendungssituationen zu imitieren oder zu reinszenieren. Damit wäre vorausgesetzt, dass die jeweiligen raumzeitlichen Konfigurationen der Inszenierung, die aus dieser Anwendungssituation hervorgegangen sind, in ihrer Zusammensetzung bereits gegeben sind und als ganze durch die Filme aufgegriffen werden. Wie sich aber zeigen wird, ist dies nicht der Fall. In ihren ästhetischen Konstruktionen bilden die Genrefilme jeweils eigene Ideen davon aus, was es bedeutet, wenn ein bestimmter Akteur in einer bestimmten historischen Situation ein bestimmtes medientechnisches Gerät bedient, um (sich) buchstäblich ein Bild von Krieg zu machen. Die Filme reproduzieren nicht die räumlichen Muster vorgängiger Anwendungssituationen, sondern sie imaginie-

ren *mögliche Anwendungsweisen* und bringen dabei selbst raumzeitliche Muster hervor, die immer schon eine Reformulierung, Ausdifferenzierung oder Variation bilden zu tatsächlich gegebenen Anwendungssituationen und ihren Bildern.

Der Begriff der Anwendungsweise betont hier gegenüber der Anwendungssituation, dass es den Filmen nicht darum geht, die Anwendung als ein realhistorisches Ereignis ins Bild zu setzen. Vielmehr möchten sie ausloten, was diese Anwendung überhaupt bedeutet und was ihre Möglichkeiten sind, dem Krieg ein Bild zu geben, das für kulturell situierte und empfindende Individuen zugänglich, erfahrbar und bedeutsam ist. Der Begriff der Anwendungsweise betont das Machen, die ganz praktische Tätigkeit der Handhabung des Apparates in einer konkreten historischen Situation und zugleich die des „Sich-ein-Bild-Machens“, das auf die Hervorbringung einer subjektiven wie teilbaren Anschaulichkeit des Krieges ausgerichtet ist. Die Anwendungsweise ist immer mehr als nur ein arbiträres Drehen und Wenden der Kamera. Sie zielt auch nicht auf die abbildliche Aufzeichnung realhistorischer Ereignisse. Sie bezeichnet ein strukturgebendes Moment der Hervorbringung des audiovisuellen Bildes des Krieges, das absolut kontingent ist, in seiner jeweiligen Ausprägung aber kulturell und historisch hochgradig spezifisch.

Indem die filmischen Inszenierungen die raumzeitlichen Muster bestimmter Anwendungsweisen aufgreifen, realisieren sie also einen je sehr spezifischen historischen Bezug. Hier lässt sich noch einmal konkretisieren, inwiefern die drei genannten historischen Faktoren ein doppeltes Koordinatensystem bilden. Zum einen sind sie die nackten, empirischen, historischen Daten, auf die sich die Filme beziehen: der ganz konkrete medientechnische Apparat, der ganz konkrete Akteur und die ganz konkrete Topografie des Ortes der Aufzeichnung, die alle drei für jede primäre Bildform als historische Daten gegeben sind; zum anderen bilden sie distinkte, strukturgebende Variablen der Bildraumgestaltung, deren jeweilige Konfigurationen den Bildraum hervorbringen, der das historische Ereignis in seiner Bedeutung für gesellschaftlich situierte Individuen anschaulich, erfahrbar und deutbar macht.

In dieser Perspektive wird noch einmal deutlich, dass der historische Bezug der Genrefilme nicht auf Ebene der Repräsentation außerfilmischer historischer Ereignisse festzumachen ist. Die Filme gewinnen ihre Historizität, indem sie sich auf die spezifischen medientechnischen Apparate und deren Anwendungsweisen beziehen, welche dem Krieg überhaupt erst ein Bild gegeben haben. Der Apparat, der Akteur und die topografischen Gegebenheiten sind die historischen Fakten; der audiovisuelle Bildraum, der daraus entsteht, ist ein ästhetisches Konstrukt, das sich unmittelbar an das subjektive, affektive Empfinden des Zuschauers richtet, durch seine ‚mechanische‘ Verschränkung mit der Anwendungsweise des Apparates in seiner qualitativen Ausprägung jedoch selbst eine

historische Faktizität erhält. Es ist deshalb entscheidend, die drei genannten Faktoren als distinkte Parameter für die Analyse zu erhalten: Nur so ist die nötige Offenheit garantiert, diese Bildräume als historisch kontingente Formen der Subjektivierung in der Analyse herauszuarbeiten.

Der Begriff der Anwendungsweise bezeichnet also keine abstrakt konzeptualisierte mediale Praktik, die unabhängig von den audiovisuellen Bildern beschreibbar wäre. Er meint ein konkretes Anwendungsereignis eines medientechnischen Apparates, das sich anhand der raumzeitlichen Konstruktionen der audiovisuellen und filmischen Bilder rekonstruieren lässt, indem die drei Parameter des Apparates, des Akteurs und der örtlichen Topografie als Kategorien der Analyse angelegt werden. Dieses Anwendungsereignis kann im Falle der filmischen Inszenierungen auch imaginiert sein.

In dieser historischen Konkretion ist der Begriff der Anwendungsweise von dem der medialen Praktik abzugrenzen, geht man davon aus, dass mediale Praktiken in der praxeologischen Perspektive eine habituelle, verallgemeinerbare Struktur aufweisen. Die Anwendungsweise bezeichnet ein Anwendungsereignis, das auch ganz singulär stattfinden kann. Jedes audiovisuelle Bild kann auf die Anwendungsweise des Apparates hin untersucht werden, der es hergestellt hat, und filmische Inszenierungen können daraus hervorgegangene raumzeitliche Muster aufnehmen, auch wenn sie nur ein einziges Mal in dieser Form hervorgebracht wurden.

Zugleich sind Anwendungsweisen jedoch jederzeit offen für Habitualisierung und Verallgemeinerung. Am Beispiel der *IED Compilations* lässt sich veranschaulichen, inwiefern man bei ihrer Erzeugung von einer medialen Praktik im Sinne des praxeologischen Praxisbegriffes sprechen kann: Die Tätigkeit der Erzeugung dieser Videos hat etwas habituelles, das nicht von der Intention der einzelnen Soldaten bestimmt ist, sondern von verschiedenen äußeren Umständen, von der Materialität der Technik, vom historischen Umfeld, vom sozialen System der Soldaten; als Praktik existiert sie schon vor der einzelnen Durchführung und auch danach, und dennoch braucht sie den einen konkreten Soldaten, der sie in der Ausführung verkörpert. Jede einzelne Ausführung unterscheidet sich von den vorhergehenden, doch sie alle teilen grundlegende Muster.

Für die Analyse der Filme ist es jedoch unerheblich, ob, wie im Falle der *IED Compilations*, die Anwendung des Apparates bereits als eine habitualisierte Praktik identifizierbar ist, ob sie also wiederholt ausgeführt wurde. Jede primäre Bildform, jedes Video bildet zunächst einmal ein Dokument für ein ganz singuläres historisches Ereignis des Filmens. An jedem Video kann eine konkrete raumzeitliche Konfiguration beschrieben werden, die von anderen audiovisuellen Inszenierungen aufgegriffen werden kann. Es muss nicht erst beschreibbar sein als eine Wiederholungsstruktur innerhalb seines eigenen medialen For-

mats. Diese Konfigurationen der audiovisuellen Bilder sind zwar grundsätzlich offen, Wiederholungsmuster auszubilden, die sich von den konkreten Apparaten und Akteuren ihrer Hervorbringung „ablösen“ und als ästhetische Muster zirkulieren können. Für die präzise Analyse der affektiven Funktion und der historischen Spezifik der Bilder in ihrer audiovisuellen ‚Mechanik‘ ist es jedoch stets erforderlich, das Entstehungsereignis der primären Bildformen im Blick zu behalten. Entscheidend ist nämlich gerade nicht, inwiefern sich die ästhetischen Muster in ihrer Wiederholung stabilisieren, sondern, ganz im Sinne des hier zugrundeliegenden poetischen Genrekonzpts, welche dynamischen Transformationen sie durchlaufen und inwiefern die Anwendung des Apparates darauf einwirkt.

Tatsächlich importieren die Genrefilme nicht einfach die inszenatorischen Muster der primären Bildformen, sondern sie bringen selbst immer schon eine Variation dieser Muster hervor. Damit realisieren sie selbst eine Wiederholungsstruktur und machen diese zugleich in ihrer Dynamik sichtbar. Diese Variationen jedoch gerade nicht nur auf Ebene inszenatorischer und poetischer Zirkulationsbewegungen zu beschreiben, sondern im Rückbezug auf konkrete Anwendungsereignisse, macht es erst möglich, die Funktion des medientechnischen Apparates selbst für die Hervorbringung dieser Muster herauszuarbeiten. Die Anwendungsweise bezeichnet so gesehen ein Ursprungsmoment in zweierlei Weise: eines der Formierung bestimmter poetischer Muster ebenso wie bestimmter, für die Habitualisierung offener medialer Praktiken.

In der hier entwickelten Perspektive lässt sich die Funktion medientechnischer Apparate für die affektive Erfahrung des Zuschauers nicht als abstraktes, generalisierendes Prinzip definieren, sondern ist in historischen Betrachtungen anhand der Analyse audiovisueller Bilder stets am Fallbeispiel zu rekonstruieren. Zugleich gehen hier die historische Recherche der verwendeten medientechnischen Apparate und der medialen Praktiken sowie die Analyse der ästhetischen Muster der Bilder unweigerlich Hand in Hand. In der folgenden Ausarbeitung der theoretischen und analytischen Begriffe des Konzepts der Anwendungsweise erfolgt deren theoretische Spezifizierung, mit welcher sie zugleich auf die Anwendung als analytische Begriffe im Rahmen der zu entwickelnden Methodik ausgerichtet werden.

Der medientechnische Apparat

Die Frage, in welcher Weise medientechnische Apparate auf unser sinnliches und affektives Erleben einwirken, kann aus Sicht dieser Studie nicht auf Ebene allgemeiner, ontologischer oder deterministischer Mediendefinitionen beant-

wortet werden. Der Perspektivwechsel, den diese Arbeit vorschlagen möchte, besteht unter anderem darin, stattdessen in einer historischen Betrachtung vom ganz konkreten, spezifischen, einzelnen Apparat auszugehen und zu fragen, wie er gehandhabt wurde, was für Bildmaterial er dadurch hergestellt und wie er damit die kulturell spezifischen, poetischen Muster audiovisueller Wahrnehmungsräume verändert hat. Das heißt, der Blick fällt hier nicht nur auf bestimmte Mediengattungen, sondern auf ganz bestimmte Gerätetypen: Die Frage wird sein, inwiefern etwa eine DV-Kamera aus dem Jahre 2006 andere raumzeitliche Inszenierungsmuster hervorgebracht hat als eine Mobiltelefonkamera derselben Zeit. Die Identifizierung der konkreten medientechnischen Apparate, die auf die filmischen Inszenierungen Einfluss genommen haben, bildet also eine unabdingbare Voraussetzung für die hier vorgeschlagene Methode der Filmanalyse.

Dieses Vorgehen schließt an das praxeologische Denken an insofern, als die technische Materialität der Geräte innerhalb konkreter historischer Situationen in den Blick genommen wird. Der Grad der Konkretion wird hier gleichwohl auf die Spitze getrieben, nämlich indem an die Videos und auch an die Filme die Frage herangetragen wird: Welches ganz konkrete Gerät kam hier zur Anwendung? Lässt sich ein bestimmtes Modell identifizieren? Wie und warum hat es aufgrund seiner technischen Voraussetzungen eine bestimmte Anwendung veranlasst, die sich von anderen unterscheidet? So ist eine gewisse Offenheit der Analyse garantiert, denn auf diese Weise lassen sich bestimmte Anwendungsweisen auch dann identifizieren und beschreiben, wenn sie als singuläre Erscheinungen auftreten.

Wie oben ausgeführt wurde, ist der medientechnische Apparat der Kamera, wie er hier als Begriff für die Filmanalyse definiert wird, in erster Linie in den inszenatorischen Mustern verschiedener audiovisueller Formate präsent und insofern, insbesondere im Fall der Genrefilme, gewissermaßen eine virtuelle Größe. Dennoch bleibt ein wesentlicher Aspekt der hier entwickelten Methode die Rückbindung dieser Muster an ganz konkrete Gerätetypen. Sie ist also nicht denkbar ohne die Bestimmung und Differenzierung der primären Bildformen als Bezugspunkt vergleichender Analysen. Am Beispiel der ersten Szene von *THE HURT LOCKER* hat sich gezeigt, dass filmische Inszenierungen sich bisweilen auf eine ganze Reihe verschiedener digitaler Aufzeichnungstechniken und Anwendungsweisen beziehen. Möchte man die Funktion bestimmter Apparate für die Hervorbringung je spezifischer Inszenierungsmuster rekonstruieren, müssen also innerhalb dieser vielschichtigen Bezüge diejenigen Muster identifizierbar sein, die an einen bestimmten Apparat zurückgebunden werden können. Durch Fokussierung auf jeweils eine primäre Bildform als Vergleichsmaterial für die Analyse lässt sich entweder ein konkreter Gerätetyp identifizieren, indem man schlicht einen Blick auf die Produktionsdaten dieser Bilder wirft, oder es lässt

sich zumindest eine Gruppe von Gerätetypen eingrenzen, welche ähnliche technische Eigenschaften aufweisen. Nicht immer ist anhand der Bilder unterscheidbar, ob etwa ein Soldat mit einem Mobiltelefon oder mit einer digitalen Fotokamera mit Videofunktion gefilmt hat. Dies lässt sich jedoch vernachlässigen, sofern sich die Geräte in den technischen Eigenschaften und der Handhabung so ähnlich sind, dass sie, wenn sie Gegenstand einer bestimmten Anwendungsweise werden, vergleichbare inszenatorische Muster bedingen.

An der identifizierten primären Bildform – im Falle der folgenden Fallstudien ist das jeweils ein Dokumentarfilm – lässt sich dann herausarbeiten, welche spezifischen Darstellungsmuster auf die technisch-materielle Beschaffenheit des jeweiligen Apparates zurückgehen, der diese Bilder hergestellt hat. Das können bestimmte Bewegungsmuster sein: Ein zitterndes und wackelndes Bild etwa verweist auf eine kleine und leichte Kamera, die in der Hand geführt oder am Körper befestigt werden kann. Anhand der Bewegungsmuster und Blickwinkel lässt sich etwa unterscheiden, ob es sich um eine Helmkamera gehandelt hat oder um ein Mobiltelefon, das in der Hand gehalten wurde. Auch Eigenschaften des Bildes wie Schärfegrad, Tiefeneindruck oder Farbraum sind jeweils abhängig vom Apparat der Herstellung.

Der Akteur der Anwendung

Auch der Akteur ist stets mit Blick auf die primären Bildformen zu definieren. Für jedes audiovisuelle Material kann jeweils ein ganz konkreter Anwender vorausgesetzt werden, der die Bilder tatsächlich aufgezeichnet hat. Im Falle der *IED Compilations* etwa liegt auf der Hand, dass jedes dieser Videos von einem bestimmten Soldaten im Kriegseinsatz aufgezeichnet wurde. Dieser jeweilige Soldat ist in der Regel nicht selbst im Bild sichtbar, er ist aber in den Darstellungsmustern der Bilder in gewisser Weise präsent als derjenige, der die Kamera bedient und führt. Im Prinzip ist dieser Umstand das für diese Untersuchung entscheidende Moment: Der Akteur ist als derjenige von Bedeutung, der die Kamera bedient und bewegt, nicht mehr und nicht weniger. Er ist durch seine körperliche Präsenz in den Bewegungen und Blickwinkeln der Kamera wahrnehmbar: Das mag ein Zittern sein, ein hastiger Schwenk, ein sich Ducken hinter einer Balustrade, oder die spezifische Blickposition aus dem Führerhaus heraus im Beispiel der *IED Compilations*.

Es ist dabei entscheidend, dass der Akteur nicht als künstlerische Instanz, als Autor oder als Subjekt der inszenierten Wahrnehmungserfahrung verstanden wird. Er ist als ein Akteur zu verstehen, der den Apparat in einer bestimmten Weise bedient, die vielmehr den historischen Umständen sowie einer be-

stimmten kulturellen Praxis des Bildermachens zuzurechnen ist als einer persönlichen Intentionalität. Der Anwender agiert nach einem bestimmten Kalkül, das seiner Funktion als Akteur innerhalb eines historischen Umfeldes entspricht. Es geht also darum, ihn in seiner spezifischen Positionierung zu definieren, aus welcher heraus er zu der jeweiligen spezifischen Art der Handhabung des Apparats kommt. Mit dem Beispiel der *IED Compilations* gesprochen: Der Akteur bestimmt sich hier schlicht dadurch, dass er US-amerikanischer Soldat im Irakkrieg und auf Patrouillenfahrt durch die Wüste unterwegs ist. Nur als solcher kommt er überhaupt in die Lage, auf dem Beifahrersitz eines solchen Militärfahrzeuges durch die Wüste zu fahren und sich der andauernden Bedrohung durch diese Art Sprengkörper ausgesetzt zu sehen. Und nur als solcher fühlt er sich veranlasst, ggf. in Kenntnis zuvor durch seine Kameraden produzierter Videos dieser Art, seine Kamera hinter der Windschutzscheibe zu platzieren. Die Intentionalität, die darin steckt, ist die eines Soldaten, der buchstäblich ein Bild machen will von der Bedrohung, die er alltäglich auf Patrouillenfahrt erlebt, nicht mehr und nicht weniger. Der Akteur im Falle der *IED*-Videos ist im Rahmen dieses Konzeptes als „Soldat auf Patrouillenfahrt“ hinreichend bestimmt. Seine Funktion definiert sich über die Bilder: Sie machen beschreibbar, welche Aspekte seines Agierens sich umsetzen in raumzeitliche Darstellungsmuster, die in Interaktion mit der technischen Beschaffenheit des Apparates und der örtlichen Topografie zu einer spezifischen Bildraumgestaltung führen. Sicherlich werden in den einzelnen Videos auch Merkmale sichtbar, die man dem Soldaten als konkreter Person zuschreiben kann, weil darin eine tatsächlich ganz persönliche Intention zum Ausdruck kommt. Das mag etwa daran greifbar werden, wo genau die Kamera letztlich im Führerhaus positioniert wird, ob die Aufzeichnung sprachlich kommentiert wird oder einfach nebenher läuft usw. Daraus entstehen immer neue Variationen des raumzeitlichen Grundmusters dieser Videos; sie alle teilen aber dennoch die Grundstruktur, die sich herauschält und sich beschreiben lässt, wenn man den Akteur als eine schematische, analytische Größe von dem her bestimmt, was man ihm ausgehend von den Produktionsdaten der Bilder und seiner Interaktion mit seinem historischen Umfeld als Handhabungsmuster zuschreiben kann und ihn von jeder persönlichen Intentionalität „bereinigt“.

Natürlich wohnt dieser Tätigkeit des Platzierens der Kamera hinter der Windschutzscheibe auch das Moment einer kulturell und sozial determinierten Praxis inne. Dies ist für die Analyse der Genrefilme jedoch zunächst nicht von Bedeutung: Hier fällt der Blick einzig auf die primäre Bildform und darauf, wie in jedem ganz singulären Fall der Apparat angewendet wurde. Nur mit Blick auf diese historisch konkrete, singuläre, empirische Verschränkung der Medientechnik, ihrer Handhabung und der gestalterischen Muster des Bildes lässt sich

ein Bezug herstellen zwischen der materiellen Dimension der Bildherstellung und den ästhetischen Konstruktionen. Der Akteur wird hier also als *historischer* Akteur gedacht, wenngleich sein Agieren jederzeit aufgehen kann in habitualisierten, medialen und kulturellen Praktiken.

Der Akteur bestimmt durch seine Handhabung der Kamera und sein Agieren in einer bestimmten historischen Situation zu einem wesentlichen Teil die raumzeitlichen Konfigurationen der audiovisuellen Bilder, die er herstellt. Er ist jedoch nicht das Subjekt der daraus hervorgehenden Bildraumkonstruktionen. Seine Körperbewegungen mögen sich in Kamerabewegungen übersetzen und dadurch bestimmte affektive Qualitäten evozieren: sein Zittern, sein hastiges Laufen, sein ängstliches Ducken etwa. Sein Standpunkt und seine Bewegung im Raum tragen auch maßgeblich zur jeweiligen Subjektivierungsstrategie der Inszenierungen bei. Dennoch ist die subjektive Perspektive dieser Bilder niemals mit der Subjektivität des Akteurs zu verwechseln. Sie ist, ganz entsprechend dem oben dargelegten Verständnis des filmischen Bewegungsbildes, ein apparatives Konstrukt, das einen medialen Wahrnehmungsraum schafft, der nicht an die Perzeptionstätigkeit eines konkreten, alltäglichen Körpers gebunden ist. Der Akteur kann durch seine Funktion auch ganz und gar maschinelle Bewegungsmuster generieren, etwa wenn er seine Kamera auf das Armaturenbrett oder den Gewehrlauf montiert. Wenn seine Funktion die Handhabung von Kriegsgerät einschließt, kann auch dieses Gerät auf die Bewegungen der Kamera einwirken.

Hinzuzufügen ist, dass der Akteur zwar nicht als Person oder Subjekt gedacht wird, wohl aber als Träger einer menschlichen Körperlichkeit. Apparate und Objekte können nicht die Funktion des Akteurs übernehmen. Sie dienen ihm als Werkzeuge und verändern insofern unter Umständen seine Handlungsmöglichkeiten der Kamera, bilden jedoch nie eine eigene Intentionalität aus, die sie in die Bewegungsmuster der Bildräume einbringen könnten. Zudem ist in der Systematik des hier entwickelten Konzepts der Akteur vom Apparat der Kamera in seiner bildgebenden Funktion stets zu unterscheiden, um sie als unterschiedliche Parameter der Bildraumgestaltung in ihrem Zusammenwirken bestimmen zu können. In dieser Hinsicht grenzt sich der Akteurbegriff hier vom praxeologischen Verständnis und insbesondere dem der Akteur-Netzwerk-Theorie ab, welche sämtlichen technischen und materiellen Objekten und Artefakten sozialen Handelns einen Akteurstatus zuschreibt.⁴⁴

Der Akteur ist in der Regel in einem Zuge mit der Kamera anhand der primären Bildform zu identifizieren: Es ist schlicht derjenige, der diesen Apparat bei

⁴⁴ Vgl. Bruno Latour: *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie*. Frankfurt a. M. 2007; Tristan Thielmann, Eduardo Camacho-Hübner (Hg.): *Akteur-Medien-Theorie*. Bielefeld 2013.

der Herstellung der Bilder bedient hat. Das kann ein Soldat in einer bestimmten Funktion sein, ein Dokumentarfilmer oder Fernsehjournalist. Diese Akteure agieren bei der Anwendung ihrer Apparate jeweils nach bestimmten Mustern und Kalkülen, die an diese Funktion geknüpft sind. Ein *embedded journalist* etwa nimmt beim Filmen zwangsläufig eine Blickperspektive ein, die nah an den Soldaten ist und das Kriegsgebiet dadurch stets in einer Art Subjektive des Militärs in den Blick nimmt. Eben solche Gestaltungsmerkmale lassen sich in der Analyse der primären Bildformen herausarbeiten, sobald der Akteur in seiner Funktion identifiziert ist, und können dann wiederum zu den Inszenierungen der Filme ins Verhältnis gesetzt werden.

Die örtliche Topografie

Für die audiovisuellen Raumkonstruktionen der primären Bildformen spielen die empirischen räumlichen Gegebenheiten der Aufzeichnung eine entscheidende Rolle: Die topografische Beschaffenheit des Geländes, die Anordnung von Gebäuden und Objekten usw. bilden einen maßgeblichen Faktor für die Konstruktion des Bildraumes. So wie dieser von Hermann Kappelhoff definiert wird, ist er zwar ausdrücklich ein ästhetisches Konstrukt, das gerade aus einer Abstraktion von den empirischen Gegebenheiten etwa eines gegebenen architektonischen Raumes durch die gestalterischen Mittel der Inszenierung hervorgeht. Die Topografie des Aufzeichnungsortes gibt jedoch strukturelle Merkmale vor, die gewissermaßen das optische und grafische Material bilden, das durch die gestalterischen Mittel des Films erst zu einem Bildraum geformt werden kann. Eine Verengung des Bildraumes etwa wird zwar maßgeblich durch die Position und Bewegung der Kamera zu den Objekten des empirischen Raumes erzeugt, ist jedoch nicht denkbar ohne eben diese Objekte, die eine optische Begrenzung bilden, der sich die Kamera annähern und dadurch den Bildraum verengen kann. Am Beispiel der *IED Compilations* gesprochen: Die spezifische räumliche Konfiguration, die die Videos teilen, wird u. a. dadurch bestimmt, dass sie alle in einem optisch weitläufigen Raum mit eintönigen Farben aufgezeichnet wurden.

Für die Genrefilme gilt hier das gleiche wie für die primären Bildformen: Für die Inszenierung relevant ist allein die Topografie des Ortes im Sinne einer bestimmten räumlichen Struktur, die Einfluss auf die Bildraumkonstruktionen nimmt. Das gilt für Aufnahmen von Originalschauplätzen genauso wie für Studioaufnahmen und Kulissenbauten. Die örtliche Topografie als Analyseparameter ist also nicht als historischer Raum zu verstehen in dem Sinne, dass er Originalschauplatz tatsächlicher historischer Ereignisse ist.

Dennoch bildet auch die örtliche Topografie hier ein historisches Datum, auf das sich die Filme beziehen: Die verschachtelten Häuserschluchten der irakischen Stadtumgebungen oder die weite, weiße Leere der irakischen Wüste sind an sich empirische topografische Gegebenheiten des Ortes der Herstellung der primären Bildformen, ganz gleich, ob sie als geografischer Ort oder historischer Schauplatz identifizierbar sind oder nicht. Das historische Datum, das für die Filme relevant ist, liegt in der topografischen Struktur selbst, in den räumlichen Strukturen der Landschaften, Städte und Gebäude am Ort der Aufzeichnung. Für die Analyse der konkreten Inszenierungsmuster der Filme zählt nur, inwiefern diese topografischen Strukturen des Ortes Einfluss nehmen auf die räumliche Gestaltung des Bildes und insofern das Potenzial bergen, von der Repräsentation des historischen Ortes zu abstrahieren. Gleichwohl bleiben sie empirische Gegebenheiten des Ortes der Aufzeichnung, haben dort also eine von den Bildern unabhängige Existenz.

Der Begriff der Topografie bringt indes unterschiedliche und vielschichtige Konnotationen mit und wird im Zuge vielfältiger Raumkonzepte in allen möglichen Disziplinen diskutiert. Zunächst ist darauf hinzuweisen, dass mit dem Begriff hier keinerlei Bezug genommen werden soll auf Konzepte der Soziologie und der Praxistheorie. Der Begriff verweist hier insbesondere nicht auf einen sozialen Handlungsraum. Auch semiotische oder performative Raumtheorien aus der Philosophie oder Kulturwissenschaft sind hier nicht angesprochen.⁴⁵ Ganz im Sinne der Ausführungen zum Bildraum bei Kappelhoff ist der topografische Ort der Aufzeichnung auf eine phänomenologische Definition ausgerichtet und wird in seiner spezifischen Beschaffenheit erst als qualitatives Element des audiovisuellen Bildes sichtbar. Tatsächlich bezeichnet er jedoch eine räumliche Struktur, die schon vor ihrer medialen „Zurichtung“ gegeben ist, also ein „pures“ empirisches, historisches Datum, das der Akteur am Ort der Bildherstellung vorgefunden hat, noch bevor er seine Kamera eingeschaltet hat.

Zu einem gewissen Grad kann für die Definition des topografischen Ortes der Aufzeichnung hier an die Arbeit von Laura Frahm angeknüpft werden: Sie hat nicht nur auf eindrückliche Weise den gesamten Diskurs zur Frage des Raumes als grundlegende Kategorie filmischer Artikulation bis hin zu seinen Wurzeln in Disziplinen wie der theoretischen Physik, Mathematik, Philosophie, Geografie, und Kartografie rekonstruiert und konsolidiert, sondern auch eine wegweisende Definition und Differenzierung der Begriffe „Topografie“ und „To-

⁴⁵ Vgl. Pierre Bourdieu: *Sozialer Raum und „Klassen“*. Frankfurt a. M. 1995; Certeau: *Kunst des Handelns*; Jörg Dünne, Stephan Günzel (Hg.): *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt a. M. 2006.

pologie“ des Films vorgelegt.⁴⁶ Sie beschreibt mit den beiden Begriffen zwei verschiedene Artikulationsebenen filmischer Darstellung, zwischen denen sich ein produktives, expressives Spannungsfeld auftut. Die filmische Topografie bezeichnet demnach eine audiovisuelle Operation der Vermessung gegebener Räumlichkeiten, etwa konkreter städtischer Umgebungen oder Gebäude. Mit Blick auf die Verwendung des Begriffs in der Kartografie, wo er die Transformation gegebener örtlicher und räumlicher Strukturen in die zweidimensionale mediale Darstellungsform meint, verweist Frahm auch in Bezug auf den Film auf eine Transformationsleistung: von der gegebenen Beschaffenheit metrischer, materieller Räume hin zu deren Vermessung und Ausformung als filmischer Raum. Die Topografie des Films bleibt demnach zu einem gewissen Grad der empirischen Materie verhaftet. Die Topologie des Films hingegen bezeichnet ein Momentum der völligen Abstraktion von dieser Materie sowie vom kartesischen Raumverständnis, ein Entstehungsmoment genuin filmischer Räume, die grundsätzlich als prozesshaft und dynamisch zu verstehen sind und eine dem Film eigene Form des „Denkens“ generieren. In der Oszillation dieser beiden Ebenen von Räumlichkeit sieht Frahm das gewichtigste Artikulationspotenzial des Films.

Das Konzept der Topologie des Films, dessen Erarbeitung den Kern der Arbeit Frahms bildet, geht durchaus in Einklang mit dem Bildraum bei Kappelhoff. Im Grunde ist die von Frahm beschriebene Oszillationsbewegung zwischen Topografie und Topologie des Films dem Moment filmischer Raumbildung sehr nahe, das hier als Hervorbringung audiovisueller Darstellungsmodalitäten aus den empirisch gegebenen historischen Umständen der Anwendungsweise des Apparates herausgearbeitet werden soll. Der Begriff des topografischen Ortes als Parameter der Filmanalyse, wie er hier entwickelt wird, ist dennoch von Frahms Definition der Topografie weitgehend abzugrenzen: Die Transformationsbewegung vom empirischen, geografisch bestimmbaren Raum in die mediale Darstellung hinein ist hier eben gerade nicht gemeint. Die beiden Definitionen teilen den Aspekt, dass sie der Topografie eine nicht hintergehbare Verhaftung mit dem materiellen Raum zuschreiben, der vermessen wird. Der topografische Ort der Anwendungsweise verbleibt hier jedoch immer im Status einer materiell gegebenen Umgebung vor jeder medialen Transformation. Sie war schon vor der Herstellung der Bilder da und hat auch danach eine von diesen unabhängige Existenz. Die Spezifik der Bildräume der dort hergestellten Bilder entsteht erst in der Verschaltung der räumlich-materiellen Qualitäten des Ortes mit der spezifischen Art der Anwendung des Apparates durch einen bestimmten Akteur. Jederzeit könnte ein anderer Akteur mit einem anderen Apparat an denselben Ort zu-

46 Laura Frahm: *Jenseits des Raums. Zur filmischen Topologie des Urbanen*. Bielefeld 2010.

rückkehren, könnte dieselben topografischen Strukturen vorfinden, und durch sein Bildermachen dennoch gänzlich andere Formen der Subjektivierung dieses Raumes finden, gänzlich andere Bildräume erzeugen. Es ist hier entsprechend von der örtlichen Topografie und nicht von der Topografie des Films die Rede, um zu verdeutlichen, dass es sich um die räumlichen Strukturen und Qualitäten eines bestimmten Ortes handelt, die als solche beschreibbar sind, ohne dass bzw. noch bevor sie ein mediales Eigenleben entwickeln. Um den Begriff der örtlichen Topografie als Parameter der Filmanalyse zu schärfen, ist entscheidend, dass es sich um eine empirische, materielle, dem Bild vorhergehende räumliche Struktur handelt, die als solche beschrieben werden kann, um sie in einem zweiten Schritt mit denjenigen Mustern zu einer Bildraumbeschreibung zusammenzuführen, die vom Apparat und vom Akteur abgeleitet werden können.

3.6 Eine sinnliche Faktizität audiovisueller Bilder

Diese drei Parameter – der technische Apparat, der Akteur und die örtliche Topografie – bedingen in ihrer gegenseitigen Verschaltung jeweils ganz bestimmte audiovisuelle Muster und Bildräume. Bei jedem Ereignis des Films treffen sie in neuen, variablen Kombinationen aufeinander und erzeugen dadurch je spezifische *Konfigurationen* der räumlichen und zeitlichen Konstruktionsmuster der hergestellten Bilder. In ihrer kontingenten Verschaltung bezeichnen die drei Parameter die *Anwendungsweise* als eine empirische Dimension audiovisueller Expressivität, anhand welcher die unmittelbare Verschränkung der technologischen und historischen Bedingungen der Bildherstellung mit den ästhetischen Mustern der Affizierung und Subjektivierung der Bildinszenierungen beschreibbar wird. Mit anderen Worten: Die Anwendungsweise, als eine Kategorie audiovisueller Ausdruckskraft gefasst, macht an den Bildern beschreibbar, wie bestimmte Akteure innerhalb bestimmter historischer Umfelder durch die Handhabung ihrer je bestimmten Kamera radikal subjektive Anschauungsformen des gemeinschaftlich geteilten Ereignisses hervorbringen, die in ihrer qualitativen Spezifik gleichwohl stets unmittelbar und untrennbar an die empirischen historischen Daten der Ursprungssituation gebunden sind.

Das Konzept der Anwendungsweise bietet damit Zugriff auf eine Faktizität der Bilder, die nicht in der Repräsentation vorhergehender historischer Ereignisse liegt. Wie groß der Wahrheitsgehalt der repräsentierten Inhalte ist, darüber lässt sich am Ende nur spekulieren. Was die Bilder aber tatsächlich bezeugen, und was mit dem hier entwickelten Konzept beschreibbar wird, ist ihnen unmittelbar und unhintergebar eingeschrieben: ein Akt der Welterschließung vom Standpunkt einer geteilten Subjektivität aus, in welchem die rohe Kontingenz

des Vorgefundenen erst zum historischen Ereignis wird und Bedeutsamkeit erhält. In diesem Bedeutsam-Werden liegt die Faktizität der Bilder, eine sinnliche Faktizität; also nicht darin, dass sie etwas abbilden, sondern schlicht, dass sie gemacht wurden, um eine Wahrnehmbarkeit – hier die des Krieges – herzustellen, die eine mitteilbare Positionierung ermöglicht. Sie bezeugen das historische Ereignis des Filmens selbst und bringen darin eine kulturell spezifische Empfindsamkeit zum Ausdruck, die sowohl dem Filmenden als auch all jenen angehört, die die Bilder sehen und verstehen.

Indem wir danach fragen, welche Apparate, welche Kameras dabei genutzt wurden, wie sie sich bestimmten Akteuren an bestimmten Orten für die Anwendung dargeboten haben und welche Raum-Zeit-Entwürfe daraus entstanden sind, lässt sich dieses Kalkül offenlegen, das im Akt der Bildherstellung steckt: den Krieg empfindbar zu machen für alle, die sich dazu verhalten wollen. Dies lässt sich, wie zu demonstrieren sein wird, bereits an den primären Bildformen herausarbeiten. Es wird aber gerade dann besonders deutlich, wenn man die Filme des Kriegsfilm-Genres danach befragt. Aus der Perspektive dieser Filme, die sich so offenkundig an das affektive und moralische Urteilen kulturell situierter Individuen richten, hat der Krieg als historisches Ereignis nämlich gar keine Existenz außerhalb dieser primären Bildformen. Für die Genrefilme ist der Krieg immer nur als Bild gegeben, das schon gemacht und schon gesehen wurde. Sie artikulieren ein je spezifisches, sinnliches In-der-Welt-Sein als historisches Ereignis, das immer zugleich ein Ereignis des Filmens und auch des Film-Sehens ist. In den konkreten raumzeitlichen Konfigurationen der Inszenierung, welche die dynamischen Bedingungen des Wahrnehmens und Empfindens vorgeben und das konkrete Sehen und Hören gestalten, realisieren sie eine sinnliche Historizität.

3.7 Die Anwendungsweise als Kategorie der Film- und Medienanalyse

Die Anwendungsweise nach dem hier entwickelten Konzept kann immer nur in ihrem konkreten Erscheinen am audiovisuellen Bild bestimmt werden. Sie ist nicht als abstrakte Größe greifbar oder verallgemeinerbar, sondern nur als dynamisches Raum-Zeit-Konstrukt der jeweiligen Bilder in seiner ‚mechanischen‘ Verschaltung mit dem Akt seiner Herstellung. Sie generiert eine spezifische Form der filmischen Ausdrucksbewegung und gewinnt insofern immer nur in der Dauer der Entfaltung dieser Bewegung im Bild und damit letztlich nur in der Wahrnehmungstätigkeit der Zuschauer eine Existenz als räumliche und zeitliche

Figuration. Zugleich ist sie jedoch immer nur bestimmbar über den Rückbezug auf die historischen Daten ihrer Ursprungssituation: den Apparat, den Akteur und die örtliche Topografie als Parameter der Bilderzeugung. Die Anwendungsweise bezeichnet ein Entstehungsmoment bestimmter ästhetischer Muster, in welchem sich die Interaktion dieser drei Parameter gewissermaßen über eine mechanische „Hebelwirkung“ in das Bild hinein verlängert.

Der Apparat, der Akteur und die örtliche Topografie bilden deshalb auch die drei entscheidenden Parameter für die Analyse der audiovisuellen Bilder. Für jeden einzelnen können spezifische Gestaltungsmerkmale an den Bildern herausgearbeitet werden und diese Merkmale dann in ihrem Zusammenspiel als dynamischer Bildraum beschrieben und qualifiziert werden. Jeder der drei Parameter kann auf bestimmte Art und Weise auf die Bildgestaltung einwirken:

1. *Raumzeitliche Gestaltungsmerkmale, die an den technischen Apparat der Kamera geknüpft sind:* Die technischen Voraussetzungen der Kamera bedingen die Beschaffenheit des Bildes in Hinblick auf Schärfe, Plastizität, Tiefeneindruck, Färbung, aber auch bestimmte Bewegungsmuster. Semi-professionelle DV-Kameras etwa erzeugen im Vergleich zu Mobiltelefonkameras der frühen Generation ein schärferes, plastischeres Bild mit mehr räumlicher Tiefe und erlauben eine ruhigere Kameraführung. Ein wackliges und unruhiges, im hektischen Lauf aufgezeichnetes Bild wiederum verweist etwa auf eine kleine und leichte Kamera.
2. *Raumzeitliche Gestaltungsmerkmale, die an den Akteur geknüpft sind:* Das sind vor allem bestimmte Blickperspektiven und durch die Funktion des Akteurs bedingte Bewegungsmuster. Dies können hektische Bewegungen im Kampfgeschehen sein oder die stete Vorwärtsbewegung eines Fahrzeuges, in dem er sitzt. Schließt diese Funktion die Bedienung oder Interaktion mit technischen Kriegsgeräten ein, können sich auch deren maschinelle Bewegungen in Bildbewegungen mit einer bestimmten Qualität übersetzen.⁴⁷ Der Akteur generiert überdies bestimmte raumzeitliche Darstellungsmuster, indem er sich und die Kamera in spezifischer Weise im Raum bewegt. Der Handhabung und Bedienung der Kamera ist eine Intentionalität zuzuschreiben, die sich jedoch stets an die Rolle als Akteur zurückbinden lässt.

⁴⁷ Wie bereits angemerkt, können Kameras und auch andere technische Geräte nicht selbst den Akteurstatus übernehmen. Die Intentionalität, die man dem Akteur zuschreiben kann und die seine Handhabungsmuster der Kamera bestimmt, ist stets an bestimmte Faktoren gebunden, wie etwa seine soziale, kulturelle oder institutionelle Situierung, die man einem Gerät nicht zuschreiben kann. Geräte werden schlicht zu Werkzeugen eines Akteurs und können über ihn bestimmte Bewegungsmuster in die Bildraumin szenierung einbringen, erlangen jedoch keine eigene, vom Akteur unabhängige Intentionalität.

3. *Raumzeitliche Gestaltungsmerkmale, die an die örtliche Topografie geknüpft sind*: Das sind die grundlegenden räumlichen Strukturen, die dem repräsentierten Ort eignen. So hat man es mal mit weiten und leeren Wüstenlandschaften, mal mit verschachtelten und unübersichtlichen Stadträumen zu tun, mal mit dem engen Inneren eines Fahrzeuges. Die örtliche Topografie kann zudem ebenfalls bestimmte Bewegungsmuster des Bildes bedingen.

In dieser Aufgliederung lässt sich die raumzeitliche Konstruktion des Bildes präzise in Rückführung auf die konkrete Anwendungsweise des Apparates beschreiben. Diese drei Parameter bestimmen die grundlegende raumzeitliche Konfiguration der gestalterischen Elemente des Bildes und damit das Grundmuster des audiovisuellen Bildraums. Die Bildräume der Spiel- und Dokumentarfilme gehen zwar nicht allein aus diesen Konfigurationen hervor, sondern erhalten erst durch weitere Gestaltungsmittel wie Montage, Lichtsetzung und Sounddesign ihre vollständige Gestalt. Der Apparat und die Anwendungsweise bedingen jedoch ein Grundgerüst des Bildraums, das Gegenstand weiterer inszenatorischer Ausgestaltung werden kann. Die spezifische Konfiguration und die räumliche und zeitliche Dynamik dieses Grundgerüsts sind in gewisser Weise ‚mechanische‘ Effekte der variablen Interaktion der Kamera, des Akteurs und der örtlichen Topografie im Moment der Herstellung des Bildes.

Seine spezifische affektive Qualität erhält der Bildraum erst in seiner vollständigen Ausgestaltung als filmisches Bewegungsbild im Zusammenspiel aller gestalterischen Ebenen. Schon das raumzeitliche Grundgerüst, das auf die Anwendungsweise des Apparates zurückgeht, kann jedoch spezifische affektive Prägungen in diesen Bildraum einbringen. Etwa durch bestimmte Bewegungsqualitäten sowie Verengung oder Weitung des Raums. Darin kann sich eine beklemmende Enge oder eine endlose Weite artikulieren, eine ohnmächtige Bewegungslosigkeit oder panische Hektik, Übersicht oder Orientierungslosigkeit, eine forsche Vorwärtsbewegung oder ein vorsichtiges Ducken. Im Falle der *IED*-Videos etwa ist es wie beschrieben die Erfahrung des Verschmolzen-Seins mit der Maschine, das sich zugleich als eine latente Ohnmacht mitteilt, als ein unaufhaltsames Dahingetragen-Werden, der nächsten Bombe entgegen.

Manche der identifizierten Gestaltungsmerkmale mögen sich dabei nicht eindeutig dem einen oder dem anderen Parameter zuordnen lassen. Ein hektisch wackelndes Bild etwa bestimmt sich ebenso durch die technische Beschaffenheit des Apparates wie durch die Bewegungen des Akteurs. Man kann diese Merkmale getrost beiden Parametern zuordnen. In der Aufgliederung und Kombination mit weiteren Mustern lassen sich dennoch bestimmte strukturelle Kon-

figurationen beschreiben, die eine vergleichende Analyse mit anderen Bildformen ermöglichen, etwa mit dem Genrefilm.

So sind die durch die jeweilige Anwendungsweise des Apparates hervorgebrachten raumzeitlichen Konfigurationen als je spezifische *Darstellungsmodi* beschreibbar, die von anderen Medienformaten wie dem Genrefilm aufgegriffen werden können. Die aufgegliederte Beschreibung legt offen, welchen Anteil der Apparat der Kamera durch seine technische Beschaffenheit an der dynamischen Hervorbringung dieser Darstellungsmodi und Bildräume genommen hat. Schon auf der ersten Ebene der Analyse, das ist die der primären Bildform, lässt sich also nachzeichnen, welche spezifischen sinnlichen und affektiven Qualitäten der Bildinszenierung durch die Anwendungsweise des Apparates eingeschrieben wurden. Mit der aufgegliederten Beschreibung ist zudem eine Vergleichsebene geschaffen, auf welcher untersucht werden kann, inwiefern diese Darstellungsmodi in andere Medienformate migrieren und dabei in ihren spezifischen raumzeitlichen Konfigurationen variiert oder refiguriert werden, bzw. selbst die poetischen Muster dieser anderen Formate transformieren. So lassen sie sich auch dann nachverfolgen, wenn sie als Variationen oder nur in Andeutung auftreten.

In der vergleichenden Analyse der Genrefilme etwa lässt sich dann herausarbeiten, welche Strukturen der filmischen Inszenierung in ihrer raumzeitlichen Dynamik auf die Anwendungsweise des Apparates zurückgehen, mit welchem die primäre Bildform hergestellt wurde. So lässt sich genau bestimmen, in welcher Weise die Darstellungsmodi der primären Bildformen Eingang finden in die ästhetischen Konstruktionen der Genrefilme und inwiefern sie dabei Einfluss nehmen auf die Variation der poetischen Muster des Genres. An den Bildraumkonstruktionen der Filme kann nämlich mithilfe der hier entwickelten Methode präzise rekonstruiert werden, welche raumzeitlichen Gestaltungsmuster darin auf den Apparat und seine Anwendungsweise zurückgehen, welche spezifischen affektiven Zurichtungen des Bildraums sie einbringen und wie diese Zurichtungen impulsgebend sind für die jeweilige Ausgestaltung der affektiven Erfahrungsmodalitäten des Genres.

3.8 Systematik der Analyse

Damit ist bereits ein erster grundlegender Schritt für eine systematisierte Analysemethode nach dem Konzept der Anwendungsweise gegeben: Um die Generierung und Zirkulationsbewegungen der verschiedenen Darstellungsmodi präzise beschreiben und nachverfolgen zu können, ist die Analyse als zweistufiger Prozess anzulegen, nach welchem auf der ersten Stufe die primäre Bildform analy-

siert wird und auf der zweiten das Format, in welchem deren raumzeitliche Gestaltungsmuster resonieren; im Falle der Fallstudien also jeweils mit einem Genrefilm. Solch eine Analyse setzt natürlich eine Identifizierung des audiovisuellen Materials voraus, das untersucht und verglichen werden soll. Bevor im Folgenden dieser mehrstufige Analyseprozess entwickelt wird, sei darauf hingewiesen, dass das Konzept der Anwendungsweise als filmanalytische Kategorie keineswegs nur in dieser recht komplexen Anordnung ein effektives Werkzeug der Bildanalyse sein kann. Die Erarbeitung der vergleichenden Analysesystematik ist der Fragestellung dieses Buches geschuldet, das die affizierenden Funktionen medientechnischer Apparate als grundlegenden Faktor gesellschaftlicher Kommunikation offenlegen möchte und eine historisierende Perspektive einschlägt. Doch auch in weniger komplex angelegten Analysen unterschiedlichster Bildformen bietet das Konzept der Anwendungsweise einen effektiven Zugriff auf die Spezifika und Funktionsweisen der grundlegenden Raum-Zeit-Konstruktionen subjektivierender Inszenierungsmuster.

Hier jedoch soll das Konzept der Anwendungsweise als analytische Kategorie umfänglich und systematisch erprobt und zugleich die Funktion medientechnischer Apparate für die Affizierung der Zuschauer als ein grundlegendes Phänomen audiovisueller Kommunikation erforscht werden. Für die historischen Fallstudien wird hier deshalb ein systematisches Vorgehen für eine breit angelegte vergleichende Analyse entwickelt. Das ist auch deshalb nötig, weil im Einzelfall eben nicht immer eindeutig zu unterscheiden ist, welche inszenatorischen Muster durch den Apparat und seine Anwendungsweise bedingt sind und welche durch genre- oder formatspezifische Gestaltungsverfahren. Die Systematik hilft in diesen Fällen, die relevanten Grundmuster zu differenzieren und als Effekte einer verallgemeinerbaren Funktion audiovisueller Kommunikation nachzuweisen. Sie bildet insofern keine zwingende Voraussetzung für die Anwendung der Analysemethode an anderen Gegenständen, kann aber durchaus für weitere Zwecke aufgegriffen und adaptiert werden.

Die Vergleichsanordnung, die für diese Studie gewählt wird, ist bedingt durch den Gegenstand – die audiovisuelle Inszenierung des Irakkrieges in US-amerikanischen Medien – und die genretheoretische Ausrichtung. Sie ist Ergebnis einer umfassenden systematischen Erfassung und Analyse der genrepoetischen Muster des Hollywood-Kriegsfilms⁴⁸ in Kombination mit einer explorativen Erforschung der inszenatorischen Wechselwirkungen der Genrefilme zum Irakkrieg mit anderen Medienformaten desselben Zeitraums. Bei diesem explorativen Vorgehen zeigte sich zunächst eine Vielzahl unterschiedlicher Bezüglichkeiten der Genrefilme zu den Bildformen der Informations- und Amateurme-

⁴⁸ Vgl. Kappelhoff, Bakels: Das Zuschauergefühl.

dien, die sich am ehesten in einer netzartigen Struktur abbilden ließen. Es zeichnete sich jedoch zugleich ab, dass für mindestens drei der Genrefilme – *THE HURT LOCKER*, *REDACTED* und *IN THE VALLEY OF ELAH* – jeweils ein Dokumentarfilm identifiziert werden kann, der wiederum andere Bildformen der Amateurmedien aufgreift, in kohärentere affektpoetische Strukturen organisiert und dabei einen Bezugspunkt für die ganz grundlegenden raumzeitlichen Konstruktionsmuster des jeweiligen Genrefilmes gebildet hat. Für ein systematisches Vorgehen bot sich deshalb eine Anordnung vergleichender Analysen an, in der jeweils ein Dokumentarfilm als primäre Bildform und ein Film des Kriegsfilmgenres in einer zweistufigen Analyse zueinander ins Verhältnis gesetzt werden.

Die wesentliche Aufgabe für die Fallstudien wird darin bestehen, in den primären Bildformen die spezifischen Darstellungsmodi zu identifizieren, die auf die Anwendungsweise des Apparates zurückgehen, um dann nachzuzeichnen, inwiefern diese von den Genrefilmen aufgegriffen und in affektive Erfahrungsmodalitäten und affektpoetische Muster überführt werden. Zu diesem Zweck wird die systematische Analysemethode zur Affektpoetik des Kriegsfilmgenres von Hermann Kappelhoff, wie sie oben erläutert wurde, mit dem Konzept der Anwendungsweise als analytische Kategorie verknüpft. Anhand des Dokumentarfilms wird jeweils der relevante medientechnische Apparat identifiziert; in allen drei Fällen sind das die Kameras, mit denen das Bildmaterial der Dokumentarfilme im Irak aufgezeichnet wurde. Auch der Akteur wird anhand des jeweiligen Dokumentarfilms bestimmt.

Damit soll nicht behauptet werden, dass jeweils nur diese eine bestimmte Kamera zur Herstellung der Dokumentarfilme zum Einsatz kam. Tatsächlich erweisen sich diese Filme als prismatische Kollagen von Bildern unterschiedlicher Akteure und unterschiedlicher Apparate, und jeder davon könnte zur Untersuchung herangezogen werden. Die schematische Aufgliederung der Analyse nach den drei Parametern der Anwendungsweise macht es jedoch erforderlich, den Blick jeweils auf einen bestimmten Apparat zu verengen, da nur auf diese Weise die entsprechenden Bildraumkonstruktionen identifiziert werden können, die auf diesen Apparat zurückzuführen sind. Zu jedem weiteren Apparat wäre dann das Analyseschema erneut zu durchlaufen. Die Beispielstudien beschränken sich der Anschaulichkeit und Vergleichbarkeit halber auf jeweils einen Apparat.

Voraussetzung für eine solche Analyse ist eine gewisse Kenntnis der technischen Eigenschaften des jeweiligen Apparates sowie gängiger Anwendungsweisen, wie sie im Irakkrieg tatsächlich zu verzeichnen waren. Ein Überblick dazu wird in der technikhistorischen Betrachtung im folgenden Kapitel 4 gegeben. Jeder vergleichenden Analyse geht außerdem eine vertiefende Recherche voraus, in der die technischen Eigenschaften des Apparates sowie gängige Anwen-

ungsweisen im Irakkrieg zu bestimmen sind, sofern sie Einfluss haben auf die gestalterischen Muster der Bilder. Diese historische Recherche dient der Unterstützung zum einen der Identifizierung der Apparate, Akteure und örtlichen Topografien für die Analysen sowie den Analysen selbst: Die spezifischen raumzeitlichen Gestaltungsmuster der audiovisuellen Bilder lassen sich präziser identifizieren und an den Apparat und die Anwendungsweise zurückbinden, wenn bekannt ist, wie etwa bestimmte Akteure sich innerhalb bestimmter Situationen bewegt haben und was gängige Handhabungen der Geräte waren.

Es geht dabei nicht darum, die historischen Anwendungsweisen der Apparate unabhängig von den hergestellten Bildern als habituelle mediale Praktiken zu identifizieren. Stattdessen werden sie als historische Anwendungsereignisse gedacht. Mit der technikhistorischen Recherche sollen bestimmte Rahmenbedingungen skizziert werden, die für die Herstellung der Bilder galten und bestimmend waren. Für die Analyse zählt jeweils einzig das ganz singuläre Ereignis der Anwendung, aus der die jeweilige primäre Bildform hervorgegangen ist. Was nämlich die tatsächlichen Bewegungsmuster und Blickperspektiven des Akteurs und die tatsächlichen topografischen Gegebenheiten des Ortes waren, lässt sich nur aus den Bildern selbst rekonstruieren. Deshalb dienen auch und insbesondere die Filme selbst für die historische Rekonstruktion der Anwendungsweisen als Dokumente.

Die Fallstudien werden in folgenden Schritten vorgehen:

1. *Bestimmung der primären Bildform:* Ausgehend vom jeweils zur Untersuchung stehenden Genrefilm wird zunächst die primäre Bildform identifiziert. Dazu wird der Genrefilm gesichtet und auf Bezüglichkeiten untersucht, die auf bestimmte medientechnische Apparate oder Bildformen anderer Medienformate hinweisen. Das können gestalterische Bezugnahmen sein wie bestimmte Bildqualitäten oder Bewegungsmuster, es können aber auch schlicht Hinweise auf Ebene der Repräsentation sein, etwa szenische Motive oder Apparate, die als Teil der Handlung auftauchen.
2. *Bestimmung des Apparates:* Ist eine primäre Bildform für die vergleichende Analyse bestimmt, lässt sich der entsprechende medientechnische Apparat identifizieren. Im Fall der Beispielstudien ist das jeweils schlicht die Kamera, mit der die primäre Bildform aufgezeichnet wurde. Zu ermitteln ist der Apparat mit einem Blick auf die Produktionsdaten der primären Bildform. Der Gerätetyp ist nicht immer eindeutig einzugrenzen: Der Dokumentarfilm *COMBAT DIARY* etwa versammelt *found footage* verschiedener, einander ähnlicher Kamerateypen, wobei das Bildmaterial nicht eindeutig zugeordnet werden kann. Hier lässt sich jedoch eine Gruppe von Geräten eingrenzen, die mehr oder weniger identische technische Eigenschaften haben.

3. *Bestimmung des Akteurs*: Mit Blick auf die primäre Bildform wird im gleichen Zuge der Akteur ermittelt. Das ist in der Regel derjenige, der den medientechnischen Apparat bei der Herstellung der primären Bildform bedient hat. Unter Umständen müssen allerdings weitere Eingrenzungen vorgenommen werden: Im Verlaufe eines Dokumentarfilms etwa kann die Rolle des Akteurs sich verändern, oder es können mehrere verschiedene Akteure auftreten. Die Eingrenzung geschieht mit Blick auf den Genrefilm: Relevant sind dann nur diejenigen Passagen der primären Bildformen bzw. derjenige Akteur, dessen raumzeitliche Darstellungsmuster im Genrefilm nachgewiesen werden sollen.
4. *Technikhistorische Recherche*: Um in der Analyse bestimmen zu können, welche Gestaltungsmerkmale der primären Bildform tatsächlich an den Apparat und seine Anwendungsweise zurückgebunden werden können, sind zunächst grundlegende Kenntnisse nötig über die technischen Eigenschaften des Apparates sowie ihrer tatsächlichen Anwendungsweisen, wie sie im Irakkrieg zu verzeichnen waren. Dies wird in einer vertiefenden historischen Betrachtung zu jeder Analyse skizziert.
5. *Analyse der primären Bildform*: Den rahmenden Bestimmungen der Schritte 1 bis 4 folgt die Analyse der primären Bildform. Diese Analyse gliedert sich stets in zwei Teile: Der erste Teil nimmt in der Makroperspektive die gesamtkompositorischen Strukturen in den Blick, um spezifische Strukturprinzipien auf Ebene einer Affektdramaturgie zu identifizieren. Damit folgt die Analyse der Systematik der eMAEX-Methode, wie sie in Kapitel 2.4 erläutert wurde. Im Falle der drei Dokumentarfilme, die in den Fallstudien als primäre Bildformen untersucht werden, steht aus Vorarbeiten bereits Datenmaterial in Form von affektdramaturgischen Diagrammen zur Verfügung, das Auskunft gibt über jeweilige Zu- und Anordnungen von Pathos-szenen, worauf die Analyse aufbauen kann. Anhand der Analyse der Makrostruktur werden einschlägige Szenen identifiziert, die einer detaillierteren Analyse unterzogen werden sollen. Diese Detailanalyse auf der Mikroebene folgt im zweiten Schritt: Hier werden die kompositorischen Muster der betreffenden Szenen als Bildraum- und Ausdrucksbewegungsmuster herausgearbeitet. An dieser Stelle erfolgt die Verknüpfung mit dem Konzept der Anwendungsweise, die hier als Analyse-kategorie die Analyse perspektiviert: Beschrieben werden Bildräume und Ausdrucksbewegungen, wie sie aus dem Zusammenspiel der raumzeitlichen Muster hervorgehen, die an den Apparat, den Akteur und die örtliche Topografie gebunden sind. Die jeweiligen Gestaltungsmerkmale werden nach den drei Parametern aufgliedert beschrieben und die Beschreibung in ein grafisches Schema über-

führt, welches dann zur vergleichenden Analyse des Genrefilms im nächsten Schritt herangezogen werden kann (Abb. 6).

6. *Analyse des Genrefilms*: Nun wird der Genrefilm analysiert, nach demselben zweistufigen Vorgehen wie zuvor bei der primären Bildform. Als Ausgangsmaterial dient auch hier jeweils ein affektdramaturgisches Makrodiagramm, von welchem ausgehend zunächst die Gesamtkomposition des Films untersucht wird. Dabei werden einschlägige Szenen identifiziert, die im zweiten Schritt jeweils einer detaillierten Bildraum- und Ausdrucksbewegungsanalyse unterzogen werden. Auch hier wird diese Analyse mit der Anwendungsweise als analytischer Kategorie perspektiviert, wobei nun das Schema der nach Gestaltungsmerkmalen aufgegliederten raumzeitlichen Darstellungsmodi der primären Bildform herangezogen wird, um korrelierende Inszenierungsmuster zu identifizieren.
7. *Resümee zur spezifischen Variation der Pathoszenen*: Im letzten Schritt ist zusammenzufassen und zu resümieren, welche spezifischen Variationen und Reformulierungen der tradierten Pathoszenen in der Analyse herausgearbeitet werden konnten und inwiefern diese sich auf die Anwendungsweise des medientechnischen Apparates der primären Bildform zurückführen lassen.

Diese Schritte bestimmen das Vorgehen aller drei Fallstudien. Dabei werden die einzelnen Schritte nicht immer ausdrücklich ausgewiesen, bestimmten aber die Argumentationsstruktur der Analysen.

Damit wurde ein analytisches Modell zur vergleichenden Analyse der Dokumentar- und Genrefilme auf Ebene ihrer inszenatorischen und poetischen Muster entwickelt. Um eine präzise analytische Beschreibung der jeweiligen Darstellungsmuster in Rückbezug auf die Apparate und ihre Anwendungsweisen zu ermöglichen, ist eine Kontextualisierung der Anwendungsereignisse hilfreich, aus welchen die primären Bildformen hervorgegangen sind. Im folgenden Kapitel wird deshalb ein Überblick gegeben über gängige medientechnologische Apparate und ihre Anwendungsweisen, die zur Dokumentation des Irakkrieges zum Einsatz gekommen sind, wobei der Fokus auf denjenigen Apparaten und Akteuren liegt, denen auch die primären Bildformen der Fallstudien entstammen.

	Historische Daten:	Ästhetische Konstruktion / raumzeitliches Inszenierungsmuster:
Medientechnischer Apparat:	DV Kamera →	<ul style="list-style-type: none"> • bewegliche Perspektive, auch in Enge der Fahrzeuge • Wackeln durch Handführung • hastige Schwenkbewegungen und Zooms • Übersetzung von Körperbewegungen in Bildbewegungen
Akteur:	Dokumentarfilmer „embedded“ →	<ul style="list-style-type: none"> • Nähe zu Soldaten • Perspektiven aus dem Inneren der Soldaten- gruppe oder aus Fahrzeugen heraus • Innen/Außen-Schema • „Subjektive“ des Militärs • räumliche Distanz zum Außen bzw. zur Bombe • bewegliche Perspektive
Örtliche Topografie:	Irakische Straßenszenerie →	<ul style="list-style-type: none"> • Stadtumgebung mit verschachtelten Hausfassaden • Stadtlärm • unüberichtliche Verkehrssituation • Mittelbarriere der Straße als optische Leitlinie

Abb. 6: Schematische Übersicht des raumzeitlichen Inszenierungsmusters einer Szene aus GUNNER PALACE.

Teil II: **Inszenierungen des Irakkrieges**

4 Historische Rahmung: Der Irakkrieg, seine Medientechnologien und ihre Anwendung

Die Rede vom „Informationskrieg“ und vom „Bilderkrieg“¹ ist in der medien- und kommunikationswissenschaftlichen sowie der historischen und politikwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Irakkrieg allgegenwärtig. Zahlreiche Arbeiten unterschiedlichster Disziplinen befassen sich mit der medialen Repräsentation dieses Krieges.² Viele davon legen dar, dass das US-Militär die mediale Kommunikation und Dokumentation dieses Krieges ebenso sorgfältig und aufwendig plante wie die militärischen Operationen; nicht selten wurde bemerkt, dass in diesem Krieg Informationspolitik und militärische Kriegsführung endgültig zusammenfielen.³

Das US-Militär hat hinsichtlich der medialen Kommunikation des Irakkrieges viele Lehren aus früheren Konflikten gezogen, in denen die Informationspolitik jeweils zum militärstrategischen Problem geworden war; besonders im Vietnamkrieg, der nach gängiger Auffassung vor allem im heimischen Fernsehen verloren worden war. Er war zeitlich mit der flächendeckenden Verbreitung des Fernsehens in den US-amerikanischen Haushalten zusammengefallen, das erstmals die mehr oder weniger ungefilterten Kriegs- und Gräuelbilder unabhängiger Foto- und Fernsehreporter direkt in die Wohnzimmer der Privathaushalte gebracht hatte. Erst mit diesen außer Kontrolle geratenen Bildern sei dem Krieg die öffentliche Unterstützung in der Heimat verloren gegangen. So lautet zumindest eine vieldiskutierte These.⁴

Jedenfalls hat sich die informationspolitische Strategie des US-Militärs seitdem merklich geändert. Bei späteren Kriegen wurden die unabhängigen Medien schlicht völlig vom Kriegsgebiet ferngehalten. Während des Zweiten Golfkrieges

1 Paul: *Der Bilderkrieg*; Heinz-B. Heller: *Bilderkrieg – Kriegsbilder. BATTLE FOR HADITHA* (2009) und *REDACTED* (2007) oder *Fiktionen der Ein-Sicht*. In: *Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 44 (2009), S. 28–40.

2 So etwa: Justin Lewis: *Shoot First and Ask Questions Later. Media Coverage of the 2003 Iraq War*. New York 2006; Solomon: *Angriffsziel Irak*; Howard Tumber: *Media at War. The Iraq Crisis*. London 2004; Knieper, Müller: *War Visions*. Hinsichtlich der Bilder des Krieges befassen sich diese Arbeiten ausschließlich mit Fragen der Repräsentation.

3 Vgl. Paul: *Der Bilderkrieg*; Tumber: *Media at War*; Andrew Hoskins, Ben O’Loughlin: *War and Media. The Emergence of Diffused War*. Cambridge 2010; Boggs, Pollard: *The Hollywood War Machine*.

4 Vgl. Daniel C. Hallin: *The “Uncensored War”. The Media and Vietnam*. New York 1986; Rick Berg: *Losing Vietnam: Covering the War in an Age of Technology*. In: *Cultural Critique* 3 (1986), S. 92–125; Lars Klein: *Die „Vietnam-Generation“ der Kriegsberichterstatter. Ein amerikanischer Mythos zwischen Vietnam und Irak*. Göttingen 2011.

(1990–1991) wurden sogenannte Medien-Pools eingerichtet, in denen die Journalisten gesammelt und mit Material versorgt wurden.⁵ Zugang zum Kampfgeschehen bekamen sie nicht. Nach vehementer Kritik von den führenden Nachrichtenhäusern wurde dieses Vorgehen wieder fallen gelassen. Für den Irakkrieg 2003 zeigte es sich ohnehin nicht sinnvoll: Mit der Verbreitung und Ausdifferenzierung digitaler Aufzeichnungstechniken war die Gefahr zu groß, dass die Bildproduktion stattdessen allein von gegnerischer und ziviler Seite besorgt werden würde.⁶ Um dem entgegenzuwirken, plante das US-Militär eine regelrechte Informationsoffensive, um Medienanstalten zuhause und rund um die Welt mit Material zu versorgen, das den eigenen Interessen diene. Zur Offensive gehörten neben militärischen *Combat Camera Units* unter anderem die sogenannten *embedded journalists*: unabhängige Journalisten und Filmemacher, die jeweils bestimmten Soldateneinheiten zugeteilt wurden und diese bei ihren Einsätzen begleiteten.⁷ Journalisten, die sich selbstständig ins Kriegsgebiet bewegen wollten, wurden davon zwar nicht abgehalten, wurden jedoch als illegal betrachtet und erhielten deshalb weder logistische Unterstützung noch militärischen Schutz.⁸ Allein die Gefahr von Entführungen durch terroristische Gruppen war so abschreckend, dass sich kaum Journalisten auf eigene Faust auf den Weg machten.

Dieser groß angelegten audiovisuellen Dokumentation des Krieges durch das Militär und die Nachrichtenhäuser stand eine unüberschaubare Flut von privat produzierten Bildern gegenüber, die durch Soldaten und Zivilisten hergestellt und über das Internet verbreitet wurden. Zeitgleich mit Beginn des Krieges etablierten sich digitale Foto- und Videokameras in den privaten Haushalten, ab etwa 2006 wurden Mobiltelefone mit integrierten Videokameras gängig. Zunächst hauptsächlich durch Journalisten und Soldaten über sogenannte *Warblogs* und *Milblogs* (*Military Blogs*) verbreitet, wurde mit seiner Gründung im Jahr 2005 die Internetplattform *YouTube* zum zentralen Präsentations- und Distributionsort für privat produziertes Bildmaterial des Krieges.

Fast so zahlreich wie die Bilder dieses Krieges selbst sind die Versuche, ihre Masse in ihren Strukturen und Dynamiken zu erfassen und in ihrer politischen und gesellschaftlichen Funktion zu deuten. Stets werden die Bilder dabei an ihrem Informationsgehalt gemessen: Den meisten Untersuchungen ist die Frage implizit, ob sich die Bilder angemessen zu den „realen“ historischen Ereignissen

5 Vgl. Paul: *Der Bilderkrieg*, S. 20.

6 Vgl. Paul: *Der Bilderkrieg*, S. 23.

7 Vgl. Bill Katovsky, Timothy Carlson (Hg.): *Embedded. The Media at War in Iraq*. Guilford 2003; Sandra Dietrich: *Embedded Journalism. Ursprünge, Ziele, Merkmale, Probleme und Nutzen von „Embedding“ am Beispiel des Irak-Krieges 2003*. Saarbrücken 2012.

8 Vgl. Paul: *Der Bilderkrieg*, S. 78.

verhalten, ob sie „richtig“ oder „falsch“ informieren und wie sie damit öffentliche Meinungen beeinflussen oder selbst zu Waffen werden können.⁹ Trotz der umfassenden Berichterstattung und der unendlichen Menge an Bildern wurde immer wieder diagnostiziert, es handele sich dabei doch eher um Desinformation durch Überinformation,¹⁰ während vom „richtigen“ Krieg nicht viel zu sehen sei.

Was unter „richtigem“ Krieg zu verstehen ist, wird indes selten klar formuliert. Wenn damit Kampfhandlungen gemeint sind, dann lässt sich diese Einschätzung nicht bestätigen. In umfangreichen Sichtungen und Analysen der Nachrichtenbeiträge des US-amerikanischen Fernsehens aus der Zeit des Invasionsfeldzuges konnte festgestellt werden, dass Bilder von Kampfhandlungen regelmäßig Bestandteil der Fernsehberichterstattung waren.¹¹ Allerdings zeichneten sich diese Kampfhandlungen des Irakkriegs stets dadurch aus, dass sie über eine große Entfernung stattfanden: Auch im Häuserkampf wurde fast ausschließlich mit Schusswaffen gekämpft und auf einen Feind geschossen, der verschanzt hinter Fenstern und Balkonen, nie wirklich sichtbar wurde.¹² Man kann den Eindruck gewinnen, dass die Frage nach der Sichtbarkeit der Kampfhandlungen auf eine implizite Vorstellung zurückgeht, „richtiger“ Kampf ereigne sich Mann gegen Mann. Folgt man Paul Virilio, dann hat es diese Art des Kampfes jedoch schon vom ersten Moment der Einführung von Schusswaffen und optischen Zielvorrichtungen nicht mehr gegeben.¹³ Jedenfalls findet er in den sogenannten Neuen Kriegen in der arabischen Welt kaum mehr statt.

9 Vgl. Douglas Kellner: *Cinema Wars: Hollywood Film and Politics in the Bush-Cheyney Era*. Malden 2009; Ben O’Loughlin: Images as Weapons of War: Representation, Mediation and Interpretation. In: *Review of International Studies* 37/1 (2011), S. 71–91; Safia Swimelar: Deploying Images of Enemy Bodies: US Image Warfare and Strategic Narratives. In: *Media, War & Conflict* 11/2 (2017), S. 1–25; Christina Hellmich, Lisa Purse: Introduction: Cinema and the Epistemology of War. In: dies. (Hg.): *Disappearing War: Interdisciplinary Perspectives on Cinema and Erasure in the Post-9/11 World*. Edinburgh 2017, S. 1–15.

10 Vgl. Paul: *Der Bilderkrieg*.

11 Diese Sichtungen und Analysen habe ich im Rahmen des von der DFG geförderten Forschungsprojekts „Inszenierungen des Bildes vom Krieg als Medialität des Gemeinschaftserlebens“ durchgeführt, das von 2011 bis 2016 unter der Leitung von Hermann Kappelhoff an der Freien Universität Berlin tätig war. Das Bildmaterial ist teilweise einsehbar unter www.empirische-medienaesthetik.fu-berlin.de/emaex-system/affektdatenmatrix/filme/index.html (letzter Zugriff: 08.06.2022).

12 Vgl. James Clark: 5 Harrowing Stories Of Hand-To-Hand Combat In Iraq And Afghanistan. *Task & Purpose* (2017). In: <https://taskandpurpose.com/community/5-harrowing-stories-hand-hand-combat-iraq-afghanistan/> (letzter Zugriff: 08.06.2022).

13 Vgl. Virilio: *Krieg und Kino*, S. 156.

So ist es wohl eher das Sterben selbst, das in den Bildern vermisst wird; der Anblick der Gräuel und der moralischen Verwerflichkeit des Krieges. Tatsächlich wurden Gräuelbilder durch umfassende Zensurmaßnahmen seitens des US-Militärs weitgehend von der Öffentlichkeit ferngehalten. Es stellt sich jedoch die Frage, inwiefern diese Bilder tatsächlich in der Lage wären, den Krieg in seiner politischen, kulturellen oder schlicht menschlichen Bedeutung repräsentierbar zu machen. Das Schreckliche und Verwerfliche des Krieges artikuliert sich ja gerade nicht in der bloßen Abbildung toter Körper, sondern in einer moralischen und empfindsamen Haltung gegenüber diesen Körpern, in einer spezifischen affektiven Perspektivierung. Die vorliegende Arbeit möchte sich der audiovisuellen Bildproduktion zum Irakkrieg deshalb aus einer anderen Richtung nähern: Die Frage ist nicht, wie angemessen die verschiedenen Strategien der Repräsentation sich zum „realen“ Ereignis des Krieges verhalten, sondern wie die audiovisuellen Bilder die spezifischen Wahrnehmungsräume hervorbringen, in denen der Krieg überhaupt erst anschaubar und fassbar wird, und inwiefern sich darin der Versuch artikuliert, das Nicht-Repräsentierbare und Unfassbare des Krieges in einer spezifischen Perspektivierung greifbar und erfahrbar zu machen.¹⁴ Der spezifische Zugang besteht darin, diese Frage an die verschiedenen Medientechnologien und ihre Anwendungsweisen zu knüpfen, die diese Bildproduktion und diese Wahrnehmungsräume generieren. Die medienhistorischen Betrachtungen in diesem Kapitel sollen für die Analyse dieser audiovisuellen Wahrnehmungsräume eine Grundlage schaffen, indem sie einen Überblick geben, welche Medientechnologien in welcher Weise von welchen Akteuren angewendet wurden. Das weite und heterogene Feld audiovisueller Bildproduktion zum Irakkrieg wird also nicht mit Blick auf Repräsentationsstrategien oder informations-

14 Damit ist nicht gemeint, dass den Bildern eine wie auch immer geartete kritische Haltung gegenüber dem Krieg nachgewiesen werden soll, die sich gegenteilig zu propagandistischen Absichten verhielte. Wie in den Betrachtungen zur Affektpoetik des Kriegsfilm-Genres dargestellt wurde, bewegt sich das Pathos US-amerikanischer Kriegsszenierungen stets innerhalb eines Spektrums verschiedener Affektbereiche, die mal mehr auf euphorische Mobilisierung ausgerichtet sein können, mal mehr das erschütternde Leid und die Verwerflichkeit der Kriegshandlungen ausformulieren. Dies gilt für die Genrefilme ebenso wie für die Formate der Informationsmedien. In den Poetiken der Filme spiegelt sich durchweg gerade die Ambivalenz der Kriegserfahrung und die Zerrissenheit des Individuums angesichts der Schrecken des Krieges und der Verpflichtung gegenüber der eigenen Gemeinschaft oder Nation. Sie in kritische und propagandistische oder in Pro-Kriegs- und Anti-Kriegsfilme unterscheiden zu wollen, macht in dieser Perspektive schlicht keinen Sinn. Zum Thema Kriegsinszenierung und Propaganda im US-amerikanischen Kino vgl. Kappelhoff: *Kriegerische Mobilisierung*; Gaertner: *Mit allen Mitteln*; David Gaertner: *Propaganda und Emotionen. Die Gefühle der Masse und mediale Gemeinschaftsbindung*. In: Hermann Kappelhoff, Jan-Hendrik Bakels, Hauke Lehmann, Christina Schmitt (Hg.): *Emotionen. Ein Interdisziplinäres Handbuch*. Berlin 2019, S. 385–397.

politischen Interessen strukturiert, sondern nach der Frage, wer wie womit gefilmt hat.

Dazu wird das Kapitel lediglich einen Überblick geben, um die nachfolgenden Analysen historisch zu verorten sowie Anhaltspunkte zu sammeln, die für die Identifizierung spezifischer gestalterischer Muster hilfreich sind. Die Betrachtung speist sich aus verschiedensten Quellen. In erster Linie aus meinen eigenen Sichtungen und Recherchen verschiedener Bildmaterialien – Fernsehnachrichtenbeiträge des US-amerikanischen Fernsehens, Internetvideos und Dokumentarfilme –, die ich in den Jahren 2011 bis 2016 im Rahmen eines Forschungsprojektes getätigt habe.¹⁵ Weiterhin dienen medienhistorische, kommunikationswissenschaftliche, soziologische und journalistische Arbeiten als Quellen. Umfassendere empirische Erhebungen zum Gebrauch medientechnischer Geräte durch die Soldaten etwa in der Soziologie existieren nicht. Auch die Betrachtungen dieses Kapitels erheben keinesfalls den Anspruch einer erschöpfenden Darstellung der Anwendungsweisen medientechnischer Apparate im Irakkrieg, sondern möchten lediglich ein Feld audiovisueller Bildproduktion skizzieren, aus welchem für die Analyse einige markantere Beispiele herausgegriffen werden. Zu jeder Analyse werden im nachfolgenden Kapitel noch einmal vertiefende Informationen zu den je spezifischen Fällen der Anwendung gegeben.

Zunächst werden einige historische Eckdaten des Krieges besprochen, wobei es weniger um Daten politischer und militärischer Handlungen geht als um die Frage, wie sich der Kriegsalltag für diejenigen gestaltet hat, die dort gefilmt haben. Dann wird das Feld der „offiziellen“ Bildproduktion durch Nachrichtenmedien, Militär und Dokumentarfilmer skizziert und zuletzt die Anwendung von Consumer-Elektronik durch die Soldaten.

4.1 Historische Eckdaten des Irakkrieges

Der Beginn des Irakkrieges ist zeitlich problemlos zu bestimmen: In der Nacht vom 19. zum 20. März 2003 eröffneten die USA die Bombardierung Bagdads mit Marschflugkörpern, nachdem Saddam Hussein einem Ultimatum nicht nachgekommen war, nach welchem er das Land verlassen sollte. Am 20. März starteten amerikanische Bodentruppen von den Grenzen Kuwaits und Jordaniens aus mit der Invasion Richtung Bagdad. Diese erste Phase des Krieges, die „Operation Iraqi Freedom“, kann als ein mustergültiger Invasionskrieg beschrieben werden, in welchem sich zwei militärische Kontrahenten gegenüberstanden und die Amerikaner schließlich in einem Eroberungsfeldzug die Hauptstadt Bagdad ein-

¹⁵ Vgl. Fußnote 11 in diesem Kapitel.

nahmen, wobei das irakische Militär zu keiner allzu kräftigen Gegenwehr in der Lage war.¹⁶

Wann der Krieg endete, diese Frage ist schwieriger zu beantworten. US-Präsident George W. Bush erklärte die offiziellen „Hauptkampfhandlungen“ bereits wenige Wochen später am 1. Mai 2003 für beendet.¹⁷ Die größten Verluste erlitt das amerikanische Militär jedoch erst danach: Etwa 4.500 Soldaten fielen während der siebenjährigen Besatzungszeit durch Konflikte mit verschiedenen Gruppen von Aufständischen, die meisten davon in den Jahren 2004 bis 2007.¹⁸ Erst im September 2010 erklärte US-Präsident Barack Obama den Krieg tatsächlich für beendet. Die letzten Truppen zogen 2012 aus dem Land ab.

Diese Besatzungsphase ist als ein völlig anderer Konflikt zu beschreiben als der Invasionskrieg zuvor: In einem sogenannten asymmetrischen Krieg gegen einen nicht-militärischen Gegner versuchten die US-Militärs unter vielen Verlusten, das Land soweit zu stabilisieren, dass es an die neue demokratische Regierung übergeben werden konnte. Im Kampf gegen den Terrorkrieg der Aufständischen hatten sie jedoch wenig effektive militärische Mittel. Zu einer Eskalation kam es im April 2004, nachdem in der Rebellenhochburg Fallujah vier Mitarbeiter der Organisation Blackwater getötet und ihre Leichen öffentlich geschändet worden waren. In der Folge verschärfen sich die Kämpfe rund um Fallujah und gipfelte im Oktober 2004 in der Operation „Phantom Fury“, einer großangelegten Offensive des US-Militärs zur Eroberung der Stadt.¹⁹

Soviel zu den „offiziellen“ historischen Fakten. Für die vorliegende Untersuchung aufschlussreicher ist die Frage, wie dieser Krieg für diejenigen zu erleben war, die ihn gefilmt haben, nämlich für die Journalisten und vor allem die Soldaten selbst. Gerade hier ist zu unterscheiden zwischen der Invasionsoffensive vor und der Besatzungszeit nach dem Ende der Hauptkampfhandlungen. Der größte Teil des Bildmaterials, das von Soldaten im Internet hochgeladen wurde, stammt aus der Besatzungszeit; sicherlich auch bedingt dadurch, dass die Internetplattform YouTube erst im Jahr 2005 ihren Betrieb aufnahm. Auch die Genrefilme zum Irakkrieg verorten ihre Handlungen im Irak der Besatzungszeit. Das

16 Vgl. Herfried Münkler: *Der neue Golfkrieg*. Reinbek 2003; Stefan Bierling: *Geschichte des Irakkriegs. Der Sturz Saddams und Amerikas Albtraum im Mittleren Osten*. München 2010.

17 „Bush erklärt Ende der Kämpfe“, www.n-tv.de/politik/Bush-erklaert-Ende-der-Kaempfe-article109987.html (letzter Zugriff: 08.06.2022).

18 Number of U. S. Soldiers Killed in the Iraq War from 2003 to 2017: www.statista.com/statistics/263798/american-soldiers-killed-in-iraq (letzter Zugriff: 08.06.2022).

19 Vgl. Dan Lamothe: Remembering the Iraq War's Bloodiest Battle, 10 Years Later. *Washington Post* (2014). In: www.washingtonpost.com/news/checkpoint/wp/2014/11/04/remembering-the-iraq-wars-bloodiest-battle-10-years-later/?utm_term=.0d1c44fbc32b (letzter Zugriff: 08.06.2022).

gilt auch für sämtliche Filme, die in den Fallstudien untersucht werden: Der früheste Film ist GUNNER PALACE von 2004, und schon er erzählt von einem Kriegstag nach dem angeblichen Ende des „*major combat*“, der jedoch voller Kampfhandlungen war. „*Minor combat*“ nannten die Soldaten dies halb im Scherz: alltägliche Angriffe durch Sprengkörper, Heckenschützen und RPGs (*rocket propelled grenade*, auf Deutsch „Panzerfaust“).

Zwei typische Szenarien prägten den Alltag der Soldaten: Entweder waren sie auf Mission unterwegs, etwa um die Aufständischen aus ihren Rückzugsgebieten zu vertreiben; dann gestaltete sich der Alltag mit Häuserkämpfen und Hausdurchsuchungen, sogenannten *raids*. Die Erfahrung des Häuserkampfes zeichnete sich vor allem dadurch aus, dass der Feind weitgehend unsichtbar blieb, man dabei aber jederzeit von Heckenschützen getroffen werden konnte. Bei den Durchsuchungen und Sicherungen der Häuser waren reihenweise Türen einzutreten, wobei hinter jeder dieser Türen ein Aufständischer mit Waffe zu vermuten war. Oder aber die Soldaten waren stationiert, um bestimmte Gebiete zu stabilisieren und zu sichern; dies bedeutete in erster Linie, in endlosen Patrouillenfahrten Präsenz zu zeigen und an sogenannten Checkpoints den Verkehr und verdächtige Fahrzeuge zu kontrollieren.

Viele Soldaten berichten davon, dass einer der zermürbendsten Umstände für sie darin bestand, dass der Feind entweder völlig unsichtbar blieb oder aber ihnen in den Zivilisten selbst begegnete, mit deren Schutz und Unterstützung sie doch eigentlich beauftragt waren.²⁰ Die größte und häufigste Bedrohung für die Soldaten in diesem Krieg waren jedoch nicht die Feuergefechte in den Straßen und Häusern der Irakischen Städte, sondern die *roadside bombs* und *IEDs*, die regelmäßig ihre Fahrzeuge trafen. Der am häufigsten genutzte Fahrzeugtyp der Soldaten war der sogenannte *Humvee* (*High Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle*), mit welchem sie Einsätze und Patrouillen fuhren.²¹ Die Fahrzeuge wurden schon seit den 1980er Jahren produziert und waren nicht für die Anforderungen des Irakkriegs konzipiert. Sie eigneten sich zwar gut für die Fortbewegung in der Wüste, boten allerdings kaum Schutz gegen Angriffe durch Sprengsätze. Der Alltag der Soldaten bestand also weitgehend darin, stundenlang mit dem *Humvee* auf der Straße unterwegs zu sein und mehr oder weniger schutzlos der nächsten Detonation eines Sprengsatzes entgegenzusehen.

20 So auch die Soldaten der Dokumentarfilme THE WAR TAPES und COMBAT DIARY. Vgl. John Crawford: *The Last True Story I'll Ever Tell: An Accidental Soldier's Account of the War in Iraq*. New York 2006; Ross Bryan: *Beyond the Wire: A Soldier's Perspective on the Iraq War*. Unabhängige Veröffentlichung 2015.

21 Vgl. Adam K. Raymond: *How The Humvee Failed On The Battlefield And Sparked A Culture War Back Home*. *Task & Purpose* (2017). In: www.taskandpurpose.com/news/army/humvee-failed-battlefield-sparked-culture-war-back-home/ (letzter Zugriff: 08.06.2022).

Ein unsichtbarer Feind, feindselige Zivilisten und die Monotonie endlos sich wiederholender Abläufe, die gleichwohl erfüllt waren von der ständigen Bedrohung durch Bomben und Heckenschützen; das sind die Kriegserfahrungen, von denen die meisten Dokumentar- und Spielfilme handeln. Dies sind Erfahrungen, die nicht in den Fernsehnachrichten sichtbar wurden, wohl aber Artikulation finden in den Privatvideos der Soldaten. In den Fallstudien wird dies anschaulich gemacht werden.

4.2 Bildproduktion in der offiziellen Berichterstattung

Es wird behauptet, die Amerikaner hätten den Vietnamkrieg verloren, weil die Bilder dieses Krieges außer Kontrolle geraten seien und die moralische Unterstützung an der Heimatfront unterminiert hätten.²² Aus Sicht des US-Militärs wäre das Geschehen wahrscheinlich präziser damit beschrieben, dass die Foto- und Fernsehjournalisten außer Kontrolle geraten sind, die im Kriegsgebiet unterwegs waren: Etwa 700 Journalisten erstellten einen für das Militär unkontrollierbaren Strom an Bildmaterial, der erstmals das Sterben und die Gräueltaten des Krieges sichtbar machte, auch die Gräueltaten der US-amerikanischen Soldaten.²³

Man kann davon ausgehen, dass man schlicht nicht vorausgesehen hatte, was passiert, wenn es Kameraausrüstungen gibt, mit denen jeder unabhängige Journalist auf eigene Faust seinen Weg durchs Kriegsgebiet machen kann. Dass die Erfindung und die Verbreitung des Fernsehens maßgeblichen Einfluss hatten auf die Berichterstattung und möglicherweise auf den Verlauf des Krieges, wurde und wird breit diskutiert. Dass zu dieser Entwicklung nicht nur die Fernsehgeräte in den Wohnzimmern, sondern auch eine gegenüber dem Zweiten Weltkrieg verbesserte Kameratechnologie gehört, die durch Verfügbarkeit und Anwendungsmöglichkeiten bestimmte, wer sich in welcher Weise filmend im Kriegsgebiet bewegen konnte, ist kaum Gegenstand der Betrachtung. Die US-Militärs aber haben daraus gelernt: Sowohl beim Zweiten als auch beim Dritten Golfkrieg (1990–1991 und 2003) wurde genau das von vornherein durch das Militär streng reglementiert, nämlich welche Journalisten sich auf welche Weise mit ihrer Kamera durch das Kriegsgebiet bewegen konnten und wie sie dabei zu agieren hatten.

Im Zweiten Golfkrieg wurden die Journalisten schlicht aus den Kampfzonen ferngehalten, an der kuwaitischen Grenze in sogenannten *pools* gesammelt und

²² Vgl. Berg: *Losing Vietnam*.

²³ Vgl. Marc Frey: *Geschichte des Vietnamkriegs. Die Tragödie in Asien und das Ende des amerikanischen Traums*. München 1999, S. 165–166; Berg: *Losing Vietnam*.

mit Bildmaterial versorgt.²⁴ Nachdem dieses Vorgehen von verschiedenen Seiten scharf kritisiert worden war, wurde für den Irakkrieg 2003 das Modell des sogenannten *embedded journalist* eingeführt: Journalisten wurden einzeln oder mit ihren Fernsenteams bestimmten Einheiten des Militärs zugeteilt, welche sie dann für eine Dauer von einigen Wochen in ihrem Kriegsalltag begleiteten.²⁵ Auf diese Weise hatten die Journalisten größtmögliche Nähe zum Geschehen, auch bei Kampfeinsätzen, waren dabei aber in ihren Bewegungen kontrollierbar.²⁶

Embedded Journalists und Embedded Filmmakers

Die *embedded journalists*, kurz *Embeds*, mussten vor ihrer Reise nach Irak militärische Trainings in sogenannten *media boot camps* absolvieren und sich den offiziellen *ground rules* verpflichten, die ihre Einsätze reglementierten. Die *ground rules* enthielten umfangreiche Restriktionen hinsichtlich der Veröffentlichung sensibler militärischer Informationen, etwa über Ortsangaben, Truppenbewegungen, Waffenausrüstung oder Opferzahlen.²⁷

Wirksam im Interesse des Militärs waren jedoch vor allem diejenigen Bestimmungen in den *ground rules*, mit denen indirekt die Bewegungen der Journalisten vorgegeben wurden. Zum einen nämlich dadurch, dass es ihnen nicht erlaubt war, eigene Fahrzeuge zu nutzen; sie konnten sich also schon aus logistischen Gründen nicht von ihren militärischen Einheiten entfernen. Zum anderen wurden sie sehr umfänglich in den Alltag der Soldaten integriert: „These embedded media will live, work and travel as part of the units with which they are embedded to facilitate maximum, in-depth coverage of U. S. Forces in combat and related operations.“²⁸

Die Sicht auf den Krieg, die durch die *Embeds* ins Bild gesetzt wurde, war also zwangsläufig eine radikale Binnenperspektive der Soldaten. Ihre Bilder zeigen Soldaten auf Patrouille, im Kampf, beim Essen, in ihrer Freizeit im Lager; ihre O-Töne geben die Worte der Soldaten wieder, die darüber sprechen, was sie dort tun und wie sie es empfinden. Es wird berichtet, und man sieht es vielen dieser Bilder an, dass die Journalisten durch diese Nähe freundschaftliche Ver-

²⁴ Vgl. Paul: *Der Bilderkrieg*, S. 20.

²⁵ Vgl. Katovsky, Carlson: *Embedded*; Dietrich: *Embedded Journalism*.

²⁶ Aimé-Jules Bizimana betrachtet die Praxis des *embedding* in einer Studie aus der Perspektive der Arbeiten Michel Foucaults zu Überwachung und Disziplinierung. Aimé-Jules Bizimana: *The Embedding Apparatus*.

²⁷ Vgl. Paul: *Der Bilderkrieg*; S. 79–81; Dietrich: *Embedded Journalism*.

²⁸ Auszug aus der *Public Affairs Guidance (PAG) on embedding media* des US Department of Defense; Dietrich: *Embedded Journalism*, S. 195.

hältnisse zu den Soldaten entwickelt haben.²⁹ Jedenfalls dürften die wenigsten von ihnen Interesse daran gehabt haben, sich übermäßig kritisch oder unangepasst gegenüber denjenigen Soldaten zu verhalten, mit denen sie wochenlang Schlafräume und Esstische teilten und von deren Schutz sie in Gefahrensituationen abhängig waren. Auf diese Weise entstand vonseiten der *Embeds* ein Bild des Krieges, das von persönlichen Alltagserfahrungen der Soldaten geprägt war, dabei jedoch kaum militärische Fakten kommunizierte.

Die *Embeds* kamen aus ganz verschiedenen Nachrichtengenres: Es gab Print- und Fotojournalisten, Fernsehreporter und Dokumentarfilmer. Die Fernsehreporter waren größtenteils mit Kamerateams unterwegs und nutzten entsprechend umfangreiche und professionelle technische Ausrüstungen. Gängig in der Berichterstattung waren sogenannte *ENG Cameras* (*Electronic News Gathering*), also professionelle Videokameras, die schwerer und größer sind als Consumer-Camcorder und in der Regel auf der Schulter getragen wurden.³⁰ Hochwertige Linsen liefern eine hohe Bildqualität und Größe und Gewicht der Kamera sowie die Platzierung auf der Schulter ermöglichen stabile und erschütterungsfreie Einstellungen. Dafür sind die Kameras weniger beweglich und flexibel in der Perspektive. Im Irakkrieg setzten jedoch auch die Film- und Fernsehteams zunehmend kleinere digitale Videokameras wie etwa die semiprofessionellen *DV-Kameras* (*Digital Video Camera*) ein.³¹

Solche semiprofessionellen *DV-Kameras* wurden in der Regel auch von den Einzelreportern des Fernsehens sowie von den Dokumentarfilmern genutzt. Sie sind kleiner und leichter als die *ENG-Kameras*, lassen sich einfacher transportieren und auch ohne tiefere kameratechnische Kenntnisse bedienen. Sie werden in der Hand geführt und sind dadurch sehr beweglich. Das Gehäuse ist jedoch groß genug, um mit beiden Händen umgriffen oder am Griff auf der Oberseite gefasst zu werden und ermöglichen dadurch immer noch eine relativ stabile und wackelfreie Kameraführung.

Aufgrund dieser unterschiedlichen Kameraausrüstungen konnten aus der Bildproduktion der *Embeds* sehr unterschiedliche Darstellungsmuster hervorgehen. Der Kameramann eines *ENG-Teams* agierte aufgrund der geschilderten technischen Voraussetzungen deutlich anders als der einzelne Dokumentarfilmer mit der *DV-Kamera*: Die Kameraführung ist ruhiger und statischer, die Be-

²⁹ Vgl. Dietrich: *Embedded Journalism*, S. 98.

³⁰ Vgl. Herbert Zettl: *Video Basics*. Boston 2013, S. 69.

³¹ Vgl. Michelle Megna: *Embedded in Technology. Reporters in Iraq Are Using a New Generation of Equipment to Deliver Stories*. *New York Daily News* (2003). In: www.nydailynews.com/embedded-technology-reporters-iraq-new-generation-equipment-deliver-stories-article-1.673833 (letzter Zugriff 08.06.2022); Ulrich Schmidt: *Digitale Film- und Videotechnik*. München 2011.

wegungen beschränken sich oft auf Schwenks. Seine Aktionen sind weniger spontan, da in der Regel in Rücksprache mit dem zuständigen Journalisten gefilmt wird und oft dieser selbst als Kommentator im Mittelpunkt der Bildproduktion steht. Zudem ist ein mehrköpfiges Kamerateam weniger flexibel und spontan in der Wahl der Perspektiven. So waren etwa Aufnahmen aus dem engen Inneren von Fahrzeugen nur schwer möglich. Der Einzelreporter bzw. Dokumentarfilmer dagegen konnte sich mit seiner kleinen *DV*-Kamera auch auf den Rücksitz eines *Humvees* drängen und von dort aus filmen.³²

Combat Camera Units des Militärs

Wie schon im Zweiten Weltkrieg und im Vietnamkrieg zuvor organisierte auch im Irakkrieg das Militär selbst eine umfangreiche audiovisuelle Dokumentation durch sogenannte *Combat Camera Units (COMCAM)*.³³ Mehrere Hundert Fotografen und Kameramänner begleiteten die Kampfeinsätze. Das audiovisuelle Bildmaterial diente in erster Linie der Aufklärung und Dokumentation zu militärischen Zwecken.³⁴ Darüber hinaus wurde jedoch auch den öffentlichen Medien umfangreiches Bildmaterial zur Verfügung gestellt. Damit konnte neben den Bildern der *Embeds* weiteres Material in Umlauf gebracht werden, das den Interessen des Militärs entgegenkam. Auch die Soldaten hatten teilweise Zugriff auf das Material und verbreiteten es zu privaten Zwecken über YouTube.³⁵

Zur Aufgabenstellung der Kamerateams gehörte allerdings nicht nur die Dokumentation von Kampfeinsätzen, sondern auch die Produktion von Imagekampagnen. Eine der bekanntesten war die Geschichte um die Befreiung der angeblich entführten Soldatin Jessica Lynch, die unter dem Titel „Saving Private Lynch“ als aufwendige Befreiungsaktion inszeniert wurde. Wie später bekannt wurde, waren die Entführer lange vorher geflohen und Lynch in ein irakisches Krankenhaus eingeliefert worden, von wo das US-Militär sie widerstandslos abgeholt hatte.³⁶

³² Diese Beobachtungen leite ich von den Analysen der Nachrichtenbeiträge aus www.empirische-medienaesthetik.fu-berlin.de/emaex-system/affektdatenmatrix/filme/index.html sowie von verschiedenen Dokumentarfilmen ab.

³³ Vgl. Paul: *Der Bilderkrieg*, S. 72.

³⁴ Vgl. Combat Camera (COMCAM), Air Force Public Affairs: www.publicaffairs.af.mil/What-We-Do/Combat-Camera (letzter Zugriff: 03.02.2018); 1st Combat Camera Squadron, Air Force Public Affairs: www.publicaffairs.af.mil/Units/1st-Combat-Camera-Squadron/ (letzter Zugriff: 12.06.2022).

³⁵ Vgl. Paul: *Der Bilderkrieg*, S. 72–74.

³⁶ Vgl. Paul: *Der Bilderkrieg*, S. 73; John Kampfner: The Truth about Jessica. *The Guardian* (2003). In: <https://www.theguardian.com/world/2003/may/15/iraq.usa2> (letzter Zugriff: 08.06.2022).

Auf die konkreten medientechnischen Ausrüstungen und Anwendungsweisen der *COMCAMS* soll hier nicht weiter eingegangen werden. Informationen darüber sind nur bruchstückhaft und unter großem Aufwand einzuholen, da es sich dabei um militärische Aufklärungsarbeit handelt. Für die Analysen der ausgewählten Genrefilme sind sie ohnehin von marginaler Bedeutung, da diese sich in erster Linie auf die Bildproduktion der Dokumentarfilmer und Soldaten beziehen. Von militärischer Seite hergestelltes Bildmaterial findet zwar auch immer wieder seinen Weg zu Internetplattformen wie YouTube oder auch in dokumentarische oder fiktionale Formate hinein. Von Interesse ist hier jedoch vor allem das Material von sogenannten *consumer electronics*, deren Nutzung maßgeblich die Zirkulationsbewegungen innerhalb eines gesellschaftlich geteilten Wahrnehmungsraumes antrieb.

4.3 Digicams, Laptops, MP3-Player

Fast so umfangreich wie das Bildmaterial der öffentlichen Medien war das der Soldaten selbst. Zu Beginn des Irakkrieges im Jahr 2003 hatte sich das Internet als weitläufig verfügbares Kommunikationsmittel etabliert. Zugleich waren digitale Fotoapparate und Videokameras so weit entwickelt und so erschwinglich geworden, dass sie bereits den Weg in viele Privathaushalte gefunden hatten. Wenig später, noch während der Besatzungszeit durch die Amerikaner, etablierten sich außerdem Mobiltelefone mit integrierter Digitalkamera. Der Irakkrieg war also der erste Krieg der US-Amerikaner, in welchem nicht nur Journalisten und Filmemacher, sondern auch die Soldaten selbst vielfältige Mittel zur Verfügung hatten, um zu filmen und Unterhaltungselektronik aller Art zu nutzen. Von diesen Möglichkeiten wurde umfänglich Gebrauch gemacht. Zum einen zur Unterhaltung, etwa während der Wartezeiten zwischen den Einsätzen im Camp: Die meisten Soldaten hatten Laptops und MP3-Player dabei, mit denen sie Musik hören, Spielfilme sehen und Computerspiele spielen konnten.³⁷ Zum anderen dokumentierten die Soldaten in großem Umfang ihre alltäglichen Erfahrungen mithilfe digitaler Foto- und Videokameras. „Everybody had a camera. And if they hadn’t when they got there, by the time they left it was there.“³⁸

³⁷ Vgl. Daughtry: *Listening to War*; Pieslak: *Sound Targets*; „Troops Stationed in Iraq Turn to Gaming“, NBC News: www.nbcnews.com/id/6780587/ns/technology_and_science-games/t/troops-stationed-iraq-turn-gaming/#.Wp_pSGaX9E4 (letzter Zugriff: 08.06.2022).

³⁸ Sergeant Steve Hicks im Dokumentarfilm *COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY*.

Es gab verschiedene, teils widersprüchliche Bestimmungen des US-Militärs, was das Mitführen elektronischer Geräte durch die Soldaten betraf.³⁹ In der Regel durften neben der militärischen Ausrüstung keine zusätzlichen Gegenstände sichtbar an der Uniform getragen werden. Was die Soldaten unsichtbar in den Taschen bei sich trugen, wurde allerdings weniger restriktiv reglementiert.⁴⁰ Tatsächlich wurde gerade der Gebrauch von Unterhaltungselektronik weitgehend uneingeschränkt toleriert, auch das Fotografieren und Filmen, sogar in Kampfeinsätzen. „Nobody told us we couldn’t, so we did.“⁴¹ Eingriffe seitens der Zensurbehörden des Militärs erfolgten erst bei der Veröffentlichung des Materials: Was die Soldaten in ihren Blogs und auf YouTube posteten, wurde streng kontrolliert und zensiert.⁴²

Zu Beginn des Krieges waren zum digitalen Filmen im Consumer-Bereich vor allem *MiniDV*-Camcorder verfügbar, ein vereinfachtes Format des *DV*-Standards mit kleineren Kassetten.⁴³ Integrierte Videokameras in Mobiltelefonen setzten sich erst ab 2006 weiträumig durch. *MiniDV*-Camcorder wurden auch von den Soldaten genutzt, allerdings nicht allzu häufig: Sie waren teuer in der Anschaffung und im Einsatz wahrscheinlich weniger praktikabel, da sie auf Band aufzeichneten und diese Bänder verwaltet werden mussten. Zudem waren sie trotz der geringen Größe zu groß, um unkompliziert in einer Jackentasche transportiert werden zu können. Viele Soldaten griffen daher auf digitale Fotokameras zurück, die eine integrierte Videofunktion hatten und auf Speicherkarten aufzeichneten.⁴⁴ Es konnten damit nur wenige Minuten Videomaterial aufgezeichnet werden in einer recht geringen Qualität.

Die Soldaten filmten zu den verschiedensten Gelegenheiten: auf Patrouille im Fahrzeug, beim Feixen mit den Kameraden im Camp oder im Kampfeinsatz. In der Gesamtschau der Videos, die während des Krieges auf YouTube kursierten, dominieren dabei bestimmte Motive.⁴⁵ Besonders häufig wurden Videos ge-

³⁹ Vgl. Daughtry: *Listening to War*, S. 233.

⁴⁰ Vgl. Daughtry: *Listening to War*.

⁴¹ Sergeant Steve Hicks im Dokumentarfilm *COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY*.

⁴² Vgl. Kari Andén-Papadopoulos: US Soldiers Imaging the Iraq War on YouTube. In: *Popular Communication* 7/1 (2009), S. 17–27.

⁴³ Vgl. Jürgen K. Müller: *Große Bilder mit kleinen Kameras. DV-Camcorder im Dokumentarfilm*. Konstanz 2011.

⁴⁴ Dies lässt sich den Bildern und Interviews im Dokumentarfilm *COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY* entnehmen.

⁴⁵ Diese Beobachtung leite ich von meinen Recherchen auf der Internetplattform YouTube ab, die ich in den Jahren 2011 bis 2016 getätigt habe. Es handelt sich dabei nicht um eine umfassende Erhebung oder eine vollständige Aufzählung. Außerdem ist zu betonen, dass aufgrund der dynamischen Entwicklungen der Inhalte auf YouTube rückwirkend nur bedingt rekonstruiert werden kann, welche Videos während der Kriegsjahre tatsächlich im Umlauf waren. Für

postet, die Kampfereignisse und den Einsatz von Waffen zeigen: Soldaten an Schnellfeuerwaffen im Häuserkampf, feuernde Panzer oder Bombeneinschläge in der Ferne. Der Thrill des Kampfes und des Waffengebrauchs war es den Soldaten immer wieder wert, auf Video festgehalten zu werden. Hatte man sich während des Kampfgeschehens im Häuserkampf in Deckung auf einem Dach oder hinter einer Mauer positioniert, war es eine gängige Praxis, die kleinen Digitalkameras anzuschalten und auf einer Mauer oder einem Vorsprung abzulegen, um das Geschehen festzuhalten. Viel zu sehen war dadurch in der Regel nicht: Die geringe Bildauflösung machte es kaum möglich, gegnerische Aktivitäten in der Entfernung zu erkennen. Den Soldaten ging es in diesen Fällen jedoch auch darum, die Geräuschkulisse des Kampfes festzuhalten, die Wucht des Maschinengewehrfeuers und die Rufe der Soldaten.⁴⁶

Ebenfalls häufig zu sehen sind Aufnahmen von Durchsuchungen und Erstürmungen von Gebäuden. In diesen Fällen wurde die Kamera entweder in der Hand geführt oder an der Uniform befestigt. Gelegentlich wurden sie auch an Helmen oder auf Gewehrläufen montiert. Diese Aufnahmen sind in den Bewegungen sehr dynamisch auf eine jeweils ganz spezifische Weise: Wurde die Kamera im Lauf mit der Hand geführt, ist das Bild wackelig, bleibt aber weitgehend stetig nach vorne ausgerichtet und einigermaßen gut erkennbar, da der Arm des Trägers die Laufbewegungen zu einem gewissen Grad abfangen kann. Ist die Kamera am Helm oder an der Uniform befestigt, sind die Erschütterungen stärker und die Kamerabewegungen geben in erster Linie ungedämpfte Körperbewegungen wieder, der Bildausschnitt wirkt zugleich unkontrolliert.

Schließlich gab es die Praxis, während Einsatz- und Patrouillenfahrten die Kamera auf dem Armaturenbrett zu platzieren und die vorausliegende Straße zu filmen, in der Erwartung des nächsten Bombenanschlags. Diese Praktik wurde im vorhergehenden Kapitel bereits am Beispiel der sogenannten *IED Compilations* ausführlich beschrieben. Ebenfalls häufig zu sehen sind Aufnahmen, in denen aus den seitlichen Fahrzeugfenstern die vorbeiziehende Umgebung gezeigt wird: Zu sehen sind dann zerstörte Häuser, ausgebrannte Fahrzeuge, Tier- und gelegentlich auch Menschenleichen.

Ein völlig anderer Typ Video entstand dann, wenn die Soldaten während der Warte- und Erholungszeiten im Camp filmten. Motiv waren dann in erster Linie die Kameraden: beim Feixen und Blödeln oder bei ordinären Mutproben. In der Enge der Camps gefilmt, dominieren in diesen Videos vor allem die chaotischen und unübersichtlichen Raumverhältnisse sowie die Soldaten selbst, die

eine ausführlichere Typisierung verschiedener Videotypen siehe Andén-Papadopoulos: *US Soldiers Imaging the Iraq War* on YouTube.

⁴⁶ Vgl. Sergeant Steve Hicks im Dokumentarfilm *COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY*.

in wenig distanzierter Weise mit der Kamera interagierten.⁴⁷ Zudem wurde von den Soldaten viel für die Kamera musiziert: mit der Gitarre, als improvisierter Rap oder in sorgfältig vorbereiteten, selbst produzierten Videoclips.⁴⁸

Ein Bildtyp, der auch im Internet eher selten zu sehen war, waren Ansichten von Gewalttaten und Kriegsgräueln; in den ersten Jahren des Krieges griffen die Zensurmechanismen des US-Militärs gut, auch durch Kooperationen mit den Betreibern der Internetplattform YouTube.⁴⁹ Gleichwohl war die immer dynamischere Distribution solcher Bilder nicht immer unter Kontrolle zu halten und es war nicht schwer, Bilder von Gewalt und Gräueln zu finden, wenn man gezielt danach suchte.⁵⁰ Einzelne Skandale um Folter und Misshandlungen von irakischen Kämpfern und Zivilisten durch US-Soldaten initiierten zudem phasenweise eine gesteigerte Bildzirkulation, die von den militärischen Zensurstellen nicht mehr zu kontrollieren war. Bekanntestes Beispiel sind die Bilder von Abu Ghraib, die zeigen, wie US-Soldaten inhaftierte Iraker foltern und zu sexuellen Handlungen zwingen.⁵¹

47 Vgl. Andén-Papadopoulos: US Soldiers Imaging the Iraq War on YouTube, S. 22.

48 Vgl. Christensen: "Hey Man, Nice Shot"; Pieslak: Sound Targets.

49 Vgl. Andén-Papadopoulos: US Soldiers Imaging the Iraq War on YouTube.

50 Vgl. Kari Andén-Papadopoulos: Body Horror on the Internet: US Soldiers Recording the War in Iraq and Afghanistan. In: *Media, Culture & Society* 31/6 (2009), S. 921–938.

51 Vgl. Jörg Probst: Kriegsspiele. Die Photographien aus Abu Ghuraib und die Kunstgeschichte des Dokumentarischen. In: *Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 44/5 (2009), S. 57–66.

5 Historische Fallstudien filmischer Poetiken

5.1 Einführung: Der Irakkrieg und das Genre des Hollywood-Kriegsfilms

Eine ganze Reihe Hollywood-Filme thematisieren den Irakkrieg, die wenigsten davon allerdings verorten ihre Handlung tatsächlich im Kriegsgebiet. Lediglich REDACTED, THE HURT LOCKER, STOP-LOSS und GREEN ZONE (Paul Greengrass, UK / F / ES / USA 2010) setzen ganz oder zumindest teilweise Kriegsereignisse im Irak ins Bild. Die Mehrzahl der Irak-Filme sind entweder als Heimkehrerfilme zu bezeichnen und befassen sich mit den Nachwirkungen des Krieges für die Soldaten in der Heimat, etwa hinsichtlich der sogenannten Posttraumatischen Belastungsstörung; so etwa BADLAND (Francesco Lucente, USA / D 2007), HOME OF THE BRAVE (Irwin Winkler, USA 2006), GRACE IS GONE (Jim Strouse, USA 2007), THE MESSENGER (Oren Moverman, USA 2009) oder AMERICAN SNIPER (Clint Eastwood, USA 2014); oder es handelt sich um Thriller, in deren Mittelpunkt die Tätigkeiten von Ermittlern und Geheimagenten sowie der weltweit geführte Krieg gegen den Terror stehen, etwa in BODY OF LIES (Ridley Scott, USA / UK 2008).

Auch die Filme, deren Handlung im Kriegsgebiet verortet ist, sind auf den ersten Blick nicht eindeutig dem Kriegsfilmgenre zuzuordnen. Entsprechend wurde in der medienwissenschaftlichen Forschung viel diskutiert, ob die Hollywood-Filme über den Irakkrieg überhaupt dem tradierten Genre des Kriegsfilms zugerechnet werden können.¹ Der asymmetrische Krieg ohne klare Fronten und Freund-Feind-Schemata passe einfach nicht in die narrativen Muster des Genres.² Dies scheint sich darin zu bestätigen, dass gerade im Nachklang des Zweiten Golfkrieges mehrere Filme erschienen waren, die das Sujet des Zweiten Weltkrieges wählen, anstatt sich mit den Neuen Kriegen in der arabischen Welt zu befassen, etwa SAVING PRIVATE RYAN (Steven Spielberg, USA 1998), THE THIN RED LINE (Terrence Malick, USA 1998) oder WINDTALKERS (John Woo, USA 2002).³

1 Vgl. Greiner: *Die neuen Kriege im Film*, S. 44–45. Barker: A 'Toxic Genre'; Garrett Stewart: Digital Fatigue: Imaging War in Recent American Film. In: *Film Quarterly* 62/4 (2009).

2 Vgl. Peter Riedel: Asymmetrische Kriege: Bilder diesseits und jenseits des Kriegsfilms. In: *Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 44/1 (2009), S. 8–17.

3 Zu den Transformationen des Kriegsfilmgenres rund um die Jahrtausendwende vgl. Michael Wedel: Körper, Tod und Technik. WINDTALKERS und der postklassische Hollywood-Kriegsfilm. In: Hermann Kappelhoff, David Gaertner, Cilli Pogodda (Hg.): *Mobilisierung der Sinne. Der Hollywood-Kriegsfilm zwischen Genrekino und Historie*. Berlin 2013, S. 122–143; Elsaesser, Wedel: *Körper, Tod und Technik*.

Garrett Stewart sieht hier die digitalen Medientechnologien der Dokumentation dieses Krieges als Ursache: Nicht nur der asymmetrische Krieg, auch seine Bilder zwischen hochtechnisierten Zielmonitor-Aufnahmen und zusammenhanglosen Mobiltelefon-Videos seien zu fragmentiert, zu anteilnahmslos, zu körper- und formlos für das Erzählkino.⁴

With no genre formats to count on, these narratives can only project a visual “look”, where the graininess of the image, infrared or video, must stand in for the true grittiness of the mission. Without clear lines drawn in the sand, there is only dust on the nervous handheld lens.⁵

Nach dieser Einschätzung bilden die inszenatorischen Bezugnahmen zu den digitalen Medientechnologien schlicht einen visuellen Look, der für Authentizität eintreten soll, dabei aber das narrative Potenzial des Kinos zersetzt. Dies ist eine Diagnose, die in der medienwissenschaftlichen Forschung hinsichtlich der Filme über die Neuen Kriege gängig ist und im Grunde die sich durch digitale Technologien wandelnde Bildinszenierung auf der einen sowie Inhalt und Narration auf der anderen Seite gegeneinander ausspielt. Die Filme werden an ihrer Repräsentationsleistung gemessen oder auf ideologische Gehalte befragt, während die gestalterischen Bezüglichkeiten zu den digitalen Medientechnologien dabei schlicht als oberflächliche Verpackungen betrachtet werden.⁶

Allerdings muss man sich fragen, inwiefern es den Filmen um Authentizität gehen kann, wenn die Bildformen der neuen Medien doch stetig dem Vorwurf der Manipulation ausgesetzt sind. Die Frage nach dem Verhältnis von Manipulation und Authentizität führt hier in eine Sackgasse, zumal dem Genrekino selbst höchstes Manipulationskalkül vorgeworfen wird. Zudem ist auf die Prägnanz und Diversität zu verweisen, mit der sich die Filme auf die neuen Bildformen beziehen: In *REDACTED* oder *IN THE VALLEY OF ELAH* etwa sind sie keineswegs nur Verpackung, sondern Ausgangspunkt und strukturgebende Größe für die gesamte

4 „Disembodied and impassive“ und „too shapeless for plot“, vgl. Stewart: *Digital Fatigue*, S. 45–47. Robert Burgoyne dagegen verweist auf Aspekte der Körperlichkeit und des *embodiment* in den Inszenierungen in *THE HURT LOCKER*. Robert Burgoyne: *Embodiment in the War Film: PARADISE NOW and THE HURT LOCKER*. In: *Journal of War & Culture Studies* 5/1 (2012), S. 7–19.

5 Stewart: *Digital Fatigue*, S. 47.

6 Für verschiedene Positionen in dieser Diskussion vgl. Greiner: *Die neuen Kriege im Film*; Simon Philpott: *Is Anyone Watching? War, Cinema and Bearing Witness*. In: *Cambridge Review of International Affairs* 23/2 (2012), S. 325–348; Kellner: *Cinema Wars*; Barker: *A ‘Toxic Genre’*. Ausnahmen bilden Arbeiten von Robert Burgoyne und John Trafton zu *embodiment* und Blickkonstruktionen in *THE HURT LOCKER* sowie die Analyse des Films von Tullio Richter-Hansen. Vgl. Burgoyne: *Embodiment in the War Film*; Trafton: „Things that almost killed me“; Tullio Richter-Hansen: *Friktionen des Terrors. Ästhetik und Politik des US-Kinos nach 9/11*. Marburg 2017, S. 169–192.

poetische Konstruktion. Die neuen Bildformen und die Technologien ihrer Hervorbringung stehen im Zentrum ebenso der Handlungen dieser Filme wie auch ihrer Inszenierungen.⁷ Das historische Ereignis des Krieges ist in diesen Filmen immer schon ein historisches Ereignis des Filmens, Fotografierens und Rezipierens, des Hörens und Sehens.

[Die Filme zum Irakkrieg] rücken [...] den alltäglichen Umgang mit den medialen Bildern des Krieges – den privaten wie den öffentlichen, den politisch-strategischen wie den persönlich-sentimentalen – in den Mittelpunkt der Inszenierung. [Sie] thematisieren die veränderten Gebrauchsweisen audiovisueller Medien, und sie zeigen, wie neue medientechnologische Konfigurationen die Erscheinungsweise des Krieges, die Interaktion zwischen den Dingen und den Menschen verändern. Im Ergebnis produzieren sie die neue Visualität einer medial sich verändernden Erfahrungswirklichkeit: Das ist die Erfahrung des Historischen.⁸

Wie die Filme aus dieser Beschäftigung mit den medientechnologischen Bedingungen der Wahrnehmbarkeit des Krieges mediale Erfahrungsräume hervorbringen, die in ihren konkreten inszenatorischen Konfigurationen und affektiven Adressierungen selbst durch die medientechnischen Apparate bedingt sind, dies soll in den folgenden Analysen gezeigt werden. Dabei wird auch herauszuarbeiten sein, inwiefern sich die Filme durchaus auf die tradierten poetischen Muster des Kriegsfilmgenres beziehen. Gerade in der Verschaltung der affekt-poetischen Muster mit den Bildinszenierungen der Informationsmedien und den Anwendungsweisen der digitalen medientechnologischen Apparate werden diese Bezüge evident.

5.2 Auswahl der Filme und Erläuterung der Vorarbeiten

Grundsätzlich kämen sämtliche Filme über den Irakkrieg für eine Untersuchung nach der hier entwickelten Methode infrage. Die exemplarische Auswahl für die

⁷ Betrachtet man etwa den Plot von REDACTED, dann handelt der Film von der Vergewaltigung und Tötung eines irakischen Mädchens durch amerikanische Soldaten. Betrachtet man aber die Zusammenstellung der Bildformen in der dramaturgischen Konstruktion des Films, in der sich diese Handlung realisiert, dann befasst sich der Film mit Soldaten, die mit Camcordern filmen, mit Dokumentarfilmen, Fernseheteams und mit Blogs im Internet. IN THE VALLEY OF ELAH seinerseits erzählt auf der Handlungsebene zwar von der Aufklärung eines Mordes an einem amerikanischen Soldaten durch seine Kameraden; tatsächlich aber handelt er auch von einem alten Mann, der sich Handyvideos auf dem Computer ansieht, und seine dramaturgische Konstruktion ist maßgeblich strukturiert von den Videos selbst, die in regelmäßigen Abständen zu sehen sind.

⁸ Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 359.

Fallstudien fällt jedoch auf die drei frühesten Filme über den Irakkrieg: *IN THE VALLEY OF ELAH*, *REDACTED* und *THE HURT LOCKER*. Hier lässt sich exemplarisch zeigen, wie die Filme in ihren Inszenierungen versuchen, raumzeitliche Darstellungsmuster zu finden und herauszubilden, in denen sich dieser Krieg erfahrbar machen lässt, indem sie Inszenierungsmuster der audiovisuellen Dokumente dieses Krieges aufgreifen. Es sind auch diejenigen Filme über den Irakkrieg, die sich aufgrund einiger basaler Merkmale am eindeutigsten dem Genre des Kriegsfilms zuordnen lassen. So stellen etwa alle drei Filme Ereignisse um US-amerikanische Soldaten im Kriegsgebiet in den Mittelpunkt ihrer Handlungen, auch wenn diese in *IN THE VALLEY OF ELAH* als Rückblenden zu sehen sind und die Handlung eigentlich in der Heimat der Vereinigten Staaten verortet ist. Insbesondere *STOP-LOSS* und *GREEN ZONE* würden sich ebenfalls für eine Analyse anbieten. Für die drei ausgewählten Filme spricht jedoch zusätzlich, dass sie sich jeweils maßgeblich auf einen Dokumentarfilm als primäre Bildform beziehen und insofern Apparate und Akteure über die Produktionsdaten eindeutiger zu bestimmen sind.

Die drei ausgewählten Genrefilme werden entsprechend, wie bereits dargelegt, jeweils einer vergleichenden Analyse mit dem jeweils einschlägigen Dokumentarfilm unterzogen. Alle sechs zu analysierenden Filme, die Genrefilme ebenso wie die Dokumentarfilme, wurden im Vorfeld dieser Arbeit in einem Forschungsprojekt bereits nach der eMAEX-Methode, wie sie in Kapitel 2.4 erläutert wurde, systematisch erfasst.⁹ Dabei wurden die Filme in Szenen eingeteilt und diesen Szenen die jeweils identifizierbaren Pathoskategorien zugeteilt. Die Ergebnisse dieser Erfassung wurden in den sogenannten Makrodiagrammen ausgegeben, in denen jeweils der affektdramaturgische Verlauf der Filme, also die Anordnung der Pathoszenen über den Verlauf des Films visualisiert ist. Damit ist bereits eine erste Vergleichsebene hergestellt, auf der die Genre- und Dokumentarfilme aufeinander bezogen und analysiert werden können. Außerdem können mithilfe der Diagramme erste affektdramaturgische Merkmale und strukturelle Besonderheiten identifiziert werden, welche für die Auswahl der Szenen für die Detailanalyse leitend sein können.

Bei der systematischen Erfassung der Filme sowie in begleitenden Studien wurde bereits sichtbar, dass auch die Dokumentarfilme sich in hohem Maße auf die affektpoetischen Muster des Genrekinos beziehen und ihr Bildmaterial nach

⁹ Die Erfassung nach der eMAEX-Methode (vgl. Kapitel 1, Fußnote 16) erfolgte im DFG-geförderten Forschungsprojekt „Inszenierungen des Bildes vom Krieg als Medialität des Gemeinschaftserlebens“ unter der Leitung Hermann Kappelhoffs an der Freien Universität Berlin. Die Materialien sind einsehbar unter: www.empirische-medienaesthetik.fu-berlin.de/emaex-system/affektdatenmatrix/filme/index.html (letzter Abruf: 08.06.2022).

diesen Mustern organisieren.¹⁰ Wie sich dies im Einzelnen auf inszenatorischer Ebene der Ausgestaltung der Darstellungsmodi und affektiven Erfahrungsmodalitäten realisiert, wird in den Fallstudien zu zeigen sein.

Hauptaufgabe für die Fallstudien wird jedoch sein, auf Ebene der einzelnen Szenen in den Detailanalysen der kompositorischen Muster herauszuarbeiten, inwiefern die Filme spezifische raumzeitliche Darstellungsmodi ausbilden, die auf die jeweils identifizierten Apparate und Anwendungsweisen zurückgehen, und wie sie damit die jeweils im Vorfeld identifizierten Pathoskategorien strukturell bedingen und spezifisch variieren. Die Analysen werden dabei dem schrittweisen Vorgehen folgen, wie es in Kapitel 3.8 im Rahmen der Methodenentwicklung erläutert wurde.

5.3 THE HURT LOCKER: Die Bombe und das „Tasten“ der Kamera

Primäre Bildform, Apparat und Akteur

Im Mittelpunkt der Handlung des Filmes *THE HURT LOCKER* stehen die drei Soldaten einer *bomb squad*, eines dreiköpfigen Teams, das zur Entschärfung von *IEDs* und anderen Sprengsätzen eingesetzt wird. Das Drehbuch stammt von dem Journalisten und Autor Mark Boal und beruht auf dessen eigenen Erfahrungen im Irak.¹¹ Boal hatte im Jahre 2004 als *embedded journalist* ein ebensolches Bombenkommando für zwei Wochen begleitet und die Erfahrungen dieser Zeit zu einem Drehbuch verarbeitet. Auch während der Produktion des Films war er im Gespräch mit der Regisseurin Kathryn Bigelow und fungierte als Berater. Seine Erfahrungsberichte waren für Bigelow auch hinsichtlich der inszenatorischen Konzeption des Films von großem Interesse: Ihr Ziel war es, so sagt sie, die „Physis“ dieses Krieges spürbar zu machen, die tatsächlichen physischen Erfahrungen der Soldaten, die in den Medien bis dato nicht sichtbar geworden waren.¹² Diese produktionsgeschichtliche Anekdote impliziert allerdings: Bei der Inszenierung des Films waren nicht nur die Erfahrungen der Soldaten maßgeblich, sondern auch die Erfahrungen eines Journalisten.

10 Vgl. Pogodda, Gronmaier: *THE WAR TAPES and the Poetics of Affect of the Hollywood War Film Genre*.

11 Vgl. Julian Sancton: Q&A: Filming a War of Bombs in *THE HURT LOCKER*. *Vanity Fair* (2009). In: www.vanityfair.com/hollywood/2009/07/qa-filming-a-war-of-bombs-in-the-hurt-locker (letzter Zugriff: 08.06.2022).

12 Kathryn Bigelow in einem Interview im Bonusmaterial der Blu-ray-Edition von *THE HURT LOCKER*.

Diese Vorgeschichte sowie bestimmte Eigenschaften der Kameraarbeit und Bildinszenierung mögen Gründe sein, warum dem Film oft eine „dokumentarische“ Qualität attestiert wird.¹³ Kaum eine Inhaltsangabe oder Filmkritik ist zu finden, in der nicht auf den „dokumentarischen Stil“ verwiesen wird. Annette Brauerhoch schreibt in der *Zeit* von einer „stilistischen Anlehnung an das *direct cinema* der sechziger Jahre“.¹⁴ Woran sich dieser allgemein als dokumentarisch umschriebene „Stil“ genau festmachen lässt, bleibt indes weitgehend unklar.¹⁵ Ins Auge fällt jedoch zunächst die markante Art der Kameraführung: Sie zeigt sich unruhig, verwackelt, wie aus der Hand gefilmt, als sei Mark Boal nicht nur mit Stift und Notizblock, sondern mit einer Kamera bei den Bombeneinsätzen dabei gewesen und hätte aus nächster Nähe gefilmt. Der Eindruck entsteht, man befinde sich mit der Kamera mittendrin im Geschehen. Tatsächlich wurde *THE HURT LOCKER* größtenteils mit Super-16-Kameras aufgezeichnet: kleine und leichte Geräte, mit denen aus der Hand gefilmt werden kann und die insofern durch Leichtigkeit und Beweglichkeit den Eigenschaften der semiprofessionellen DV-Kameras nahekommen, mit denen etwa Fernsehjournalisten und Dokumentarfilmer im Kriegsgebiet unterwegs waren.¹⁶

Diese Nähe zu dokumentarischen Darstellungsformen, die sich in der Produktionsgeschichte des Films abzeichnet, bestätigt sich auf der inszenatorischen Ebene. Markant sind etwa die regelmäßig am unteren Bildrand erscheinenden Einblendungen, mit denen die Anzahl der restlichen verbleibenden Tage der Kompanie Bravo im Kriegsgebiet angezeigt werden (Abb. 7). Dies scheint auf den ersten Blick schlicht ein erzählerisches Mittel des Films zu sein. Tatsächlich sind diese Einblendungen aber in Form und Funktion einem bestimmten Dokumentarfilm entlehnt: In *GUNNER PALACE* sind regelmäßig Einblendungen im fast identischen Schrifttyp zu sehen, die ebenfalls Angaben zur zeitlichen Einordnung der dargestellten Ereignisse machen.

13 Marius Joa: Rezension Tödliches Kommando – *THE HURT LOCKER*. 4 *Augen Kino* (2011). In: www.kino.vieraugen.com/dvd/toedliches-kommando (letzter Zugriff: 08.06.2022); vgl. Christiane Peitz: Junkies der Angst. *Tagesspiegel* (2009). In: www.tagesspiegel.de/kultur/kino/toedliches-kommando-junkies-der-angst/1577308.html (letzter Zugriff: 08.06.2022).

14 Annette Brauerhoch: Die Aussage im großen Wumm. *Zeit Online* (2010). In: www.zeit.de/kultur/film/2010-03/hurt-locker-oscar (letzter Zugriff: 08.06.2022).

15 Tullio Richter-Hansen geht dieser Frage in seiner Studie des US-Kinos nach dem 11. September 2001 in einer eingehenderen Analyse nach und attestiert dem Film eine Hybridform aus fiktionalen und dokumentarischen Elementen. Richter-Hansen: *Friktionen des Terrors*, S. 174.

16 Dies berichtet Kathryn Bigelow in einem Interview im Bonusmaterial der Blu-ray-Edition von *THE HURT LOCKER*.



Abb. 7: Links: GUNNER PALACE, rechts: THE HURT LOCKER.

Es zeichnet sich also auf mehreren Ebenen ab, dass bestimmte dokumentarische Darstellungsformen eine strukturgebende Funktion für *THE HURT LOCKER* einnehmen. Da mit *GUNNER PALACE* ein ganz bestimmter Dokumentarfilm identifiziert werden kann, zu welchem gewisse gestalterische Bezüge bestehen, wird dieser Film für die vergleichende Analyse gewählt um zu klären, ob diese Beobachtung sich auch auf Ebene der raumzeitlichen Inszenierungsmuster erhärten und ob dies an eine Aufzeichnungstechnik und Anwendungsweise zurückgebunden werden kann. *GUNNER PALACE* wird hier also als primäre Bildform betrachtet; die Kamera, mit der *GUNNER PALACE* aufgezeichnet wurde, wird damit als derjenige medientechnische Apparat bestimmt, der für die Analyse der audiovisuellen Raumkonstruktionen in *THE HURT LOCKER* maßgeblich sein soll. Das heißt, um den Apparat genau zu bestimmen, genügt zunächst ein Blick auf die Produktionsdaten von *GUNNER PALACE*: Der Film wurde mit einer DV-Kamera aufgezeichnet.¹⁷

Gleiches Vorgehen gilt für die Bestimmung des Akteurs: Das Bildmaterial zu *GUNNER PALACE* wurde vollständig vom Filmemacher Michael Tucker gefilmt, der als Einzelperson mit seiner DV-Kamera im Kriegsgebiet unterwegs war. Er verbrachte im Jahr 2003 als sogenannter *embedded filmmaker* zwei Monate beim *2nd Battalion der 3rd Field Artillery* in Bagdad, auch „Gunners“ genannt. Tucker lebte mit den Soldaten gemeinsam im Quartier und begleitete sie bei sämtlichen Aktivitäten mit seiner Kamera. Als *embedded filmmaker* hatte er die Aufgabe und Intention, die alltäglichen Erlebnisse der Soldaten möglichst „vorurteilsfrei“ zu dokumentieren.¹⁸ Genau in dieser Funktion als *embedded filmmaker* ist der Filmemacher als Akteur für die Analyse relevant.

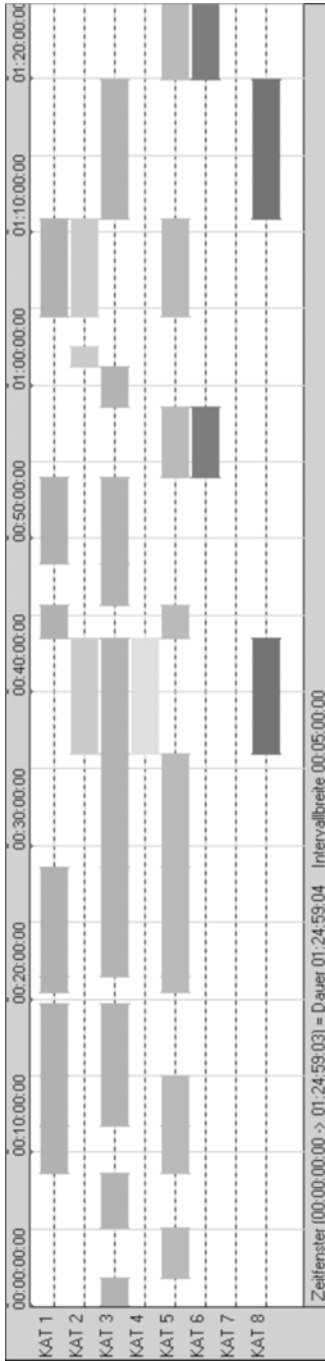
¹⁷ Technische Spezifikationen *GUNNER PALACE*, Internet movie database: www.imdb.com/title/tt0424129/technical?ref_=tt_dt_spec (letzter Zugriff: 08.06.2022).

¹⁸ Ohne „personal opinions“ und „preconceptions“, vgl. *GUNNER PALACE*, Offizielle Homepage: www.gunnerpalace.com/content/about.php (letzter Zugriff: 08.06.2022).

Damit sind der medientechnische Apparat sowie der Akteur bestimmt, die beide als analytische Parameter für die Analyse von *THE HURT LOCKER* in Anschlag gebracht werden. Im Folgenden soll eine Analyse von *GUNNER PALACE* klären, welche konkreten raumzeitlichen Inszenierungsmuster hier durch den Apparat der DV-Kamera und den Akteur des *embedded filmmaker* bestimmt sind, um dann in einer vergleichenden Analyse nachzuzeichnen, inwiefern diese Muster in *THE HURT LOCKER* aufgenommen sind.

Analyse der primären Bildform: GUNNER PALACE

Die Aufgabe der „Gunners“, deren Kriegsalltag Tucker für *GUNNER PALACE* begleitete, bestand eigentlich in der Sicherung und im Wiederaufbau des Kriegsgebiets nach dem offiziellen Ende der sogenannten Hauptkampfhandlungen. Was Tucker tatsächlich beobachtete, war jedoch ihre alltägliche Konfrontation mit dem *minor combat*: andauernde Attacken durch Sprengkörper, Heckenschützen und RPGs. Statt friedlicher Besatzung und Wiederaufbau erlebten die Soldaten einen Zustand konstanter Bedrohung, dem sie nichts entgegenzusetzen hatten. Der Film zeigt, wie sie sich auf ihren täglichen Einsätzen in einer unübersichtlichen und diffus feindseligen Stadtumgebung wieder und wieder einer Bedrohung aussetzen, die allgegenwärtig und zugleich absolut unsichtbar ist. Jederzeit könnte aus jedem Fenster ein Schuss fallen, jedes Kind am Straßenrand könnte ein Späher sein, unter jeder Plastiktüte eine Bombe. Jeder der Soldaten, exponiert und völlig ungeschützt auf den teils offenen Fahrzeugen, könnte jederzeit getroffen werden. Dieser Zustand ständiger, diffuser, tödlicher Bedrohung durch ein ziviles Umfeld bestimmt das affektdramaturgische Muster des Films. So verfolgt er keine stringente Argumentations- oder Handlungsstruktur, sondern bildet vielmehr eine Aneinanderreihung bzw. Gegenüberstellung und Verzahnung von situativen Episoden und Momentaufnahmen, die einem losen Wiederholungsmuster folgen und in deren Verschaltung die Erfahrung dieses Zustands in spezifischer Weise zum Ausdruck kommt.



Nr. I	Narratives Stereotyp	Affektorientierung
KAT 1	Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen	Trennungsschmerz / Gemeinschaftsgefühl
KAT 2	Formierung eines Gruppenkörpers (<i>corps</i>)	Ich-Verlust (Angst) / Übersteigertes Selbstwertgefühl
KAT 3	Kampf und Natur	Horror (Angst) / Feindseligkeit
KAT 4	Kampf und Technologie	(All-)Macht(s)gefühl / Ohnmachtsgefühl
KAT 5	Heimat, Frau, Zuhause	Trostgefühl (Heimweh) / Verlustschmerz
KAT 6	Leiden / Opfer	Agonie / Trauer
KAT 7	Unrecht und Demütigung / moralische Selbstbehauptung	Zorn / Schuldgefühl
KAT 8	Gemeinschaftsgefühl als eine medial geteilte Erinnerung an geteiltes Leid	Gemeinschaftsgefühl

Abb. 8: Affektdramaturgisches Makrodiagramm GUNNER PALACE. Stark vertreten sind vor allem die Kategorien 3 und 5, die sich in weiten Teilen abwechseln und eine Dramaturgie der Entgegensetzung dieser zwei Pathosbereiche andeuten. (s. S. 282, Abb. 8*, Farbabbildung)

Affektdramaturgische Makrostruktur: Innen-/Außenschema und endlose Wiederholung

Das affektdramaturgische Muster des Films wird bestimmt von zwei Pathoskategorien, die sich beständig gegenseitig abwechseln bzw. teils parallel laufen (Abb. 8)*: zum einen die ständige Bedrohung durch einen unsichtbaren Feind (Pathoskategorie 3, *Kampf und Natur*), zum anderen das Moment der Behauptung einer zivilen Gemeinschaftlichkeit und Alltäglichkeit im Kontrast zur feindlichen Umgebung (Pathoskategorie [im Folgenden auch „Kategorie“ oder „Kat.“] 5, *Heimat, Frau, Zuhause*). Hier zeigt sich das affektdramaturgische Grundmuster des Films: Im Zentrum steht die Inszenierung einer militärischen Gemeinschaft, die sich verordnetermaßen in einer Art Friedenszustand befindet (Kat. 5), während sie ständig mit einem bedrohlich wirkenden Außen der irakischen Zivilität konfrontiert ist (Kat. 3).¹⁹ Damit beruht die Affektdramaturgie des Films auf einer Verkehrung der beiden klassischen Pathoskategorien: Das Militär wird zu einer erzwungenen Friedensgesellschaft, während die irakischen Zivilisten jene Bedrohlichkeit vermitteln, die vormalig mit den feindlichen Soldaten in Verbindung gebracht wurde. Eine Betonung erfährt dies durch die spärliche Inszenierung des militärischen Gruppenkörpers (Kat. 2, *Formierung eines Gruppenkörpers*): Das Militär wird kaum als geschlossener Gesamtkörper in Szene gesetzt. Ausnahmen bilden nur die Pool-Party-Szenen, in denen die Soldaten beim Schwimmen und Tanzen gezeigt werden: Gerade hier, im Moment größtmöglicher Privatheit und Zivilität, werden die halbnackten Körper der Soldaten beim Tanzen als eine organische Ganzheit ins Bild gesetzt.

Insgesamt erscheint der Film als eine dichte Kollage einzelner Episoden, deren Motive sich stetig wiederholen. So sind verschiedene Episodentypen immer wieder zu beobachten: die regelmäßigen Patrouillenfahrten, bei denen die Kamera auf dem Militärfahrzeug mitfährt; die wiederholte Inszenierung des Gebäudes „Gunner Palace“ als monumentaler Bau und Hauptquartier der Soldaten; Interviewsituationen mit den Soldaten, die als *talking heads* in schwarzen, passepartout-artigen Rahmungen gezeigt werden; Hausdurchsuchungen durch die Soldaten in irakischen Privathaushalten, sogenannte *raids*; und schließlich die Live-Rap-Szenen, in denen Soldaten ihre Erfahrungen im Sprechgesang der Kamera zum Besten geben, während ihre Kameraden auf der Motorhaube der *Humvees* den Rhythmus trommeln. Im Wiederholungsmuster des Films werden diese

19 Die Dimension der feindlichen Natur spielt in den Filmen zum Irakkrieg eine marginale Rolle. Der Affektbereich des Unheimlichen und Bedrohlichen, oft an die Unsichtbarkeit des Feindes geknüpft, ist aber durchaus vertreten, nämlich bezogen auf die unübersichtlichen und latent feindlichen irakischen Stadtumgebungen, deren Inszenierungen sich durchaus der Pathoskategorie 3 (*Kampf und Natur*) zuordnen lassen.

Episoden zu einer engen Kollage verwoben. Die Wiederholungsstruktur, die sich durch die Aneinanderreihung der Episodentypen ergibt, wird auf weiteren inszenatorischen Ebenen unterstützt: Es gibt einen kontinuierlichen Wechsel zwischen Tag- und Nachtsequenzen sowie regelmäßige Einblendungen von Wochentagen und Tageszeiten, ohne dass deutlich wird, welcher Tag und welche Woche genau gemeint ist. Zudem verdichtet sich die Verbindung der Episoden durch die reichhaltige Tonebene: Musik, Radiokommentare und Stimmen, oft im Voiceover, verbinden sie zu einer komplexen audiovisuellen Kollage. Immer wieder entwickelt sich dabei über die Musik eine rhythmische Dynamisierung, die zwar oft in die nächste Episode hineingetragen, dann aber nicht weitergeführt wird und nicht selten unvermittelt abbricht.

Die Wiederholung der Episoden und der unbestimmte Tag-Nacht-Wechsel suggerieren einen endlosen Fortlauf gleichbleibender Ereignisse. Die wiederholt einander gegenübergestellten Konstellationen einer inneren Sphäre der Soldaten, wie sie in der Mikroanalyse näher erläutert werden wird, und eines diffus bedrohlichen, unübersichtlichen Außen verhindern eine dramaturgische Entwicklung. Durch die Tonebene wird das Ganze zu einem eng verwobenen audiovisuellen Fluss, der weder Auflösung noch Entwicklung zulässt und entsprechend von Brüchen, ungerichteten und stockenden Bewegungsdynamiken und uneingelösten dramaturgischen Andeutungen geprägt ist. Die Bedrohlichkeit der äußeren Umgebung bleibt bis zum Schluss diffus; es gibt keine Steigerung, keinen dramaturgischen Höhepunkt, keinen Kampf. Der Feind bleibt unsichtbar und kann von der Kamera nicht erfasst werden.

Die radikale Binnenperspektive

Zu betonen ist die Art und Weise, in der GUNNER PALACE seinen Blick auf die Welt und auf das historische Ereignis in einer radikalen Binnenperspektive entfaltet. Genau hier kommen die Kamertechnik und die Rolle des Akteurs der Anwendung zum Tragen. Das ist schon durch die militärische Logistik und Informationspolitik bedingt: Die *embedded journalists* und *filmmakers* waren nicht als autonome Reporter im Kriegsgebiet unterwegs, sondern wurden vom Militär bestimmten Einheiten zugeteilt und bekamen einen Platz mitten unter den Soldaten zugewiesen.²⁰ Michael Tucker etwa teilte sich sogar ein Quartier mit den Soldaten. Die Journalisten wurden faktisch zu Mitgliedern der Soldatengruppen, die sie, schon allein aus Sicherheitsgründen, nicht ohne Weiteres verlassen konnten.

²⁰ Vgl. die Ausführungen in Kapitel 4.2.

Möglich wurden solche Aufnahmesituationen durch die digitale Kamertechnik: Erst mit den kleinen und leichten *DV*-Kameras, die von den Filmemachern als Einzelpersonen bedient und in engen und hektischen Situationen mitgeführt werden konnten, wurde es möglich, dass dauerhaft in den Quartieren oder in der Enge der *Humvees* gefilmt werden konnte, ohne die Soldaten bei ihren alltäglichen Aufgaben zu sehr zu behindern.²¹

Bezieht man diese Umstände in die Analyse mit ein, lassen sich innerhalb der raumzeitlichen Inszenierung des Filmes Muster herausarbeiten, die genau auf diese Funktion des Akteurs und auf seine Kamertechnik zurückgehen. In erster Linie sind hier die spezifischen Perspektiven zu nennen, welche die Kamera einnimmt. Regelmäßig begleitet sie die Soldaten bei ihren Patrouillen auf dem *Humvee*, wobei sie in der Regel hinten auf dem offenen Fahrzeug positioniert ist, gemeinsam mit ein oder zwei Soldaten. Von dort aus nimmt sie die äußere Umgebung in den Blick und zeigt vorbeiziehende Häuserfassaden, chaotischen Stadtverkehr und spielende Kinder am Straßenrand. Wenn die Truppe anhält, um mit der Bevölkerung zu interagieren, bleibt die Kamera in der Regel auf dem Wagen und beobachtet das Geschehen von dort aus. Bei den wiederholten Razzien in irakischen Privathaushalten folgt die Kamera den Soldaten auf dem Weg in die Gebäude. Stets bleibt sie nah an den Körpern und betont diese Nähe, indem sie Schultern oder Gesichter seitlich im Vordergrund behält, während sie das Geschehen aus ihrem Blickwinkel zeigt.

Dadurch entsteht zum einen eine körperliche Nähe der Kamera zu den Soldaten, in der auch nahe Aufnahmen der Gesichter oder ihrer Tätigkeiten möglich sind. Diese Nähe artikuliert sich auch in den Bewegungen der Kamera: Wenn sie etwa mit ihren eigenen Bewegungen denen der Soldaten folgt, sich ihnen anpasst, oder wenn die Bewegungen der Kamera als Bewegungen des Akteurs wahrnehmbar werden, der sich als ein Körper unter denen der Soldaten in der Enge der Gebäude und Fahrzeuge bewegt. Zum anderen sind Aufnahmen der äußeren Umgebung des Kriegsgebietes nur von dieser Warte der Soldaten und ihres Kriegsgeräts möglich, also aus einer „subjektiven“ Perspektive der Soldatengruppe. Während also die Soldaten regelmäßig in Großaufnahmen zu sehen sind und mit ihren Körpern die Bildgestaltung vordergründig dominieren, ist das äußere Umfeld der Kriegslandschaft nur in relativer Distanz sichtbar (Abb. 9). Die Stadt zeigt sich so als ein unübersichtliches, lautes Durcheinander von Menschen und Autos, gerahmt von verschachtelten Gebäudefassaden mit

²¹ Zum inszenatorischen Potenzial von *DV*-Kameras siehe auch Karl Prümm: Allgegenwärtige Beweglichkeit. Ausdruckspotentiale der *DV* Kamera. In: Andreas Kirchner, Karl Prümm, Martin Richling (Hg.): *Abschied vom Zelluloid? Beiträge zur Geschichte und Poetik des Videobildes*. Marburg 2008, S. 72–85.

unzähligen dunklen Fenstern, Balkonen und engen Gassen. Die irakischen Menschen der Umgebung werden oft als gesichtslose Ansammlungen aus der Ferne ins Bild genommen, während die Soldaten aus größter Nähe zu sehen sind. Deren Körper bilden statische Fixpunkte im Bildvordergrund, mit denen sich die Kamera bewegt, während die Umgebung in der gleichmäßigen Vorwärtsbewegung des Fahrzeugs vorbeizieht.



Abb. 9: In den zahlreichen Einstellungen vom Militärfahrzeug aus gefilmt bilden die Soldaten im Vordergrund einen statischen, exponierten Fixpunkt, während die Umgebung kleinteilig und unübersichtlich bleibt (GUNNER PALACE).

Auf diese Weise entsteht ein räumliches Schema, das erstens durch die radikale Binnenperspektive und zweitens durch die Entgegensetzung einer inneren, in sich strukturierten und statischen sowie einer äußeren, chaotischen und unübersichtlichen Sphäre gekennzeichnet ist. Diese Entgegensetzung von Innen und Außen wird auf mehreren inszenatorischen Ebenen aufgegriffen und forciert. Vor allem die Inszenierung des monumentalen Baus des Hauptquartiers der Gunners, von den Soldaten „Gunner Palace“ genannt, ist hier zu nennen: der ehemalige Palast Udai Husseins, ein Sohn Saddam Husseins. Immer wieder ist das Gebäude von außen zu sehen, meist in Untersicht mit aufstrebenden Linien oder als etwas surreal wirkende Ruine. Wird er von innen gezeigt, geschieht dies fast ausschließlich in statischen Einstellungen. Dabei wird der Ort, obwohl es sich um eine Kommandozentrale handelt, betont mit freizeitleichen und zivilen Tätigkeiten der Soldaten in Verbindung gebracht: Der große Swim-

mingpool und die Golfanlage als Orte privater Geselligkeit der Soldaten stehen im Mittelpunkt. Dieser Bau wird als ein solides, fest umrissenes Zentrum, als das Innen einer gewissermaßen privatisierten Militärgemeinschaft etabliert, das bildinszenatorisch von klaren, aufstrebenden Linien und statischen, eng gefassten Kadrierungen geprägt ist. Es steht bildgestalterisch im absoluten Gegensatz zum unstrukturierten und unübersichtlichen Außen der Stadtumgebung, das vornehmlich in bewegten Kameraeinstellungen und Halbtotalen zu sehen ist (Abb. 10).



Abb. 10: Die Bilder des Gebäudes „Gunner Palace“ (oben) bilden durch Statik und klare, vertikale Linien einen Kontrast zur irakischen Stadtumgebung (unten), welche von Unübersichtlichkeit und horizontalen Bewegungslinien geprägt ist (GUNNER PALACE).

Dieser Gegensatz von Innen und Außen wird auf unterschiedlichen inszenatorischen Ebenen verstärkt, etwa durch die Montage und die Tongestaltung. Das grundlegende räumliche Schema hat seinen Ursprung jedoch in den technischen Voraussetzungen der Kamera und in der Funktion des Akteurs. Die Sequenzen auf dem *Humvee* bilden hierfür das deutlichste Beispiel. Die Kamera kann schlicht überhaupt keine andere Perspektive auf das Außen der Stadt einnehmen, da der Akteur an seine Position auf dem *Humvee* gebunden ist. Er kann nicht einfach aussteigen und sich den Passanten nähern oder die Stadtlandschaft mit der Kamera erforschen. Die einzige Möglichkeit, eine ausdrucksstarke Bildgestaltung zu entwickeln, liegt für ihn darin, die Kamera in der Enge zwischen den Soldaten von Hand zu führen und von dort aus den Raum des Films

zu konstruieren. Die spezifischen Blickperspektiven und Bewegungsmuster der Kamera sind an die Funktion des *embedded filmmaker* als Akteur gebunden. Sie bilden eine raumzeitliche Grundstruktur, die in der Inszenierung aufgegriffen und verstärkt wird; in der Montage wird sie zu einem Bildraum verschaltet, der eine sehr spezifische Ausdrucksqualität generiert.

Vereinzelung statt Gruppenkörper, oder: Ich und die Bombe

Zudem zeigt sich in diesen Sequenzen ein Grund, warum es in *GUNNER PALACE* keine Inszenierung einer euphorischen Verschmelzung des militärischen Gesamtkörpers geben kann: Die Perspektive aus dem Inneren der Soldatengruppe heraus nach außen macht eine solche Inszenierung weitgehend unmöglich. Zwar entsteht der Eindruck einer inneren Sphäre der Soldaten, die gegenüber dem chaotischen Außen eine gewisse Strukturiertheit und Geschlossenheit aufweist. Sie zeigt sich jedoch als ein fragiles Konstrukt, das räumlich einzig durch Blickkonstruktionen zusammengehalten wird. Sie ist durchsetzt von den Blicken der Kamera nach Außen, in denen die Soldaten jeweils bildgestalterisch völlig einzeln zum Chaos und zur Bedrohlichkeit des Umfeldes ins Verhältnis gesetzt werden. Die Körper der Soldaten mögen die statischen Fixpunkte der Inszenierung sein, an denen sich die Blickperspektiven ausrichten; sie erscheinen dabei aber stets völlig allein und in ihrer Exponiertheit verletzlich. Wieder und wieder werden Soldaten nicht nur auf den *Humvees*, sondern auch vor der gewaltigen Kulisse des Gebäudes „Gunner Palace“ gezeigt, einzeln und klein vor dem monumentalen Bau.

Dieses räumliche Schema einer inneren und einer äußeren Sphäre kann als das Resultat des Versuchs beschrieben werden, mit den spezifischen Mitteln dieser Kamera und dieses Akteurs einen audiovisuellen Ausdruck zu finden für das Verhältnis der Soldaten zu ihrem Umfeld: ein Verhältnis des Bedroht-Seins, in welchem die Quelle der Bedrohung stets unsichtbar bleibt. In immer neuen Blickwinkeln versucht die Kamera, die Soldaten im Vordergrund ins Verhältnis zu setzen zum Chaos der Stadt. Daraus entsteht der klar umrissene Binnenraum der Soldaten, welche stets den Fixpunkt bilden und zu denen nächste Nähe möglich ist; allein der äußeren Bedrohung kann die Kamera auf diese Weise nie nahekommen. Sie kann kein anderes Bild dafür finden, als immer wieder das chaotische Treiben auf der Straße aus der Ferne in den Blick zu nehmen, diesen über Hausfassaden und Marktstände streifen zu lassen, ohne dass dabei etwas anderes sichtbar würde als alltägliche Zivilität.

Diesem Versuchen, aus der Mitte der Soldaten heraus ein Bild zu finden für die Bedrohung und das Ausgeliefertsein, fällt die Inszenierung des Gruppenkör-

pers zum Opfer. Der Binnenraum der Soldaten, der dabei entsteht, bringt keine Verschmelzungslust zum Ausdruck, sondern seine eigene Fragilität gegenüber einer Bedrohung, die unsichtbar ist und gegen die es keine Mittel gibt.

Eine Szene soll in diesem Zusammenhang hervorgehoben werden, da sie für die Analyse von *THE HURT LOCKER* von besonderer Bedeutung sein wird. Die Szene beginnt bei Minute 12 des Films: Auf Patrouille haben die Soldaten mitten im unübersichtlichen Stadtverkehr eine verdächtige Plastiktüte am Straßenrand entdeckt und die Straße gesperrt. Der Verdacht besteht, dass sich in der Tüte ein Sprengsatz verbirgt. Ein Soldat nähert sich der Tüte langsam an, während die anderen gemeinsam mit der Kamera in sicherer Entfernung warten und beobachten, was passiert. Schließlich hebt der Soldat die Plastiktüte an und zeigt an, dass sie leer ist.

Die Sequenz folgt im Ganzen dem beschriebenen Muster, mit welchem ein statisches Innen der Soldatengruppe einem chaotischen und latent bedrohlichen Außen gegenübergestellt wird: Es dominiert die Unübersichtlichkeit der überfüllten und lauten Stadtumgebung, während einige Einstellungen diesem Außen die Soldaten als unbewegliche Fixpunkte im Vordergrund entgegenstellen. Dazwischen aber bildet sich ein für diese Szene spezifisches räumliches Muster aus. Zunächst wird die Sequenz eröffnet von einer längeren Einstellung, die von einem *Humvee* herab eine lange, gerade Straße in der Flucht zeigt, einen Soldaten seitlich im Vordergrund (Abb. 11, links). Dann wechselt der Schauplatz zu einer anderen Stadtumgebung: Mehrere Einstellungen zeigen nun wieder die Flucht einer Straße, auf deren Mittelstreifen sich eine niedrige, befestigte Barriere entlangzieht. Diese Barriere bildet eine markante optische Orientierungslinie in einem sonst chaotischen Bildraum (Abb. 11, rechts). Ihre Länge und Geradheit wird durch die Kameraperspektive betont, welche sie immer wieder in der Flucht zeigt.



Abb. 11: Durch den Blick in die Flucht der Straßen bildet die Mittelbarriere jeweils die einzige Orientierungslinie innerhalb der unübersichtlichen Stadtumgebung. Stills aus *GUNNER PALACE*.

Direkt an dieser Barriere liegt in einiger Entfernung die Plastiktüte. Die Barriere weist gewissermaßen die Richtung zur Bombe, zu „the soldiers’ worst fear“. Sie betont aber zugleich die Distanz, die dorthin zu überwinden ist und eine Begutachtung aus der Ferne unmöglich macht. Die Kamera zeigt einen Soldaten, der mit einem Fernglas versucht, die Tüte in den Blick zu bekommen, indem er entlang der Mittelbarriere in ihre Richtung blickt. In einer langen Einstellung, die als der Kern dieser Sequenz betrachtet werden kann, beobachtet nun die Kamera aus der Ferne denselben Soldaten, wie er sich langsam der Tüte annähert, in einer halb parallelen Bewegung zur Mittelbarriere (Abb. 12). Die Kamera behält ihn im Blick, während sie sich von hinten zwei wartenden Soldaten nähert, sich zwischen ihnen positioniert und ihnen über die Schultern blickt.



Abb. 12: In einer langen Einstellung sieht die Kamera dem Soldaten dabei zu, wie er sich der Plastiktüte nähert. Die Körperteile der wartenden Kameraden im Vordergrund und die Mittelbarriere der Straße betonen die Distanz, die zwischen ihm und der Gruppe entsteht (GUNNER PALACE).

Während der gesamten Einstellung bleibt das Bild gerahmt von den Profilen der beiden Soldaten, die gebannt ihrem Kameraden hinterherblicken. Mit einer langsamen Zoombewegung versucht die Kamera, noch näher an den Soldaten in der Entfernung heranzukommen. Schwankungen der Schärfe zeigen den Versuch an, das Geschehen noch deutlicher in den Blick zu bekommen. Diese Zoom- und Fokusbewegungen wirken wie ein „Tasten“ der Kamera, die versucht, sich an die Bedrohung heranzutasten, sie endlich in den Blick zu bekommen und zugleich zu ergründen, wie es sich anfühlen mag, sich dieser Plastiktüte zu nähern, von der solch eine Bedrohung ausgeht.

Hier zeigt sich eine besondere Variation des Prinzips der Vereinzelnung der Soldaten gegenüber dieser diffusen Bedrohung: Zwar hält sich die Kamera nah an den Körpern der beiden beobachtenden Kameraden und teilt ihren Blick, womit sie eine gewisse Geschlossenheit der Gruppe suggeriert. Ihr Blick und ihr „Tasten“ gelten aber dem einzelnen Soldaten, der sich von der Gruppe wegbegeben muss, um sich, völlig allein und ungeschützt, der scheinbar tödlichen Be-

drohung anzunähern. Die Perspektive der Kamera aus der Mitte der wartenden Soldaten heraus und ihre tastenden Bewegungen betonen die Distanz, die zwischen der Gruppe und diesem einzelnen Soldaten besteht. Verstärkt wird dies noch durch die räumliche Anordnung der Straße und ihrer Mittelbarriere, die eine optische Leitlinie zwischen der Gruppe und dem Soldaten an der vermeintlichen Bombe bildet. Verbunden sind sie nur noch über einen Blick, der nicht in der Lage ist, diese Distanz tatsächlich zu überbrücken. So sehr die Kamera auch versucht, über Zoom und Schärferegung die Bombe in den Blick zu bekommen, es gelingt ihr nicht; die Plastiktüte entpuppt sich als leer, die Gefahr verpufft buchstäblich in Luft und bleibt so diffus wie zuvor.

Aus dem „Wir gegen Die“ klassischer Mobilisierungsfilme ist hier „Einer gegen die Bombe“ geworden – womit das zentrale Thema des Films *THE HURT LOCKER* benannt wäre. Die Begegnung mit der Bombe, die Vereinzelnung des Soldaten im Versuch, dieser Bedrohung ansichtig, ihrer habhaft zu werden – dies ist das Grundthema, das *THE HURT LOCKER* in einer episodenhaften Affektdramaturgie beständig variiert und das in seiner ersten Szene als ein raumzeitliches Muster der Bildraumsinszenierung ausgeformt und sinnlich greifbar gemacht wird. Das inszenatorische Muster dieser Szene aus *GUNNER PALACE* hat *THE HURT LOCKER* aufgenommen und in seiner ersten Szene ausformuliert und variiert.

Apparat, Akteur, örtliche Topografie

Dies wird im Folgenden weiter auszuführen sein. Zunächst lässt sich auf der Grundlage dieser Analyse von *GUNNER PALACE* nun zusammenfassen und schematisch bestimmen, welche grundlegenden inszenatorischen Muster durch den technischen Apparat der DV-Kamera und deren Anwendungsweise generiert werden. So lässt sich nun aufgliedern, welche Gestaltungsmuster jeweils durch den Apparat, durch den Akteur und durch die örtliche Topografie bedingt sind (Abb. 13):

- *An die technischen Eigenschaften des Apparates der DV-Kamera zurückzubindende Muster:* Die Beweglichkeit der Kamera ist grundlegend auf die technischen Eigenschaften der DV-Kamera des Dokumentarfilmers zurückzuführen. Zunächst ist hier schlicht der Umstand von Bedeutung, dass sie klein und leicht genug ist, um in der Hand geführt zu werden, auch in engen und hektischen Situationen; dass sie von einer Einzelperson mitgeführt und bedient werden kann, die sich spontan innerhalb der Gruppe bewegen kann; dass durch diese Leichtigkeit und Beweglichkeit die Körperbewegungen des Akteurs unmittelbar als Bewegungen des Bildes wahrnehmbar werden. Daraus folgt die Unruhe der Kamera: Das Holpern des Fahrzeugs überträgt sich in ein Wackeln der Kamera, und spontane und hastige Schwenks

und ruckartige Zooms verstärken stellenweise den Eindruck von Hektik und Unübersichtlichkeit. Zugleich, im Kontrast dazu, ermöglicht dies aber auch eine gewisse Intimität in der Nähe zu den Soldaten: Selbst in den nahen und ruhigen Einstellungen sind die Kamerabewegungen noch wahrnehmbar als leichtes Wackeln, Schwenken und behutsames Zoomen, womit die Annäherungsbewegungen der Kamera als körperliche Annäherungsbewegungen wahrnehmbar werden. In den Kamerabewegungen kommt eine gewisse Präsenz zum Ausdruck: Diese Bilder, das betonen sie unablässig, kommen aus der Mitte der Soldaten. Die Kamera beobachtet nicht einfach, sie schafft einen Bildraum aus dieser Mitte heraus, sie ist Teil des Geschehens.

- *An den embedded filmmaker als Akteur zurückzubindende Muster:* Vor allem das räumliche Innen/Außen-Schema ist ganz wesentlich bedingt durch den Akteur. Michael Tucker war ein ganz typischer *embedded journalist* bzw. *filmmaker* in dem Sinne, dass er eine ganz konsequente Innenperspektive der Soldaten in ihrem militärischen Alltag einnahm. Seine Funktion des *embedded filmmaker* erfordert rein logistisch gesehen bestimmte formale Muster. So ist ihm ein Platz inmitten der Soldatengruppe zugewiesen, den er auch nicht ohne Weiteres verlassen kann, wenn es etwa zu Kampfhandlungen kommt. Inszenatorisch führt dies zu einer großen Nähe zu den Soldaten und zum Kriegsgerät: Die Kamera ist oft nah an den Körpern und Gesichtern oder verbirgt sich im *Humvee*, wenn es mal gefährlich wird. Zwischen diesen Körpern ist sie sehr beweglich, kann sich ihre Positionen suchen und mal hier, mal dort an die Gesichter heranrücken. Zugleich ist der Blick auf das Umfeld des Kriegsgebietes nur aus der Ferne möglich. Auf diese Weise konstruiert die Kamera zwangsläufig einen Bildraum, der durch die Ansichten und Perspektiven der Soldaten und ihrer Gerätschaften strukturiert ist, sich nur von dort aus entfalten kann, während das Umfeld des Kriegsgebiets, der irakischen Städte, Menschen und Landschaften nur aus der Ferne als unübersichtliche Gesamtansicht sichtbar ist.
- *An die örtliche Topografie zurückzubindende Muster:* Es handelt sich um eine irakische Stadtumgebung mit eng stehenden Häusern und dichtem Verkehr, die von einer langen Straße durchzogen ist. Seitlich ist die Straße eingefasst von hohen, verschachtelten und unübersichtlichen Hausfassaden, während sie in der Länge keine Begrenzung hat. In ihrer Mitte verläuft die Barriere, die den einzigen optischen Bezugspunkt zur Orientierung bieten.

	Historische Daten:	Ästhetische Konstruktion / raumzeitliches Inszenierungsmuster:
Medientechnischer Apparat:	DV Kamera →	<ul style="list-style-type: none"> • bewegliche Perspektive, auch in Enge der Fahrzeuge • Wackeln durch Handführung • hastige Schwenkbewegungen und Zooms • Übersetzung von Körperbewegungen in Bildbewegungen
Akteur:	Dokumentarfilmer „embedded“ →	<ul style="list-style-type: none"> • Nähe zu Soldaten • Perspektiven aus dem Inneren der Soldatengruppe oder aus Fahrzeugen heraus • Innen/Außen-Schema • „Subjektive“ des Militärs • räumliche Distanz zum Außen bzw. zur Bombe • bewegliche Perspektive
Örtliche Topografie:	Irakische Straßenszenerie →	<ul style="list-style-type: none"> • Stadtumgebung mit verschachtelten Hausfassaden • Stadtlärm • unüberichtliche Verkehrssituation • Mittelbarriere der Straße als optische Leitlinie

Abb. 13: Schematische Übersicht des raumzeitlichen Inszenierungsmusters in GUNNER PALACE.

Diese inszenatorischen Merkmale, die jeweils durch den Apparat, den Akteur und die örtliche Topografie bedingt sind, bilden in ihrer Verschaltung einen spezifischen raumzeitlichen Darstellungsmodus aus. Als audiovisuelle Grundstruktur geben sie gewissermaßen das Material, das zur Verfügung steht, um daraus einen spezifisch perspektivierten Bildraum zu konstruieren. Zur Verdeutlichung: Die Perspektiven und Bildausschnitte, welche der Akteur wählt, folgen natürlich auch einer gewissen Intentionalität, etwa wenn er sich immer wieder so zu den Soldaten positioniert, dass die Kamera von schräg hinten an ihren Gewehrläufen entlang blickt. Diese spezielle Ausrichtung ist nicht allein seiner Funktion als *embedded filmmaker* zuzurechnen, die grundsätzliche Nähe zu den Soldaten, die Perspektive von innen nach außen und die Entfernung zum Chaos des äußeren Umfeldes dagegen schon. Diese Kameraeinstellungen können also in der Analyse präzise als Versuch beschrieben werden, aus den gestalterischen Grundstrukturen, die durch Kamera und Akteur gegeben sind, spezifische Aus-

drucksmuster zu entwickeln. Die grundlegende Konfiguration des Grundmusters bleibt dabei erhalten und kann deshalb auch in den verschiedenen Ausformungen und Variationen identifiziert werden.

Mit der Kenntnis dieses schematischen Grundmusters kann nun in der Analyse von *THE HURT LOCKER* untersucht werden, inwiefern es dort aufgegriffen und ausgeformt wird.

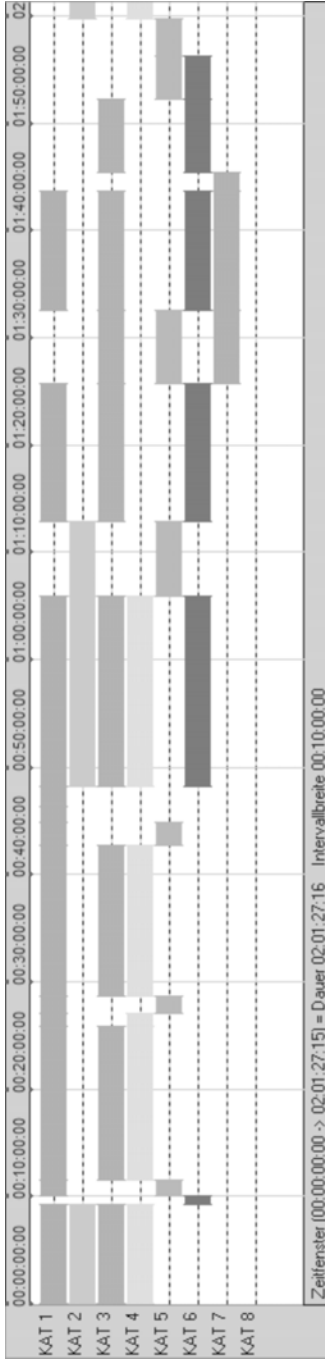
Analyse von *THE HURT LOCKER*

Mit den inszenatorischen Merkmalen und Motiven, die an *GUNNER PALACE* herausgearbeitet wurden, lässt sich aufzeigen, dass die Bezüge von *THE HURT LOCKER* zu diesem Dokumentarfilm vielschichtig sind. Offenbar bildete *GUNNER PALACE* einen zentralen Bezugspunkt für die ästhetische Konzeption von *THE HURT LOCKER*. Dies soll im Folgenden in einer vergleichenden Analyse dargelegt werden, welche ebenfalls mit einer Betrachtung der affektdramaturgischen Makrostruktur des Genrefilms beginnt und dann auf Ebene der Mikrostruktur die konkreten raumzeitlichen Konstruktionen herausarbeitet, die auf *GUNNER PALACE* und dessen technischen Apparat zurückgeführt werden können.

Affektdramaturgische Makrostruktur: Immer wieder die Bombe

Die affektdramaturgischen Parallelen zwischen *THE HURT LOCKER* und *GUNNER PALACE* zeichnen sich bereits auf Ebene der Makrostruktur ab. Auch *THE HURT LOCKER* ist deutlich strukturiert durch eine episodenhafte Wiederholungsstruktur, und auch hier ist diese Struktur bestimmt durch den Wechsel der Pathoskategorien 3 (*Kampf und Natur*) und 5 (*Heimat, Frau, Zuhause*): die äußere Bedrohung durch einen unsichtbaren Feind sowie die Behauptung und Imagination heimeliger Zivilität (Abb. 14)*.

Dieser Wechsel ist auch auf Ebene des Handlungsverlaufs klar zu greifen: Er entspricht dem Wechsel zwischen den sich wiederholenden Außeneinsätzen, auf denen die Soldaten jeweils mit einer neuen Bombe konfrontiert werden, und den kurzen Episoden der Erholung dazwischen, in denen Ereignisse aus dem sozialen Alltag der Soldaten im Camp im Mittelpunkt stehen. Die sich ständig wiederholende Begegnung mit der Bombe bildet das erzählerische ebenso wie das affektdramaturgische Grundthema des Films. Auch hier geht es also um die Erfahrung eines Zustands der stetig wiederkehrenden Bedrohung, die dem Versuch der Aufrechterhaltung eines „zivilen“ militärischen Lebens gegenübersteht. Nur hat sich das Motiv der Bedrohung hier im Vergleich zu *GUNNER PALACE*



Nr.	Narratives Stereotyp	Affektorientierung
KAT 1	Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen	Trennungsschmerz / Gemeinschaftsgefühl
KAT 2	Formierung eines Gruppenkörpers (<i>corps</i>)	Ich-Verlust (Angst) / Übersteigertes Selbstwertgefühl
KAT 3	Kampf und Natur	Horror (Angst) / Feindseligkeit
KAT 4	Kampf und Technologie	(All-)Macht(s)gefühl / Ohnmachtsgefühl
KAT 5	Heimat, Frau, Zuhause	Trostgefühl (Heimweh) / Verlustschmerz
KAT 6	Leiden / Opfer	Agonie / Trauer
KAT 7	Unrecht und Demütigung / moralische Selbstbehauptung	Zorn / Schuldgefühl
KAT 8	Gemeinschaftsgefühl als eine medial geteilte Erinnerung an geteiltes Leid	Gemeinschaftsgefühl

Abb. 14: Affektdramaturgisches Makrodiagramm THE HURT LOCKER. Besonders markant zeigt sich auch hier ein Wechsel zwischen den Kategorien 3 und 5. (s. S. 283, Abb. 14*, Farbabbildung)

zu einem gewissen Grad konkretisiert, nämlich in Gestalt der Bombe. Wo GUNNER PALACE über den Filmverlauf hinweg eine diffuse Bedrohungslage beschreibt, deren Quellen vielfältig und schwer fassbar sind, arbeitet sich THE HURT LOCKER am Motiv der Bombe ab. Der Film setzt mit jeder Episode einen neuen Versuch ins Bild, sich der Bombe zu nähern und ihrer buchstäblich habhaft zu werden. Während GUNNER PALACE bis zum Ende nicht in der Lage ist, die Bedrohung konkret in den Blick zu bekommen und ihr ein Bild zu geben, erscheint THE HURT LOCKER als Versuch, genau dieses Scheitern zu adressieren, indem hier die Begegnung mit der Bombe in immer neuen und exzessiven Variationen ins Bild gesetzt wird.

Der lange Gang zur Bombe

Die erste Szene in THE HURT LOCKER kann beinahe als eine Art Reinszenierung der oben beschriebenen Szene aus GUNNER PALACE beschrieben werden. Sie nimmt das Thema dieser Szene auf und löst das ein, was in GUNNER PALACE verwehrt bleibt: den Anblick der Detonation, mit aller Wucht und allen tödlichen Konsequenzen (Abb. 15)*. Während sich in GUNNER PALACE die Bombe in Luft auflöst, die Bedrohung also weiter unsichtbar bleibt und der Verlegenheit gegenüber den irakischen Passanten weicht, setzt THE HURT LOCKER die Explosion als ein fulminantes kinotechnisches Ereignis in Szene und buchstabiert sie regelrecht aus. Mit mehreren Hi-Speed-Kameras aufgenommen, zeigt sie die Explosion in Zeitlupe und zerlegt sie in mehrere Phasen; Detailaufnahmen in extremer Zeitlupe zeigen, wie Staub und Schotter durch die Erschütterung angehoben werden und wie sich das Metall eines Autowracks durch die Druckwelle so sehr krümmt, dass der Rost abblättert. Immer wieder ist zu sehen, wie die Figur Thomson von der Druckwelle erfasst und zu Boden geschleudert wird, ebenfalls in mehrere Phasen zerlegt. Immer wieder, mal in der halbtotalen, mal in der halbnahen Einstellung ist zu sehen, wie Blut von innen gegen das Visier seines Helmes spritzt. Die Szene schließt mit einer langen Einstellung, die noch einmal seinen Fall in ganzer Länge zeigt, vor der Kulisse der gewaltigen Explosionswolke, bis er schließlich zum Liegen kommt.

Mit sämtlichen zur Verfügung stehenden Mitteln moderner Filmtechnik wird hier das zur Anschauung gebracht und ausbuchstabiert, was jeder Soldat in GUNNER PALACE fürchtet: die tödliche Detonation, die hier in all ihre Facetten aufgegliedert wird, um ihre Wucht anschaulich und greifbar zu machen. Es scheint, als wolle die Kamera sie regelrecht sezieren und studieren, ihre unsichtbare Kraft sichtbar machen. Die beschriebene Sequenz mutet an wie eine Bewegungsstudie, wie eine experimentelle Anordnung, in der die Hi-Speed-Kameras genutzt werden, um verborgene Bewegungsdynamiken sichtbar zu machen. Und im Grunde ist sie genau das: Hier sind keine Special Effects zu sehen, denn

Bigelow und ihr Team haben eine echte Explosion ausgelöst und vorher die Hi-Speed-Kameras platziert, um diese eine Detonation in all ihren Facetten zu erfassen. Dieses Verfahren unterscheidet sich in keiner Weise von den experimentellen Anordnungen, in denen etwa im Labor mit Hi-Speed-Kameras das Einschlagsverhalten von Pistolenkugeln sichtbar gemacht wird.



Abb. 15: Die Explosion wird aus allen erdenklichen Perspektiven und in Wiederholungen mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten gezeigt wie ein experimentelles Untersuchungsobjekt (THE HURT LOCKER). (S. S. 284, Abb. 15*, Farbabbildung)

Diesen Aufnahmen der Detonation geht eine 12 Minuten lange Sequenz voraus, die sich nichts anderem widmet als der Annäherungsbewegung der Soldaten an die Bombe. Die Annäherung findet in mehreren Versuchen statt: Erst ist sie über das Bild der Kamera des Bombenroboters zu verfolgen (siehe Analyse in Kapitel 3.3); dann nähert sich der Roboter noch einmal mit einer Sprengladung an, die eine kontrollierte Sprengung auslösen soll; dann, als diese Annäherung scheitert, macht sich Thomson im Schutzanzug zu Fuß auf den Weg, um die Sprengladung bei der Bombe zu deponieren. Für diesen letzten Gang Thompsons lässt sich die Szene viel Zeit, setzt ihn ins Bild als einen langsamen, mühsamen Marsch, weg von der Gruppe, hinein in die *kill zone*. Begleitet wird der Marsch von Kommentaren der Soldaten, mit denen die geschätzte Entfernung angegeben wird wie ein Countdown und sich die Distanz zur Bombe Stück für Stück verringert.

Es ist die Annäherungsbewegung des Soldaten in GUNNER PALACE an die Plastiktüte, die hier in mehreren Variationen erneut ins Bild gesetzt wird. Während in GUNNER PALACE die Mittelbarriere der Straße eine Leitlinie dieser Bewegung bildet, an deren Ende wie als Fluchtpunkt die vermutete Bombe liegt, sind es in THE HURT LOCKER die Bahngleise, die eine vergleichbare Funktion einnehmen. Sie bilden eine Achse der räumlichen Orientierung innerhalb eines ansonsten durch Chaos und Unübersichtlichkeit gekennzeichneten Bildraumes.

Vom Chaos der Stadt in die innere Sphäre der Soldaten

Wie in der Beispielanalyse in Kapitel 3.3 beschrieben, beginnt die Szene mit der Inszenierung eines unübersichtlichen, chaotischen Stadtraums, der sich als subjektiver, in viele Blickpunkte aufgespaltener technifizierter Blick entfaltet. Auf Ebene der Montage dominieren kurze Einstellungen aus unterschiedlichsten Blickwinkeln, hektische Zooms und Kameranachschwenks sowie gegensätzliche Bewegungsrichtungen im Bild. Auf der Tonebene mischen sich hektische Umgebungsgeräusche des Verkehrs mit den mechanischen Fahrgeräuschen des Roboters, der Stimme eines arabisch sprechenden Mannes, deren Ursprung unklar bleibt, arabischen Gesängen sowie einer leisen und dissonant summenden musikalischen Unterlegung. Gegenläufige Bewegungsmuster, fahriges Schwenken und Zooms und vor allem die Vielzahl der unterschiedlichen Blickperspektiven schaffen einen Bildraum, der sich durch absolute räumliche Unübersichtlichkeit und mangelnde Orientierungsmöglichkeiten auszeichnet.

Gerahmt wird dieser erste Abschnitt der Szene von zwei längeren Einstellungen, die das Bild des Kontrollmonitors des Bombenroboters zeigen, der sich holpernd über den schottrigen Boden vorwärtsbewegt. In diesen Einstellungen beschränken sich die hörbaren Umgebungsgeräusche auf die mechanischen Fahrgeräusche und das Knacken des Schotters. Die Szene wird also von einer Einstellung eröffnet, die einen völlig technifizierten, gleichwohl aber sehr subjektiven Blick ins Bild setzt. In der letzten Einstellung des Abschnitts zeigt derselbe Blick der Digitalkamera des Bombenroboters, wie dieser sich einem Müllhaufen annähert, unter welchem sich die Bombe versteckt. Mit der Annäherung steigt die Intensität des Klanggemischs auf der Tonebene, dazu kommt ein leises, rhythmisch pulsierendes Geräusch, das wie Herzschlag klingt und sich in der Intensität ebenfalls langsam steigert. Es entsteht eine inszenatorische Peripetie, die mit der Annäherung an die Bombe kulminiert und dann mit dem nächsten Einstellungswechsel sehr plötzlich abfällt. Die knackenden und raselnden Geräusche des Roboters brechen ab, Umgebungsgeräusche lassen nach, für einen Moment ist es fast still. Kurz ist der Bildschirm des Kontrollmonitors zu sehen, der das Bild der Digicam des Bombenroboters zeigt, dann, quasi

im Gegenschuss, in einer extrem nahen Einstellung, die Augenpartie eines Soldaten im Profil.

Dieser deutliche qualitative Wechsel der Bildrauminszenierung markiert den Beginn eines neuen Abschnitts in der inszenatorischen Komposition. Nun wird eine räumliche Sphäre entfaltet, die der im ersten Abschnitt völlig entgegengläuft. Zunächst ist eine sehr nahe Einstellung auf die Hände des Soldaten Sanborn zu sehen, welcher die Fernsteuerung des Roboters bedient und dessen Auge zuvor in sehr naher Einstellung zu sehen war. Dann erscheint wieder das Bild der Digicam, welche sich langsam weiter dem Schutthaufen mit der Bombe annähert. Es folgt eine weitere sehr nahe Einstellung auf die Augenpartie eines anderen Soldaten, der offenbar ebenfalls auf den Kontrollmonitor blickt. Dann wieder die Hände des ersten Soldaten und das Bild des Kontrollmonitors des Roboters, den er mit seinen Bewegungen steuert (Abb. 16)*.



Abb. 16: Mit der Einstellungsfolge extremer Close-ups auf das Bedienfeld des Bombenroboters und die Gesichter und Hände der Soldaten wird eine intime innere Sphäre erzeugt sowie eine Verschmelzung von Körpern und Kriegsgerät (THE HURT LOCKER). (s. S. 284, Abb. 16*, Farbabbildung)

Mit dieser Einstellungsfolge werden die Soldaten, noch bevor sie als Figuren etabliert werden, mit dem Bombenroboter zu einer technisch-organischen Einheit verschmolzen. Im einen Moment ist noch das Bild der Digicam des Bombenroboters zu sehen, das sich wie von selbst bewegt und einen hörbaren Herzschlag hat; im nächsten Moment das Auge des Soldaten, seine Haut, seine Poren, sein

Schweiß. Dann die Hände des Soldaten, die, verschwitzt und schmutzig, ganz vorsichtig die Hebel der Fernsteuerung bewegen. Was hier ins Bild gesetzt wird, ist die Verschmelzung von Soldatenkörpern mit der Kriegsmaschinerie zu einer technisch-organischen Einheit, eine typische Ausprägung der Pathoskategorie 4 (*Kampf und Technik*) in Kombination mit Pathoskategorie 2 (*Formierung eines Gruppenkörpers*). Die spezifische Variation besteht hier in der Intimität, mit der sich diese Verschmelzung vollzieht: Nicht die euphorische Entgrenzung der eigenen Körperlichkeit im Zusammenschluss mit der Maschine und die entfesselte Waffengewalt stehen hier im Mittelpunkt, sondern ein sensibles, sinnliches „Er-tasten“ der Bombe, in welchem Augen, Hände, Monitor und Roboter zu einer sinnlichen Einheit verschmelzen. Im Grunde ist hier der Blick der Kamera in *GUNNER PALACE* aufgegriffen, der dem Soldaten auf seinem Weg zur Bombe folgt und versucht, sie ins Bild zu bekommen: der tastende Versuch, ihrer ansichtig zu werden mithilfe des medientechnischen Apparates. In *THE HURT LOCKER* ist dieser Versuch als eine Anwendung des Militärgeräts ins Bild gesetzt und zugleich in poetische Darstellungsmuster und Subjektivierungsstrategien des Genres überführt.

Mit dieser Einstellungsfolge wird zugleich ein subjektiver Binnenraum entfaltet, der dem unübersichtlichen und hektischen Chaos des Stadtraums in seiner sinnlichen Qualität gegenübersteht. Die Einstellungen sind deutlich länger, die Kamera sehr viel ruhiger, der Ton wird für einen Moment fast ausgeblendet. Die extreme Nähe der Kameraeinstellungen zu den Gesichtern der Soldaten schafft einen Bildraum, der zunächst nur aus Augen, Hautporen, Schweiß, schmutzigen Fingern und dem Bedienelement der Fernsteuerung besteht. Dann öffnet sich der Raum langsam, Schritt für Schritt (Abb. 17): Zunächst kommt das Gesicht Thomsons mit ins Bild, erst sehr nah, dann etwas größer. Er wendet den Blick nach oben in Richtung der zahllosen Fenster und Balkone der umgebenden Hausfassaden, und in mehreren Gegenschüssen sind Ausschnitte dieser Fassaden zu sehen, besetzt mit Menschen, die den Blick erwidern und das Treiben der Soldaten beobachten. Dann ist die Kamera wieder bei den Soldaten: Eldridge, das dritte Teammitglied, kommt mit ins Bild. Die Soldaten sind jetzt in halbnahen Einstellungen zu sehen, wie sie sich um den Monitor der Fernsteuerung drängen. Dann schließlich öffnet sich der Raum vollständig, als Thomson mit einer Geste in die Richtung deutet, in die sich die Druckwelle der bevorstehenden Explosion ausbreiten wird. Im Gegenschuss folgt die Kamera dieser Geste und zeigt die Straße in der Flucht, Thomsons Helm seitlich im Vordergrund. In einem letzten Schritt der Raumöffnung rückt die Kamera ein Stück nach hinten ab und zeigt nun noch einmal die Flucht der Straße mit den drei Soldaten und ihrem *Humvee* im Vordergrund.



Abb. 17: Einstellungsfolge: Über eine Blickkonstruktion wird der Raum Schritt für Schritt geöffnet von der intimen inneren Sphäre der Soldaten hin zur Halbtotalen der Gruppe in der Stadtumgebung (THE HURT LOCKER).

Auf diese Weise wird innerhalb des chaotischen Bildraumes der Stadtumgebung ein subjektiver Binnenraum der Soldaten etabliert. Zu Beginn wird nicht nur durch die größtmögliche Nähe zu den Körpern, die verlangsamte Montage und die Ruhe ein Gegensatz geschaffen; auch wird dieser Binnenraum von Beginn an als ein subjektiver Wahrnehmungsraum konstruiert, in welchem erstmals in dieser Szene konkrete Blickpositionen und Blickachsen in Schuss-Gegenschuss-Montagen entfaltet werden. Tatsächlich ist dies ein Raum, der zunächst nur aus Blicken besteht: Erst Sanborns Auge in der extremen Großaufnahme, dann als Gegenschuss der Kontrollmonitor, auf den er blickt; dann Thomsons Augen und seine Blicke zu den Balkonen und Fenstern. Das heißt, in dieser Montagefolge etabliert sich eine innere Sphäre der Soldaten, die dem Chaos der Stadt gegenübersteht und sich durch eine gewisse Stabilität auszeichnet, die in der von

Blickstrukturen getragenen Bildraumkonstruktion greifbar wird. Damit wird auf Ebene des Bildraumes ein Gegensatz von Innen und Außen geschaffen: Ein subjektives, relativ stabiles und fast intimes Innen der Soldaten wird einem in seiner Hektik, Unübersichtlichkeit und in seinen Blickstrukturen unüberschaubaren, dadurch latent bedrohlichen Außen der Stadtumgebung gegenübergestellt. Die letzte Einstellungsfolge mit Thomsons Geste und dem folgenden Gegenschuss in die Flucht der Straße betont: Die Soldatengruppe ist es, von der die einzige räumliche Orientierung in diesem Chaos ausgeht. Thomson öffnet mit seiner Geste buchstäblich den Raum.



Abb. 18: Die Bahngleise bilden eine Orientierungslinie innerhalb der chaotischen Stadtumgebung, an der sich die Anziehungs- und Abstoßungsbewegungen der Soldaten zur Bombe ausrichten (THE HURT LOCKER).

Abgesehen von diesen geordneten Blickstrukturen gibt es nur eine weitere räumliche Konstante: die Bahnschienen, die in der Mitte der Straße verlaufen. An ihnen entlang bewegen sich die Soldaten mehrmals in Richtung Bombe und zurück. Die Schienen geben optisch so den Bewegungsvektor der Figuren vor und bilden damit eine räumliche Orientierungslinie. Als zwei sich gegenüberliegende Pole an den jeweiligen Enden dieses Bewegungsvektors bilden sich zum einen die Gruppe, zum anderen die Bombe heraus. Die spezifische Qualität der Bildrauminszenierung entsteht jedoch gerade daraus, dass die räumliche Distanz zwischen Gruppe und Bombe bis zum Ende völlig unklar bleibt. Die Szene ist strukturiert durch wiederholte Annäherungs- und Entfernungsbewegungen

entlang der Schienen (durch den Roboter und die Figuren), wobei nie sichtbar wird, wie weit die zurückgelegte Distanz tatsächlich ist und wie sich Bombe und Gruppe in ihrer räumlichen Position zueinander verhalten. Die Schienen dienen als eine Orientierung für die Bewegungen der Soldaten, nicht aber für die räumlichen Zusammenhänge: An ihnen wird deutlich, dass es bestimmte Annäherungs- und Entfernungsbewegungen zwischen den beiden Polen der Bombe und der Gruppe gibt, die räumlichen Verhältnisse darum herum bleiben jedoch völlig unübersichtlich (Abb. 18).

Statt der Mittelbarriere der Straße in GUNNER PALACE bilden in THE HURT LOCKER die Zuggleise den räumlichen Orientierungsvektor, der gewissermaßen die Richtung zur Bombe weist, zugleich aber die Distanz betont, die in ihren Dimensionen nicht fassbar wird. Entlang dieses Vektors finden die wiederholten Annäherungsbewegungen statt. Es scheint, als verändere sich die Distanz beständig, als seien die Gleise ein Gummiband, an welchem die Soldaten von der Bombe angezogen und wieder abgestoßen werden. Schier endlos erscheint der Marsch, mit welchem Thomson im letzten Abschnitt der Szene die Gleise abschreitet, um die Sprengladung an der Bombe zu platzieren. Zwischendurch zeigt die Kamera in einer Art Schuss-Gegenschuss-Montage Thomson in der Ferne aus Sanborns Perspektive, dann umgekehrt (Abb. 19). Beide Einstellungen betonen die Distanz, die dazwischenliegt: Die gegenseitigen Blicke artikulieren den Versuch, diese Distanz zu erfassen und zu überbrücken. Jede dieser beiden Einstellungen kann als Point-of-View-Shot des Soldaten mit dem Fernglas in GUNNER PALACE gedacht werden).



Abb. 19: Der Schuss-Gegenschuss-Wechsel zwischen Sanborn und Thomson betont die Entfernung, die sich zwischen beiden hergestellt hat (THE HURT LOCKER).

Zusammenfassung: Apparat, Akteur, örtliche Topografie

Es zeigt sich, dass diese erste Szene in THE HURT LOCKER einen Bildraum entwirft, der von Grund auf durch ein Muster geprägt ist, das schon in GUNNER PALACE beschrieben wurde. Dieser Bildraum wird strukturiert durch die Eröffnung zweier

gegensätzlicher Sphären: ein einigermaßen geordnetes Innen der Soldaten und ein Außen der chaotischen und bedrohlichen Stadt. Diese Sphären gehen aus spezifischen Blickkonstruktionen hervor: Ähnlich wie in *GUNNER PALACE* wird der Binnenraum der Soldaten aus seinem Inneren heraus entfaltet und durch Perspektiven von innen heraus zur Außensphäre der Stadt ins Verhältnis gesetzt.

Dies ist ein raumzeitliches inszenatorisches Grundmuster, das beide Filme teilen. In *THE HURT LOCKER* erfährt dieses Muster eine spezifische Ausprägung und Verstärkung, auf die noch zurückzukommen sein wird. Zunächst wird hier sichtbar, inwiefern in *THE HURT LOCKER* die technischen Bedingungen und die Anwendungsweise der Kamera des *embedded filmmaker* aus *GUNNER PALACE* zum Tragen kommt. Das zeigt sich zunächst in der Art, wie auch in *THE HURT LOCKER* der Bildraum aus der Mitte der Soldaten heraus konstruiert wird. Die Kamera ist stets nah an ihren Körpern und nimmt ihre Perspektiven ein, beobachtet das chaotische Äußere aus einem Innen heraus. Zu bemerken ist hierbei, dass, bei aller relativen Stabilität, die durch die Inszenierung der Soldatengruppe in den Bildraum gebracht wird, dennoch kaum eine Einstellung zweimal zu sehen ist. Auch wenn die Kamera also nah bei den Soldaten bleibt, betont sie doch ihre Beweglichkeit: Sie nimmt ständig neue Blickpunkte ein, als sei sie selbst ein Gruppenmitglied, das sich zwischen den Soldaten bewegt, mal nah an sie heranrückt, mal ihre Perspektive einnimmt.

Die Beweglichkeit der Kameraperspektive wird unterstrichen durch ihre Unruhe: Über weite Teile der Szene bleibt die Kamera wackelig, zeigt hastige Schwenkbewegungen und Zooms. Diese Bewegungen sind als Körperbewegungen wahrnehmbar; viele Einstellungen wirken, als versuche ein dabeistehender Beobachter, die Tätigkeiten der Soldaten mit der Kamera „einzufangen“, indem er sich immer neu zu ihnen positioniert und mit hastigen Zooms und Schwenks versucht, ihren Händen zu folgen oder die Gesichter beim Sprechen besser in den Blick zu bekommen. Hier sind die Bewegungsmuster aufgenommen, die in der Analyse von *GUNNER PALACE* schon als das „Tasten“ der Kamera beschrieben wurden. In *THE HURT LOCKER* sind sie teils überzeichnet: Sie sind ruckartiger und vordergründiger. Damit ist die technische Bedingtheit dieser Bilder betont: Vor allem die ruckhaften Zooms machen immer wieder deutlich, dass es sich hier teils um technisch hervorgebrachte Bewegungen handelt, dass hier nicht der *Point of View* eines Beobachters impliziert ist, sondern ein Apparat das Bild macht.

Die Analyse aus *THE HURT LOCKER* zeigt, dass diese erste Szene in ihrer raumzeitlichen Konstruktion durch ein inszenatorisches Muster bestimmt ist, das schon in *GUNNER PALACE* beschrieben wurde. Das Muster erfährt hier eine spezifische Modifikation, auf die noch weiter einzugehen sein wird. Es findet sich darin aber die gleiche grundlegende raumzeitliche Konfiguration bestimmter gestalte-

rischer Parameter wieder, die an den Apparat der *DV*-Kamera und deren spezifische Anwendungsweise zurückgebunden werden können. Dies lässt sich verdeutlichen, wenn man auch hier diese Parameter schematisch aufgliedert nach Apparat, Akteur und der in der Szene repräsentierten örtlichen Topografie (Abb. 20).

	Historische Daten:	Ästhetische Konstruktion / raumzeitliches Inszenierungsmuster:
Medientechnischer Apparat:	DV Kamera →	<ul style="list-style-type: none"> • bewegliche Perspektive • Wackeln durch Handführung • hastige Schwenkbewegungen und Zooms • Übersetzung von Körperbewegungen in Bildbewegungen
Akteur:	Dokumentarfilmer „embedded“ →	<ul style="list-style-type: none"> • Nähe zu Soldaten • Perspektiven aus dem Inneren der Soldatengruppe oder aus Fahrzeugen heraus • Innen/Außen-Schema • „Subjektive“ des Militärs • bewegliche Perspektive
Örtliche Topografie:	Irakische Straßenszenerie →	<ul style="list-style-type: none"> • Stadtumgebung mit verschachtelten Hausfassaden • Stadtlärm • unübersichtliche Verkehrssituation • Zuggleise als räumliche Ordnungslinie

Abb. 20: Schematische Übersicht des raumzeitlichen Inszenierungsmusters in *THE HURT LOCKER*.

In der schematischen Übersicht wird deutlich, dass sich in *THE HURT LOCKER* eine beinahe identische Konfiguration der raumzeitlichen Inszenierungsmuster identifizieren lässt wie in der oben analysierten Szene in *GUNNER PALACE*. Diese erste Szene in *THE HURT LOCKER* bringt also einen Bildraum hervor, der in seiner grundlegenden Konfiguration an die Aufzeichnungstechnik der *DV*-Kamera, den Akteur des *embedded filmmaker* und die örtliche Topografie der Anwendung in *GUNNER PALACE* zurückgebunden werden kann. Gleichwohl hat sich bereits angedeutet, dass in der konkreten inszenatorischen Ausgestaltung dieses Bildraumes

spezifische Modifikationen gegenüber dem in GUNNER PALACE zu verzeichnen sind. Diese Modifikationen sind im folgenden Abschnitt zu beschreiben. Genau hier wird greifbar, inwiefern mit diesem Bildraum, den THE HURT LOCKER in Anlehnung an die Anwendungsweise der DV-Kamera in GUNNER PALACE hervorbringt, die tradierten Pathosformen des Kriegsfilmgenres modifiziert und variiert werden.

Vom Gruppenkörper zu radikaler Vereinzelung

Wie in der bisherigen Mikroanalyse beschrieben wurde, greift THE HURT LOCKER das räumliche Innen/Außen-Schema, wie es in GUNNER PALACE zu beobachten ist, auf und buchstabiert es gewissermaßen aus. Sowohl die Unübersichtlichkeit, Hektik und Bedrohlichkeit der Außensphäre als auch die Intimität und Stabilität der Innensphäre der Soldatengruppe wird jeweils noch betont, und zwar indem gerade die gestalterischen Merkmale, die dem Apparat und seiner Anwendungsweise zugeordnet werden konnten, in einen filmischen Darstellungsmodus überführt, dabei ausgeformt und in ihren affektiven Qualitäten betont werden. Die Beweglichkeit der Kamera, das Wackeln und Zittern des Bildes, die fahrigen Schwenks und Zooms zeigen sich wesentlich vordergründiger, als es im Dokumentarfilm der Fall ist. Sehr viel deutlicher als in GUNNER PALACE sind sie hier darauf ausgelegt, einen bestimmten Wahrnehmungseindruck zu erzeugen, der auf eine affektive Qualität von Hektik und Bedrohlichkeit zielt. Im Gegenzug rückt die Kamera in der Inszenierung der Innensphäre sehr viel näher an die Gesichter heran, zeigt sich „tastender“, forschender als im Dokumentarfilm, und wird auf diese Weise zum Motor der Entfaltung eines absolut subjektivierten und in seiner Intimität übersteigerten Bildraumes.

Aus dieser körperlichen Nähe heraus werden die Soldaten zunächst tatsächlich nicht als eine Gruppe aus individuellen Körpern, sondern als ein Gruppenkörper inszeniert: ein Gruppenkörper, der aus Augen, Händen und Gesichtern besteht, die zunächst keinen individuellen Figuren zugeordnet werden können. Damit wird hier in einer beinahe klassischen Variante die Pathoskategorie 2, *Formierung eines Gruppenkörpers* inszeniert: die Formierung eines militärischen Überkörpers, die hier ganz buchstäblich als eine körperliche Verschmelzung durch die Montage verschiedener Körperteile ins Bild gesetzt wird, aus der sich erst nach und nach die einzelnen Soldaten als Figuren des Filmes herauslösen.

Während aber in klassischen Kriegsfilmern diese Formierung des Gruppenkörpers oft als ein schmerzhafter Prozess inszeniert wird, in welchem die Figuren ihre Individualität aufgeben und über Drill und körperliche Zurichtung erst dem militärischen Gesamtkörper einverleibt werden müssen, setzt THE HURT LOCKER in seiner ersten Szene die Ganzheit und die Verschmolzenheit dieses Kör-

pers als von Beginn an gegeben: Mit der ersten Einstellung auf das Auge Sanborns sind die Körper inszenatorisch bereits völlig verschmolzen. Ihre Geschlossenheit betont die Opposition dieses Gruppenkörpers zum chaotischen Außen der Stadt. Die Spezifik dieser Körperinszenierung zeigt sich zudem in der Intimität, die durch die sehr nahen Einstellungen entsteht: Nicht die Verschmelzung vieler Individuen zu einer Masse gesichtsloser Körper ist hier zu sehen, sondern eine intime innere Sphäre, die sich aus den Gesichtern und Gesten einiger weniger Körper realisiert und durch die beschriebenen Blickstrukturen gewissermaßen von innen zusammengehalten wird.

Diese Blickstrukturen sind es dann auch, die diese innere Sphäre zum Außen der Stadt ins Verhältnis setzen und sie schließlich aufbrechen und zersetzen. Statt der Formierung des Gruppenkörpers wird im Verlauf der Szene ein gegenläufiger Prozess inszeniert, nämlich ein Zerfall: Die Geschlossenheit des Gruppenkörpers löst sich auf, die Figuren entfernen sich voneinander, mehr und mehr wird die räumliche Distanz zwischen ihnen betont. Die Bombe am anderen Ende der Bahnschienen zieht die Gruppe förmlich auseinander. Dieser Zersetzungs- und Vereinzelungsprozess erfährt einen dramatischen Höhepunkt kurz vor der drohenden Detonation der Bombe: Hektisch rennen die Figuren einzeln in verschiedene Richtungen, bis schließlich nur noch Thompson zu sehen ist, wie er von der Explosion erfasst und zu Boden gerissen wird.

So setzt THE HURT LOCKER die Inszenierung eines geschlossenen, intakten militärischen Gruppenkörpers als Ausgangspunkt, um von dort ausgehend einen Vereinzelungsprozess zu beschreiben. Im Verlauf des Films wird sich dieses Muster der ersten Szene in Andeutungen mehrmals wiederholen und variieren: Nachdem der verstorbene Thompson durch Sergeant James ersetzt wurde, wird beständig dessen Desintegration gegenüber dem Team inszeniert. Mit jedem Bombeneinsatz wird in einer neuen Variation die Separierung James' ins Bild gesetzt sowie die Dysfunktionalität des Teams, die damit einhergeht. Als James etwa das erste Mal mit seinem Team zu einem Bombeneinsatz gerufen wird, wird dies als eine räumliche Trennung vollzogen, die vor allem durch Sichtverlust geprägt ist: James bewegt sich im Bombenschutzanzug alleine die weite, gerade Straße Richtung Bombe hinunter und wirft eine Rauchbombe hinter sich, deren Rauchschwaden ihn verschlucken und ihn räumlich von seinem Team trennen (Abb. 21).



Abb. 21: Ein Beispiel für eine von mehreren inszenatorischen Vereinzlungsbewegungen, die James vollzieht (THE HURT LOCKER).

Beim nächsten Einsatz findet das Team ein Auto vor, dessen Kofferraum mit Bomben gefüllt ist; Sanborn und Eldridge werden in unterschiedliche Richtungen davongeschickt, um sich auf den umliegenden Dächern zu postieren, während James alleine im Auto verschwindet, um den Zünder für die Bombe zu finden. Im Verlauf der Szene wirft James sein Headset aus dem Auto und bricht so die Kommunikation mit seinem Team ab.

In beiden Szenen werden die räumliche Geschlossenheit des Teams und das etablierte Innen-/Außen-Muster zu Beginn noch angedeutet, bevor dann die Vereinzlung ins Bild gesetzt und die räumliche Distanz zwischen den einzelnen Soldaten betont wird. Auf diese Weise wird wieder und wieder die Separierung und Vereinzlung James' inszeniert. Eine weitere Variation erfährt dieses Motiv später im Film, als das Team nachts zu einer Tankerexplosion gerufen wird. Die Gruppe ist im Dunkel des surreal wirkenden nächtlichen Infernos kaum zu erkennen. Dann wird erneut ein Vereinzlungsprozess inszeniert: Die drei Figuren trennen sich, um einen Häuserblock zu durchkämmen, indem jeder alleine einer von drei parallel zueinander verlaufenden Gassen folgt. Am anderen Ende der Gassen wird das Team nicht wieder zusammenfinden: Eldridge wird unterwegs angeschossen und kann nur knapp vor der Entführung durch die Attentäter bewahrt werden.

Die inszenatorische Nähe und Intimität der Soldatengruppe, die in der ersten Szene betont wurde, wird auf diese Weise endgültig zersetzt. An ihre Stelle rückt eine in ihrer räumlichen Konstruktion ganz ähnlich inszenierte Intimität zwischen James und der jeweiligen Bombe. So nah wie die Kamera zuvor in der ersten Szene an die verschiedenen Gesichter der Soldaten herangerückt ist, so nah nimmt sie nun James' staubige Hände in den Blick, wie sie die Sprengkörper betasten. In den Gegenschüssen ist nun nur noch sein Gesicht zu sehen, sein Schweiß; sein schweres Atmen ist zu hören. Gegenstand dieser Szenen ist die Inszenierung der größtmöglichen körperlichen Nähe zur Bombe. Wo vorher eine inszenatorische Verschmelzung der Soldatenkörper stattfand, ist es nun eine körperliche Verschmelzung mit dem Sprengkörper. Dies realisiert sich über die extremen Nahaufnahmen und die Montage, aber auch über grafische Bildgestaltung. Etwa wenn James sich inmitten einer Ansammlung mehrerer Bomben wiederfindet: Er zieht sie alle zugleich an ihren Zündkabeln aus dem Schutt, in welchem sie verborgen waren, und in diesem Moment zeigt die Kamera in einer fast senkrechten Aufsicht, wie die Sprengkörper sich durch sein Ziehen in einer kreisförmigen Anordnung um ihn herum formieren und ihn optisch einkreisen (Abb. 22, links). Beim nächsten Einsatz verschmilzt James inszenatorisch geradezu mit dem Auto, in welchem die Bombe deponiert ist. Extreme Nahaufnahmen seines Gesichts und seiner Hände, welche die Sprengkörper betasten, erzeugen einen Eindruck von Intimität, während er vom Auto richtiggehend verschluckt wird (Abb. 22, rechts). Eine Überspitzung erfährt dieses Motiv der Intimität mit der Bombe, als James den toten Körper eines befreundeten irakischen Jungen findet, in dessen Inneren Aufständische einen Sprengsatz versteckt haben. Nun hat die Bombe tatsächlich einen Körper bekommen, den James nicht nur betastet, sondern in den er mit seinen Händen eindringt, um die explosive Ladung zu fassen zu bekommen.



Abb. 22: Immer wieder wird James von den Bomben förmlich eingeschlossen (THE HURT LOCKER).

Zusammenfassung

In exzessiver Weise löst *THE HURT LOCKER* immer und immer wieder ein, was in *GUNNER PALACE* verwehrt blieb: den Anblick der Bombe und die volle physische und sinnliche Konfrontation mit dieser Quelle tödlicher Bedrohung. Wo *GUNNER PALACE* versucht, einen audiovisuellen Ausdruck für das Gefühl zu finden, der Quelle der Bedrohung nicht habhaft werden zu können, sich ihr immer wieder aussetzen zu müssen, ohne ein Mittel zur Gegenwehr zu haben, setzt *THE HURT LOCKER* zur Gegenwehr an, indem die Begegnung mit der Bombe in immer neuen Variationen buchstäblich als physische Umarmung ins Bild gesetzt wird. In *GUNNER PALACE* ist die Gegenüberstellung der inneren, fragilen, verletzlichen und der bedrohlichen äußeren Sphäre ein sich stets erneuernder Dauerzustand, aus dem es kein Entkommen gibt; *THE HURT LOCKER* setzt wieder und wieder den Versuch in Szene, diesen Zustand aufzubrechen und den räumlichen Gegensatz von innen und außen zu überwinden. Die Vereinzelung der Figuren, die in *GUNNER PALACE* angelegt ist, wird dabei in *THE HURT LOCKER* auf die Spitze getrieben. Allein eine Auflösung findet sich auch darin nicht: So sehr James die Bombe auch immer wieder betastet und umarmt, sie bleibt ein unberechenbares, technisches Objekt, das mal explodiert und mal nicht, sonst aber stumm bleibt und keine Antworten gibt. Die Episode mit dem Jungen als Körperbombe mag man in dieser Hinsicht als ein Bild der Befreiung verstehen, da James den Sprengsatz in diesem Fall buchstäblich zu fassen bekommt und ihn entfernt, bevor er den Leichnam verhüllt und an die Einheimischen übergibt. Inszenatorisch löst sich diese Befreiung jedoch nicht ein: Die Vereinzelung wird weiter vorangetrieben und die nächste Bombe folgt alsbald. Am Ende des Films kehrt James nach kurzem Aufenthalt in der Heimat zu einem neuen Einsatz in den Irak zurück. Ganz im Sinne der klassischen Poetik des Kriegsfilmgenres steht hier das Scheitern der Reintegration des traumatisierten Soldaten in die zivile Gesellschaft am Ende des Films. Stattdessen signalisiert eine Einblendung am unteren Bildrand, dass mit dem neuen Einsatz auch die endlos erscheinende Anzahl der Tage nun wieder von Neuem rückwärts zu zählen beginnt.

THE HURT LOCKER knüpft dabei an die tradierten Pathosformen des Kriegsfilmgenres an und stellt die Inszenierung eines militärischen Gruppenkörpers an seinen Anfang. Eine spezifische Umdeutung erfährt diese Pathosform hier jedoch, indem sie als Ausgangspunkt für einen Vereinzelungsprozess gesetzt wird, der den gesamten Film dominiert. Sie bleibt auf diese Weise über den gesamten Film hinweg latent präsent in einer Art Negativverkehrung. Seinen Ursprung hat dieser Vereinzelungsprozess, so kann man auf Grundlage dieser Analyse zugespitzt formulieren, in der Anwendung der DV-Kamera des *embedded filmmaker* in *GUNNER PALACE*. Die inszenatorische Entfaltung des Gruppenkörpers der Solda-

ten sowie des Vereinzelnprozesses in *THE HURT LOCKER* ist durch und durch strukturiert durch die raumzeitlichen Muster, die in *GUNNER PALACE* durch die *DV*-Kamera und ihre Anwendungsweise durch den Akteur des *embedded filmmaker* hervorgebracht wurden: die Konstruktion einer inneren Sphäre der Soldaten, die sich durch Blickstrukturen herstellt und einem chaotischen und bedrohlichen Außen gegenübersteht; die Fragilität dieser inneren Sphäre, die ständig der Zersetzung preisgegeben ist. Schließlich die Annäherungs- und Entfernungsbewegungen zur Bombe, die in ihrer raumzeitlichen inszenatorischen Entfaltung an die Bildraumkonstruktion in *GUNNER PALACE* angelehnt sind. Das Annähern und Entfernen des Soldaten an die Bombe, das in *GUNNER PALACE* vor allem als ein Entfernen von der Kamera angelegt ist sowie als ein Versuch der Kamera, diese Entfernung zu überbrücken, ist in *THE HURT LOCKER* in immer neuen Variationen ins Bild gesetzt. Selbst das maschinelle „Tasten“ der Kamera in *GUNNER PALACE* aus der Entfernung durch Zoombewegungen und Schärferegelung scheint in *THE HURT LOCKER* aufgegriffen und in eine spezifische Bildraumkonstruktion überführt, etwa in der Inszenierung der Anwendung des Bombenroboters durch die Soldaten.

5.4 REDACTED: Das Bild von Kameradschaft als Horrorvision

Wohl am offensichtlichsten von allen Irakkriegsfilmen reflektiert *REDACTED* von Brian De Palma die technischen Bedingungen zeitgenössischer Medienberichterstattung. Der Film setzt sich zusammen aus unterschiedlichsten Bildformen der Informations- und Amateurmedien, in denen über den Krieg berichtet wird: Private Camcorder-Aufnahmen der Soldaten, Nachrichtenbilder, Sequenzen eines Dokumentarfilms, Internetvideos. Dazu kommen Bilder von Überwachungskameras und Camcorder-Mitschnitte von militärischen Befragungen. All diese Bilder sind für den Film fingiert: Mit Ausnahme einer Fotoserie ganz am Ende des Films sind keinerlei „echte“ Archivaufnahmen zu sehen. Der Film setzt sich aus diesen fingierten Bildformen zusammen wie eine Kollage.²² Eine filmische Inszenierung oder Erzählperspektive „außerhalb“ dieser Bilder gibt es nicht. Einen gewissen Zusammenhalt geben jedoch die Passagen, die vorgeblich vom Camcorder des Soldaten Salazar stammen: Der Film eröffnet im Stil eines Videotagebuchs mit dem Titel „Tell Me No Lies“, mit welchem Salazar sich seinem Kommentar zufolge später an der Filmhochschule bewerben möchte.

²² Für eine eingehende Beschreibung der unterschiedlichen Bildmaterialien in ihrer Zusammenstellung vgl. Richter-Hansen: *Friktionen des Terrors*, S. 193–201.

Die Handlung des Films ist angelehnt an tatsächliche Ereignisse: Im März 2006 drangen Soldaten der US Army nachts in das Haus einer irakischen Familie im Städtchen Al-Mahmudiyah ein, vergewaltigten die 14-jährige Tochter mehrmals, erschossen und verbrannten sie und töteten ihre Familie.²³ De Palma erntete für den Film viel Kritik, weil die US-Soldaten darin als äußerst verkommen dargestellt und dadurch antiamerikanische Ressentiments geschürt würden. Auch bei den Kritikern kam der Film nicht gut weg. Er wurde als ein gescheiterter Versuch beschrieben, thematisch an einen früheren Kriegsfilm De Palmas anzuknüpfen, den Vietnamkriegsfilm *CASUALTIES OF WAR* (USA 1989), um die Frage nach den Gräueltaten und der Schuld amerikanischer Soldaten auf den Irakkrieg zu übertragen.²⁴

Primäre Bildform, Apparat und Akteur

Die thematischen Parallelen zu *CASUALTIES OF WAR* liegen auf der Hand: Beide Filme erzählen von der Vergewaltigung und Ermordung eines Mädchens der Zivilbevölkerung durch amerikanische Soldaten. Strukturgebend für die Inszenierung in *REDACTED* und für die Analyse an dieser Stelle wesentlich aufschlussreicher sind jedoch Bezüge zu einem anderen Film, nämlich zu dem Dokumentarfilm *COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY* (Michael Epstein), der im Jahr 2006 im US-amerikanischen Kabelfernsehen lief. Diese Bezüge sind vielschichtig und werden bereits in der ersten Szene von *REDACTED* offensichtlich: Sie ist in Teilen als eine Art Re-Inszenierung der ersten Szene aus *COMBAT DIARY* zu beschreiben. Der Dokumentarfilm eröffnet mit den Bildern eines Privatvideos eines Soldaten, der auf dem Flug in den Irak seine Kameraden filmt. Das Video zeigt einen anderen Soldaten, der wiederum mit seiner eigenen Digitalkamera den filmenden Soldaten beim Filmen filmt. Man hört die feixenden Worte des Mannes an der Kamera: „I hope you enjoy taking a video of me taking a video of you taking a video of me. Because it might be our fucking last.“ (Abb. 23) Diesen Moment hat *REDACTED* in seiner Eröffnungsszene mit fast identischem Dialog übernommen.

²³ Vgl. Ewen MacAskill, Michael Howard: US Soldier Sentenced to 100 Years for Iraq Rape and Murder. In: *The Guardian* (2007).

²⁴ Vgl. Heller: Bilderkrieg – Kriegsbilder. Zur Inszenierung von Schuld und Trauma in *REDACTED* im Zeichen einer „masochistischen Subjektivität“ vgl. Marc Straw: The Guilt Zone: Trauma, Masochism and the Ethics of Spectatorship in Brian De Palma's *REDACTED* (2007). In: *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 24/1 (2010), S. 91–105. Für eine detaillierte Analyse der Inszenierung von Schuld erfahrung und Erinnerungstätigkeit in *CASUALTIES OF WAR* vgl. Bakels: Der Klang der Erinnerung.



Abb. 23: Soldaten, die sich gegenseitig beim Filmen filmen: eine der ersten Einstellungen des Films *COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY* diente als Vorlage für *REDACTED*.

Die Vermutung liegt also nahe, dass das Bildmaterial in *COMBAT DIARY* als primäre Bildform für die Analyse von *REDACTED* in Frage kommt. Der Dokumentarfilm wurde aus Amateurvideos und Fotos zusammengestellt, also aus *found footage*, welches die Soldaten mit ihren privaten Digitalkameras im Kriegseinsatz aufgenommen hatten. Das Bildmaterial aus dem Kriegsgebiet, das der Film zeigt, stammt fast ausschließlich von den Soldaten selbst. Kombiniert wird es mit Interviewpassagen der beteiligten Soldaten, die ihre Erlebnisse nacherzählen und damit eine narrative Rahmung schaffen.

Die Bilder in *COMBAT DIARY* stammen also von einer Reihe verschiedener Kameras, nämlich von den privaten Digitalkameras der Soldaten. Konkrete Typen oder Modelle lassen sich nur schwer identifizieren, da es keine genaueren produktionsgeschichtlichen Angaben gibt und anhand der Bilder nicht genau nachzuvollziehen ist, mit welchen Geräten die einzelnen Soldaten jeweils gefilmt haben. Es gibt jedoch sowohl im Film als auch historisch überlieferte Anhaltspunkte darüber, welche Geräte zum Einsatz kamen.

Das sind etwa die Kameras, die im Film zu sehen sind: Der Soldat in der beschriebenen Szene gleich zu Beginn des Films benutzt eine digitale Fotokamera mit Videofunktion. Gleich die nächste Einstellung zeigt ein Foto eines Soldaten, wie er ebenfalls Aufnahmen mit einer digitalen Fotokamera macht. Das Bildmaterial in *COMBAT DIARY* besteht hauptsächlich aus Fotos und kurzen Videosequenzen mit einer vergleichsweise guten Bildqualität und einer höheren Auflösung, als die gängigen Mobiltelefonkameras zu dieser Zeit liefern konnten. Man kann also davon ausgehen, dass ein Großteil des gesamten Bildmaterials mit dieser Art Kamera produziert wurde, und nicht etwa mit Mobiltelefonkameras. Darauf deuten auch die ersten Worte des Films hin, der Kommentar eines Soldaten:

„Everybody had a camera. And if they hadn't when they got there, by the time they left it was there. And that's why we got so much video.“ Hier ist ausdrücklich von Kameras und nicht von Mobiltelefonen die Rede. Man kann annehmen, dass die meisten Soldaten ein Mobiltelefon bei sich hatten, zu dieser Zeit waren Telefone mit integrierter Videofunktion allerdings noch nicht sehr weit verbreitet. Es ist zudem davon auszugehen, dass die wenigsten Soldaten im Besitz der neuesten und teuersten Modelle waren. Deshalb wurden zusätzlich zu den Telefonen digitale Foto- und Videokameras beschafft. Auch digitale Camcorder lassen sich als Quelle der Bilder ausschließen, denn dafür ist die Bildauflösung wiederum zu gering.

Nun ist in REDACTED an keiner Stelle eine Kamera dieser Art zu identifizieren. Der Soldat Salazar nutzt darin für sein Videotagebuch einen digitalen *MiniDV*-Camcorder. Allerdings kommt diesem Camcorder im Film eine ganz ähnliche Funktion zu wie den Kameras der Soldaten in COMBAT DIARY: Salazar erstellt damit ein „war diary“ oder auch „video journal“, dokumentiert also seine alltäglichen Erlebnisse als Soldat im Krieg. Eine Verbindung besteht hier also vor allem durch die Akteure der Anwendung, wie in der Analyse weiter ausgeführt werden wird. Zudem ist das Bildmaterial in REDACTED in einer Weise fingiert, in der eben nicht nur die Bilder eines Camcorders imitiert werden, sondern in den räumlichen Konstruktionen zugleich Bezug genommen wird auf das Bildmaterial der digitalen Fotokameras in COMBAT DIARY.

Der Akteur ist hier der Soldat, der seine alltäglichen Erlebnisse in einer persönlichen, subjektiven Perspektive dokumentiert. In beiden Filmen erscheinen die produzierten Bilder im Modus eines Videotagebuchs. Dem ist eine grundlegend subjektive Erlebnisperspektive eingeschrieben: Gefilmt wird, was die Soldaten tagtäglich erleben, was sie besonders bewegt und was sie mitteilen möchten. Daraus ergibt sich eine relativ geringe Anzahl wiederkehrender Motive. Hier gilt für COMBAT DIARY, was im vorherigen Kapitel bereits für das Bildmaterial der Soldaten beschrieben wurde, welches während der Besatzungszeit im Internet zirkulierte: Besonders häufig wurde im Kampfgeschehen gefilmt sowie in Situationen, in denen das soziale und kameradschaftliche Leben der Soldaten im Mittelpunkt stand, also im Camp oder in Erholungspausen zwischen Einsätzen unterwegs. Der Thrill des Kampfgeschehens und die Gemeinschaftlichkeit der Kameraden sind zwei Hauptmotive, welche die Soldaten immer wieder ins audiovisuelle Bild zu fassen suchten. In beiden Fällen bilden sich jeweils spezifische Darstellungsmuster aus: Im Kampfgeschehen agieren die Soldaten mit der Kamera anders als in den Situationen im Camp. Die Definition des Akteurs ist hier also noch einmal zu spezifizieren: Der Soldat im Kampfeinsatz und der Soldat im Camp sind als zwei verschiedene Akteure zu betrachten.

In REDACTED wird kein Kampfgeschehen in vergleichbarer Weise inszeniert, wie es in COMBAT DIARY zu sehen ist. Szenen im Camp der Soldaten spielen allerdings eine zentrale Rolle; nach der Eröffnungssequenz ist noch mehrere Male das soziale Leben der Soldaten im Camp in Szene gesetzt. In der folgenden Analyse steht deshalb als Akteur der Soldat im Camp im Vordergrund.

Analyse der primären Bildform: COMBAT DIARY

COMBAT DIARY erzählt die Geschichte der „Lima Company“ (*3rd Battalion, 25th Marines*, kurz 3/25), einer Infanterie-Reserveeinheit des US Marines Corps aus Columbus, Ohio, die von Februar bis September 2005 mit 184 Soldaten im Irak im Einsatz war. Sie war in der Provinz Al-Anbar stationiert, einer bis dahin von den Koalitionstreitkräften weitgehend unkontrollierten Gegend, die den aufständischen irakischen Kämpfern als Rückzugsort diente. Lima Company führte eine ganze Reihe umfangreicher Operationen durch, um in das Gebiet vorzustoßen und es zu sichern. Während des fünfmonatigen Einsatzes kamen insgesamt 23 Soldaten ums Leben.²⁵ Lima Company 3/25 war damit die bis dahin am härtesten von Verlusten getroffenen Einheit im Irakkrieg. Unter anderem wurde sie von einer der schwersten IED-Attacken gegen US-amerikanische Soldaten getroffen, bei der allein 14 Soldaten starben. Aufgrund der hohen Verluste, und vermutlich auch der engen Kameradschaft, die den Soldaten der Lima 3/25 nachgesagt wird, ist sie zum Gegenstand einer regen Erinnerungskultur in den USA geworden: Ein Denkmal und regelmäßige Gedenkveranstaltungen bieten den Rahmen dazu, und auf YouTube findet sich eine Vielzahl sogenannter *Tribute*-Videos.

Der Film COMBAT DIARY macht seinem Namen also insofern Ehre, als die Geschichte tatsächlich von zahlreichen Kampfeignissen in einer Art Eroberungsfeldzug erzählt. Die Soldaten selbst haben während ihres Einsatzes umfangreiches Foto- und Videomaterial für den privaten Gebrauch erstellt. Für den Film wurde dieses Material nachträglich zusammengetragen und zu einer chronologischen Erzählung geordnet. Erzählt wird die Geschichte durch die überlebenden Soldaten, die als *talking heads* zur Kamera sprechen. Der Titel des Films betont, dass hier Soldaten von ihren ganz persönlichen Erlebnissen erzählen.

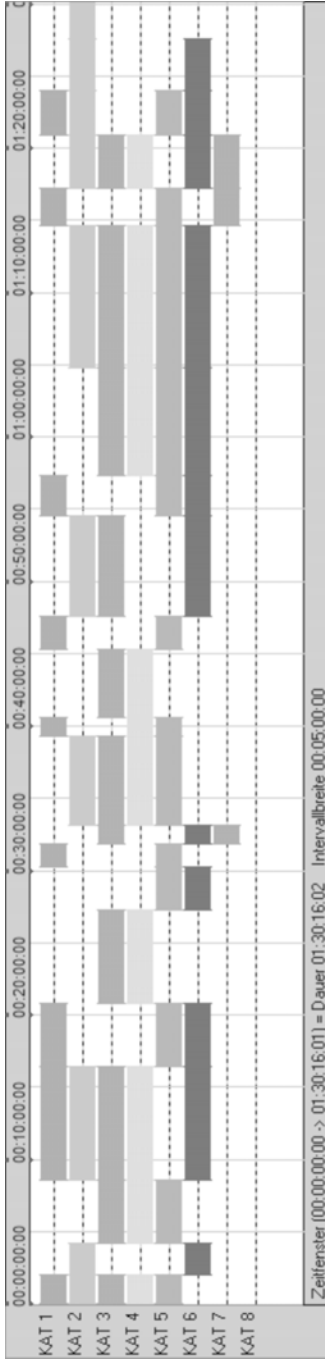
²⁵ Cameron Knight: 10 Years Later, Lima Company's Sacrifice Remembered, *The Cincinnati Enquirer* (2015). In: www.cincinnati.com/story/news/2015/08/15/10-years-later-lima-companys-sacrifice-remembered/31749701 (letzter Zugriff: 08.06.2022).

Affektdramaturgische Makrostruktur: Zwischen Thrill und Trauer

Die Dramaturgie des Films ist weitgehend strukturiert durch die Abfolge der militärischen Operationen; zu jeder Operation gibt es ein bis zwei Sequenzen, die von den Ereignissen im Kriegsgebiet erzählen und von den Soldaten, die dabei ums Leben kamen. Diese Sequenzen setzen sich aus dem Film- und Fotomaterial der Soldaten einerseits sowie den Interviewpassagen der *talking heads* andererseits zusammen. Im Wechsel dazu erzählen nachträglich vom Filmteam in Ohio aufgezeichnete Sequenzen von den Hinterbliebenen sowie von einzelnen überlebenden Soldaten in der Heimat.

Daraus ergibt sich eine Art Doppelstruktur des Films: Er ähnelt tatsächlich einem Videotagebuch der Soldaten, allerdings nicht im Sinne eines reinen Tatsachenberichts. Die Berichte und Bilder dienen keinem anderen Zweck, als die Gefallenen zu betrauern; sie sind ganz und gar in einer nachträglichen Erinnerungsperspektive organisiert, die dem gemeinsamen Gedenken dient. Diese Doppelstruktur spiegelt sich auch in der Affektdramaturgie: Es gibt einen Wechsel zwischen Szenen, die aus dem Kriegsgebiet stammen und aus dem Bildmaterial der Soldaten zusammengesetzt sind und solchen, die in der Heimat vom Filmteam aufgezeichnet wurden. Die Sequenzen aus dem Kriegsgebiet sind geprägt von der Erfahrung des Aufgehens in einer überindividuellen militärischen Körperlichkeit (Pathoskategorie 2), von der Wucht des Kampfes (Kategorie 3) und der euphorischen Beherrschung der technischen Waffengewalt (Kategorie 4). Die Sequenzen in der Heimat stellen die Existenz der Soldaten zwischen militärischer und ziviler Sozialität in den Mittelpunkt (Kategorien 1 und 5) sowie die Trauer und das Gedenken der Angehörigen und überlebenden Soldaten (Kategorie 6) (Abb. 24)*.

Diese Doppelstruktur zeigt sich schon zu Beginn des Films: Er eröffnet mit einer doppelten Exposition. Zunächst, nach der oben beschriebenen kurzen Szene zum Kameragebrauch der Soldaten, gibt es einen Vorspann, der den YouTube-Videos ähnelt, welche die Soldaten des Irakkriegs zahlreich selbst erstellt und hochgeladen haben: ein Zusammenschnitt von Bildern aus Kampfsituationen, Raketeneinschläge, Soldaten, die Haustüren eintreten, dazwischen Schnappschüsse aus dem Camp und feixende Soldaten. Das Ganze ist in einer temporeichen Montage zu harter Rockmusik arrangiert und suggeriert einen aufregenden Soldatenalltag voller Thrill und kameradschaftlichem Spaß. Der Vorspann unterscheidet sich damit kaum von den Videos, mit denen viele Soldaten im Internet ihren eigenen Kriegsalltag porträtiert haben.



Nr.	Narratives Stereotyp	Affektorientierung
KAT 1	Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen	Trennungsschmerz / Gemeinschaftsgefühl
KAT 2	Formierung eines Gruppenkörpers (<i>corps</i>)	Ich-Verlust (Angst) / Übersteigertes Selbstwertgefühl
KAT 3	Kampf und Natur	Horror (Angst) / Feindseligkeit
KAT 4	Kampf und Technologie	(All-)Macht(s)gefühl / Ohnmachtsgefühl
KAT 5	Heimat, Frau, Zuhause	Trostgefühl (Heimweh) / Verlustschmerz
KAT 6	Leiden / Opfer	Agonie / Trauer
KAT 7	Unrecht und Demütigung / moralische Selbstbehauptung	Zorn / Schuldgefühl
KAT 8	Gemeinschaftsgefühl als eine medial geteilte Erinnerung an geteiltes Leid	Gemeinschaftsgefühl

Abb. 24: Affektdramaturgisches Makrodiagramm *COMBAT DIARY*. Die Doppelstruktur des Films zeichnet sich deutlich im affektdramaturgischen Profil ab: Sequenzen aus dem Kriegsgebiet (vorwiegend Kat. 2, 3, 4) wechseln sich ab mit denen aus der Heimat (vorwiegend Kat. 1, 5, 6). (s. S. 285, Abb. 24*, Farbbildung)

Dann aber bricht die Musik mit einem Schlag ab, das Bild wird statisch und zeigt die Skyline von Columbus, Ohio. Schauplatz und Modus des Films wechseln zu einer militärischen Gedenkzeremonie, bei der den gefallenen Soldaten der Lima Company posthum die Auszeichnung des „Purple Heart“ verliehen wird. Zu sehen sind Soldaten, die Gewehre in Reih und Glied in Sandsäcke stecken und die Helme der Gefallenen daraufsetzen; später werden die Medaillen daran gehängt, während die Namen der Verstorbenen verlesen werden. Soldaten laufen in Reih und Glied daran entlang und legen ihre Hände auf die Helme der toten Kameraden (Abb. 25). Zwischendurch zeigt die Kamera immer wieder die Gesichter umstehender Zuschauer. Diese Zeremonie wiederholt sich am Ende des Films: Die gleichen Bilder sind noch einmal zu sehen, nun aber erkennt man in den Gesichtern der trauernden Zuschauer die Angehörigen der gefallenen Soldaten.



Abb. 25: Der zweite Teil einer doppelten Exposition: Dem Thrill der Kampfaufnahmen der Soldaten folgt eine Szene der Trauer und des Gedenkens, in der Heimat gefilmt von einem professionellen Filmteam (COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY).

Mit seiner doppelten Exposition verknüpft der Film von vornherein zwei Perspektiven: Das Bild- und Videomaterial der Soldaten erzählt vom Alltag des Krieges, von Kampf und Thrill und Kameradschaft; die Gedenkzeremonie, die weiteren Sequenzen aus der Heimat und die Worte der *talking heads*, welche vor gänzlich schwarzem Hintergrund positioniert sind, erzählen von Verlust und Trauer. Die affektdramaturgische Struktur des Films ist von der Verschränkung dieser beiden Perspektiven geprägt: das Miteinander der Kameraden auf der ei-

nen und der Verlust dieser Kameraden auf der anderen Seite. Der Film setzt das Moment des Gedenkens, der Trauer und der Erinnerung an seinen Anfang, um dann in einem Rückblick die Geschichte der Gefallenen zu erzählen, aus der Erinnerung der Überlebenden. Zugleich erzählen durch die Bilder und Videos aber auch die gefallenen Soldaten von sich selbst: Teile des Bildmaterials sind aus den Händen der Toten entstanden, bevor sie gefallen sind.

Szenenanalyse: Gemeinschaftlichkeit als Prinzip des Krieges

Auf den ersten Blick mögen die Motive, die die Soldaten filmen, beliebig erscheinen. Insgesamt zeichnen sich aber doch bestimmte Muster ab. Sie filmen, was immer sie bemerkenswert finden, was sie bewegt und was sie kommunizieren möchten an Angehörige und Freunde: Feuergefechte im Häuserkampf; das Feixen und Lachen mit den Kameraden in den Pausen oder im Camp; die Überreste von Sprengkörperexplosionen, bei denen Kameraden ums Leben kamen. Ähnlich wie der *embedded filmmaker* in GUNNER PALACE nehmen sie dabei zwangsläufig eine strikte Binnenperspektive ein: Gefilmt wird nur aus der Mitte der Soldatengruppe heraus, in und von den sogenannten *Amtracks* (*Assault Amphibious Vehicle*), den panzerartigen Truppentransportern, mit denen sie sich auf ihre Einsätze begeben, oder im Innern des Quartiers. Dennoch unterscheidet sich diese Binnenperspektive deutlich von der des Filmemachers in GUNNER PALACE. Dies wird im Folgenden näher erläutert.

Paradigmatisch und anschaulich sind hier besonders die Szenen im Camp oder in Pausen unterwegs, wenn die Soldaten sich gegenseitig filmen. Ein Beispiel vom Beginn des Films: Nach der Trauerzeremonie in Ohio setzt die Erzählung der Soldaten ein mit einer Art Einführung ihres Alltags im Hauptquartier, welches in dem mächtigen Bauwerk des Haditha-Staudamms untergebracht ist. Eine kurze Sequenz von Aufnahmen zeigt die Soldaten in verschiedenen Situationen in ihrer Freizeit im Quartier. Zunächst eine nahe Aufnahme eines Soldaten im Profil, der sich ein großes Stück Pizza in den weit geöffneten Mund schiebt, im Hintergrund ein weiterer Soldat, der ihm staunend zusieht. Weitere kurze Videoausschnitte zeigen Soldaten in der Enge und der Unordnung ihres Quartiers, grinsend in die Kamera gestikulierend. In einer nahen Aufnahme beobachtet die Kamera, wie ein Soldat die Fußsohle eines anderen Soldaten mit der Zunge abschleckt, nachdem der filmende Kamerad ihm dafür 5 Dollar angeboten hat. Die Sequenz endet mit einer kurzen Einstellung, in der ein Soldat sich mit einer Grimasse der Kamera nähert, bis das Bild zur Unkenntlichkeit verschwimmt. Ähnliches wiederholt sich wenig später. In der nächsten Szene zeigt ein Video eine Situation irgendwo in der Wüste: Während einer Rast vertreiben sich die Soldaten die Zeit mit Scherzen und Posen für die Kamera. Sie feixen und

posieren und wenden sich dabei immer wieder der Kamera zu, werfen ihr kecke Blicke zu, während deutlich das Kichern des filmenden Soldaten zu hören ist.

Auch hier entsteht auf diese Weise ein subjektiver Binnenraum der Soldaten. Der wesentliche Unterschied zu dem in *GUNNER PALACE* liegt in der Art, wie die gefilmten Soldaten die Kamera adressieren, nämlich als einen inhärenten Teil ihrer Gruppe. Sie wenden sich mit ihrer Gestik und Mimik direkt an die Kamera und richten ihre Bewegungen im Raum teils aufeinander, teils auf die Kamera aus. Im Gegenzug richtet sich die Kamera in einer direkteren Art auf die Soldaten als in *GUNNER PALACE*: Ihre Körper und ihr Miteinander füllen die Bilder aus und die Kamera ist selbst Teil dieser Interaktion. Der umgebende Raum tritt dabei in den Hintergrund. Tatsächlich entsteht der Bildraum aus den Bewegungen der Soldaten und der Kamera in ihrem Miteinander. Die architektonischen Räumlichkeiten des Quartiers sind nur zu erahnen als ein unübersichtliches Durcheinander von Pritschen, persönlichen Gegenständen, Kleidungsstücken und im Hintergrund herumlungernenden Soldaten. Die Konturen der Räume verschwimmen in diesem Durcheinander völlig (Abb. 26)*.

Dies wird verstärkt durch die mangelnde Bildqualität der Kameras: Die geringe Auflösung sorgt für Unschärfe und störende Artefakte, wodurch die Konturen im Hintergrund noch stärker verschwimmen. Zudem verringern die Weitwinkeloptik und die blassen Farben die optische Bildtiefe zusätzlich und sorgen für einen insgesamt flach wirkenden Bildraum. Struktur geben ihm maßgeblich die Körper der Soldaten im Vordergrund. Das gilt nicht nur für die Aufnahmen aus dem Camp: Auch wenn die Soldaten etwa während der Kampfeinsätze die Kamera in die Ferne richten, um weiter entfernte Geschehnisse oder schlicht die Geräuschkulisse aufzunehmen, bleibt der Eindruck des Bildraums flach. Die hellen Braun- und Beigetöne der Gebäude, Straßen und Wüstenlandschaften verschwimmen durch die geringe Auflösung und die störenden Artefakte der Bilder.

Dieser Eindruck ist natürlich relativ: Verglichen mit den Aufnahmen im Camp ist hier durchaus eine größere Weite erkennbar. Verglichen allerdings mit den verhältnismäßig klaren und satten Bildern der DV-Kamera in *GUNNER PALACE* zeigt sich in den Kampfaufnahmen in *COMBAT DIARY* eine deutlich geringere Bildtiefe, die sich grundlegend auf die Gestaltung der Bildräume auswirkt. So wären in *COMBAT DIARY* etwa keine Bilder denkbar, die ihren Bildraum derart über die Verhältnismäßigkeit von Entfernungen konzipieren, wie es in *GUNNER PALACE* der Fall ist. Letzterer setzt immer von Neuem die Körper der Soldaten zu den entfernten räumlichen Strukturen der Umgebung ins Verhältnis; in *COMBAT DIARY* wäre das in dieser Weise nicht denkbar, schon alleine deshalb, weil die weiter entfernten Raumstrukturen überhaupt nicht klar erkennbar sind. Die oben analysierte Szene aus *GUNNER PALACE* etwa lebt in ihrer räumlichen Konstruktion vom

visuellen Eindruck der Tiefe: Die Kameraeinstellungen in die Tiefe der Straßenschlucht, strukturiert durch die in die Ferne verlaufende Linie der Mittelbarriere, wären in *COMBAT DIARY* nicht möglich.



Abb. 26: Die Aufnahmen der Soldaten im Camp sind geprägt von unübersichtlicher, abgeschlossener Räumlichkeit und Körpern, die mit der Kamera interagieren (*COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY*). (s.S. 286, Abb. 26*, Farbabbildung)

Man könnte nun sagen, dies hänge auch mit der Intention und den Fähigkeiten des Filmemachers zusammen: Soldaten hätten nun mal weniger Sinn für räumliche Bildgestaltung als der Dokumentarfilmer. Ganz unabhängig von jeder Intention aber ließe sich eine solche Bildgestaltung mit den technischen Mitteln der Soldaten schlicht nicht realisieren. Tatsächlich ist es nämlich nicht so, dass es nicht ähnliche Versuche gäbe in *COMBAT DIARY*: Auch hier zeigen sich hin und wieder Aufnahmen, die in die Ferne schweifen, um eine Bedrohung in den Blick zu bekommen, die niemals wirklich sichtbar wird. Nur dass eben in *COMBAT DIARY*

daraus ein ganz anderer räumlicher Eindruck entsteht als in *GUNNER PALACE*. Hier wird die Entfernung sinnlich nie wirklich greifbar. Man erkennt, dass sich etwas in der Entfernung abspielt, aber es stellt sich keine sinnliche Erfahrung von Weite oder Entfernung ein; die Bilder entwickeln in dieser Hinsicht keine Ausdruckskraft.

Diese technischen Voraussetzungen sind ein bestimmender Faktor, aber nicht der einzige für die Ausgestaltung der Bildräume in *COMBAT DIARY*. Genauso trägt die Anwendungsweise durch die Soldaten, wie sie oben schon skizziert wurde, dazu bei, einen Wahrnehmungsraum zu schaffen, in welchem das Außen der Kriegsumgebung merkwürdig unsichtbar bleibt. Die Kameras sind sehr viel stärker auf das Innen der Soldatengruppe und auf ihr Miteinander ausgerichtet. Auch in den Kampfszenen stehen die Soldaten im Vordergrund, etwa wenn sie schwere Waffen bedienen oder Haustüren eintreten, nicht selten feixend kommentiert durch den filmenden Soldaten selbst. Hier findet sich wohl der wesentlichste Unterschied zur Inszenierung in *GUNNER PALACE*: Der *embedded filmmaker* agiert zwar auch innerhalb der Soldatengruppe, doch er ist nicht wirklich ein Teil von ihr; seine Kamera *beobachtet* die Soldaten in ihrem Verhältnis zum Umfeld des Krieges und entfaltet seinen Blick auf die Welt aus der Mitte der Soldaten heraus – die Soldaten als Akteure in *COMBAT DIARY* dagegen *filmen sich selbst*. Das ist tatsächlich wörtlich zu nehmen: In der hier entwickelten Analyseperspektive sind all die filmenden Soldaten als ein und derselbe Akteur zu betrachten. Wenn also die Soldaten sich abwechselnd gegenseitig filmen, sich gewissermaßen die Kamera gegenseitig in die Hand geben, dann ist jeder Soldat beides zugleich: im einen Moment ein Soldat vor der Kamera und im nächsten ein Akteur, der filmt.

Wenn dann die Kamera die Kameraden in den Blick nimmt, wie sie schwere Waffen bedienen, wie sie in gespielter Manier wie Action-Helden Türen eintreten und dabei angefeuert werden, wenn sie mit anzüglichen Scherzen die anderen Soldaten zum Lachen bringen, dann filmt sich hier der Akteur gewissermaßen selbst als Teil eines stets affirmativ in Szene gesetzten Miteinanders. In diesem Modus der Anschauung, den die Kamera hier immer wieder generiert, realisiert sich also von Grund auf ein Ausdruck von Gemeinschaftlichkeit, der seinen eigenen Bildraum hervorbringt: ein Bildraum aus Gesichtern und Körpern, die interagieren und den Raum dabei nach außen abschließen. In der Art und Weise, in der sie sich an die Kamera richten, binden sie diese in ihren Binnenraum ein, sodass sie zwangsläufig ihren Blick abwendet vom Außen des Krieges. Die mangelnde Bildtiefe und das beschriebene, technisch bedingte „Verschwinden“ des Hintergrundes verstärkt diesen Eindruck. Der Binnenraum der Soldaten in *COMBAT DIARY* erhält dadurch etwas Hermetisches: Sichtbar ist der Krieg als ein affir-

matives, teils euphorisches Miteinander der Soldaten im Inneren, während sein Außen unzugänglich bleibt und buchstäblich vor den Augen verschwimmt.

Zusammenfassung: Apparat, Akteur, örtliche Topografie

Damit ist bereits die wesentliche raumzeitliche Konfiguration des Bildmaterials der Soldaten beschrieben und kann schematisch aufgegliedert werden (Abb. 27). Dieses raumzeitliche Schema zeigt sich in Aufnahmen in verschiedenen Umgebungen, innen wie außen, was vor allem auf die technischen Bedingungen der Kameras zurückzuführen ist. Paradigmatisch sind aber vor allem die Aufnahmen aus dem Camp der Soldaten, die zudem eine entscheidende affektdramaturgische Funktion im Film einnehmen und auch den engsten Bezug zu REDACTED herstellen, wie noch zu erläutern sein wird. Als topografischer Ort wird deshalb hier das Camp der Soldaten beschrieben.

- *Auf die technischen Voraussetzungen des Apparates zurückzuführende Muster:* Auch die digitalen Fotokameras mit Videofunktion der Soldaten zeichnen sich vor allem dadurch aus, dass sie klein und leicht sind und unkompliziert in der Hand geführt werden können, auch in engen und hektischen Situationen. Dadurch ist das Bild in der Regel wackelig, die Schwenks oft unsicher und hektisch. Im Vergleich zu den Aufnahmen semiprofessioneller DV-Kameras, wie etwa in GUNNER PALACE, verstärkt sich die Unruhe durch die Handführung noch, was nicht nur durch die ungeübtere Kameraführung der Soldaten bedingt ist, sondern auch durch die technischen Voraussetzungen der Geräte selbst: Die semiprofessionellen DV-Kameras dieser Zeit waren wesentlich größer, lagen besser in der Hand und konnten mit zwei Händen vollständig umfasst werden, wodurch mehr Stabilität und Präzision bei der Kadrierung möglich war. Durch das ausklappbare Display konnte auch in ungewöhnlicheren Kameraperspektiven eine stabile Körperhaltung und ein guter Blick auf das Bild im Display garantiert werden, was die Führung der Kamera zusätzlich einfacher machte. Die Digitalkameras dagegen, mit denen die Soldaten das Material für COMBAT DIARY hauptsächlich aufzeichneten, waren primär Fotokameras; kleine, rechteckige Kästchen, deren Gehäuse von der Handhabbarkeit nicht darauf ausgelegt war, Videos aufzuzeichnen. Das äußert sich vor allem in der Unruhe der Bilder und in der mangelnden Präzision, was Schwenkbewegungen und Bildausschnitt betrifft. Die Bilder dieser Kameras zeichnen sich außerdem durch eine geringe Bildqualität aus, was sich vor allem in groben Pixelstrukturen und störenden Artefakten, Unschärfe, blassen Farben und einer geringen Bildtiefe zeigt. Räumliche Strukturen verschwimmen dadurch, der Bildraum wird durch die Objekte und Körper im Vordergrund strukturiert.

- *Durch den Akteur bedingte inszenatorische Muster:* Spezifisch für den Soldaten im Camp ist zuallererst die räumliche Nähe zu seinen Kameraden. Dies ist jedoch eine ganz andere Nähe, als sie etwa der *embedded filmmaker* in GUNNER PALACE zeigt. In GUNNER PALACE entfaltet die Kamera einen Blick auf die Welt des Krieges aus der Mitte der Soldaten heraus; COMBAT DIARY dagegen konstruiert seine Welt aus dem Miteinander der Soldaten selbst. Gegenstand der Inszenierung ist die Interaktion der Soldaten untereinander und mit der Kamera. In GUNNER PALACE drängt diese sich an die Körper einzelner Soldaten heran, um sie in ein räumliches Verhältnis zur Außenwelt zu setzen; in COMBAT DIARY agieren meist mehrere Körper auf die Kamera hin und füllen das Bild mit dieser Interaktion gänzlich aus. Das gilt auch für den filmenden Soldaten selbst, wenn er etwa erklärend in die Kamera spricht: Dann ist sein Gesicht so nah an der Linse, dass es das gesamte Bild ausfüllt. Die Interaktion der Soldaten miteinander und mit der Kamera strukturieren den Bildraum. Sie binden den Blick der Kamera und wenden ihn zwangsläufig von der Außenwelt ab. Die äußere Welt des Krieges rückt damit weiter in den Hintergrund.
- *Auf die örtliche Topografie zurückgehende Muster:* Paradigmatisch für die Bildraumkonstruktionen in COMBAT DIARY sind vor allem die Szenen im Camp der Soldaten: Als geschlossene Räume schließen sie auch den Bildraum nach außen ab. Wände sind dabei kaum sichtbar, stattdessen ein Durcheinander von Pritschen, Kisten, Taschen, Fotos, diversen persönlichen Gegenständen und Kleidung, die überall herumliegt oder -hängt. Farblich dominieren das militärtypische Grün und Braun der Kleidungsstücke, dazwischen blitzt hier und da das Weiß der Wände auf. Das Durcheinander der Gegenstände lässt die Konturen der Räume verschwimmen, was noch durch die geringe Bildauflösung verstärkt wird. Wenn Soldaten im Hintergrund zu sehen sind, verschmelzen sie optisch regelrecht mit dem Durcheinander der Gegenstände um sie herum. Der Bildraum besteht also gewissermaßen aus den persönlichen Gegenständen der Soldaten und den Soldaten selbst.

	Historische Daten:	Ästhetische Konstruktion / raumzeitliches Inszenierungsmuster:
Medientechnischer Apparat:	Digitale Fotokamera mit Videofunktion →	<ul style="list-style-type: none"> • bewegliche Perspektive (auch in Enge des Camps) • Zittern und Wackeln durch unsichere Handführung (geringere Größe des Apparates) • Übersetzung von Körperbewegungen in Bildbewegungen • verzerrte Konturen durch Weitwinkeloptik • geringe Auflösung • blasse Farben
Akteur:	Soldat im Camp →	<ul style="list-style-type: none"> • Nähe zu Soldaten • statischer Blickpunkt inmitten der Gruppe • absolute Binnenperspektive • Ausrichtung auf Soldaten • auf Augenhöhe, Soldaten sprechen und blicken häufig in die Kamera • Schwenkbewegungen links / rechts und auf Details • Off-Kommentare des Akteurs
Örtliche Topografie:	Camp der Soldaten (im Staudamm) →	<ul style="list-style-type: none"> • Innenraum • eng, kleinteilig, unordentlich, unübersichtlich • Soldaten im Vordergrund und gestaffelt im Hintergrund „verschmelzen“ mit Gegenständen • Raumkonturen „verschwinden“ hinter Soldatenkörpern und Objekten

Abb. 27: Schematische Übersicht des raumzeitlichen Inszenierungsmusters in COMBAT DIARY.

Die Pizzaorgie als Leidenszene

Dieser raumzeitliche Darstellungsmodus variiert in spezifischer Weise die tradierten Pathosformen des Kriegsfilm-Genres. Besonders die Pathoskategorie 1 (*Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen*) ist hier anzusprechen: Auch wenn das Moment des Übergangs höchstens beiläufig eine Rolle spielt, ist es doch die starke Ausrichtung auf die Inszenierung von Gemeinschaftlichkeit, die hier zum Tragen kommt. Sie kommt darin zum Ausdruck, wie sich die Soldaten ständig gegenseitig bzw. selbst filmen, wie der Bildraum aus dieser Gegenseitigkeit in beschriebener Weise hervorgeht, wie das Außen des Krieges dabei verschwimmt. Das Moment der Gemeinschaftlichkeit ist im Film so prägend, dass es sich auch in andere Pathosformen einschreibt: Pathoskategorie 2 etwa, die

Formierung eines Gruppenkörpers, ist in den Bildern von Kampfeinsätzen stets als eine Bestätigung dieser Gemeinschaftlichkeit gegeben, indem die affirmative, ermächtigende Formierung des Gruppenkörpers, die Geschlossenheit, Zusammengehörigkeit und daraus erwachsende Durchschlagskraft betont werden. Der gegenläufige affektive Pol, den diese Pathoskategorie in tradierter Form für gewöhnlich ebenfalls ausbildet, nämlich das Gefühl des Ich-Verlusts, des Verlusts der individuellen Körperlichkeit, wird hier gänzlich ausgespart. Ähnliches gilt für die Pathoskategorie 4 (*Kampf und Technik*): Regelmäßig wird die euphorische Verschmelzung der Soldaten mit der Waffentechnik in geradezu muster-gültiger Weise ins Bild gesetzt. Mal ist das der Kamerad an der Waffe, der ins Bild gefasst und angefeuert wird, mal der Blick der Kamera durch die Zielvorrichtung eines Gewehres, mal durch das Nachtsichtgerät, in welchem das Waffenfeuer eines nächtlichen Gefechts als grünlich-düsteres Feuerwerk zu beobachten ist. Die Verschmelzung mit der Waffentechnik wird meist mit einer euphorischen Qualität in Szene gesetzt (Abb. 28).



Abb. 28: Die Kampfaufnahmen der Soldaten bringen eine euphorische Verschmelzung mit der Waffentechnik zum Ausdruck (COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY).

Diese inszenatorische Affirmation des Krieges als ein Ereignis der Gemeinschaftlichkeit zeigt sich im Bildmaterial der Soldaten: Stets steht die Kameradschaft im Mittelpunkt sowie der Thrill, der daraus erwächst, als Teil dieser durchschlagenden Truppe und ihrer Technik das Kampfgeschehen zu erleben. Allerdings wird dieser affirmative Bilderstrom in regelmäßigen Abständen unterbrochen,

nämlich immer dann, wenn in der Erzählung jemand stirbt. Immer wieder entsteht dabei der Eindruck, dass der Film für diese Momente im wahrsten Sinne des Wortes keine Bilder findet: Die tödlichen Schüsse, die Explosionen der IEDs, das Sterben der Soldaten oder ihre verletzten und toten Körper sind im Film völlig unsichtbar. Statt der Detonation der Bombe wird ein Schwarzbild eingeblendet; statt der tödlichen Schießerei sind Bilder von zerschossenen Häusern zu sehen. Hier entsteht eine merkwürdige Leerstelle, die der Film auszufüllen sucht, ohne jedoch ein rechtes Mittel dafür zu finden.

Um dies weiter auszuführen dient ein Blick darauf, wie die Szenen in *COMBAT DIARY* in ihrem Ablauf jeweils organisiert sind. In der Regel sind sie erzählerisch um die einzelnen militärischen Operationen geordnet. Es gibt Bildmaterial von Vorbereitungen, von den Fahrten zum Einsatzort und vom Kampfgeschehen. Davor oder auch zwischendurch gibt es jeweils kurze Einführungen der Soldaten, die bei diesem Einsatz ums Leben kommen werden: Die *talking heads* erzählen davon, was die Gefallenen für Persönlichkeiten waren, was sie mit ihnen erlebt haben. Dazu ist korrespondierendes Bildmaterial zu sehen: Videos und Fotos von den betreffenden Soldaten, die sie in den eher privaten Momenten des Kriegsalltags zeigen, mit den Kameraden feixend oder scherzend in die Kamera gestikulierend. Dann kommt der Moment des Sterbens: Im Falle der ersten IED-Explosion etwa erzählt ein Soldat namens Camp von der Explosion (Abb. 29*, links); im gleichen Moment ist ein Schwarzbild zu sehen und kurz blitzt das Bild gelb auf. „Boom“, sagt Camp im selben Moment schlicht im Interview. Dann folgt ein Video vom Unfallort: In einiger Entfernung, unscharf durch Pixelrauschen und das Zittern der Kamera, hinter Bäumen und Sträuchern, sind Flammen und schwarze Rauchwolken eines brennenden *Amtracks* zu sehen (Abb. 29*, rechts). Der filmende Soldat sucht stammelnd nach beschreibenden Worten: „It’s ... it’s freaking ... it’s in flames.“ Was sich im Fahrzeug abgespielt hat, versucht Soldat Camp im Interview zu erzählen: Dass er von der Explosion zurückgeschleudert wurde, dass sein Gesicht und seine Hände gebrannt haben, dass er versucht hat, einen brennenden Kameraden zu retten, dies aber nicht konnte, weil er zu schwach war; dass es eine zweite Explosion gab, bei der dieser Kamerad starb.



Abb. 29: Weder der Soldat als *talking head* noch die Bilder vom Unfall aus der Ferne vermögen einen Ausdruck zu finden für den Schrecken des Erlebten (COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY). (s. S. 286, Abb. 29*, Farbabbildung)

Hier entsteht eine merkwürdige Diskrepanz zwischen dem Inhalt der gesprochenen Worte und den Bildern. Zu sehen ist ein Soldat, der versucht, von dem unfassbaren Leiden zu erzählen, das er erlebt hat, der also versucht, das Unbeschreibliche zu beschreiben. Er erzählt es in Form eines Tatsachenberichts: Mit erstaunlich gefassten und nüchternen Worten erzählt er von den Ereignissen. Kein Wort jedoch über seine Schmerzen oder seine Angst oder die Schrecklichkeit des Anblicks brennender und sterbender Kameraden, abgesehen von einem hilflosen „It was really nasty.“ Beim Zuschauen entsteht hier ein gewisses Unbehagen. Die Art, wie Camp erzählt, macht völlig klar: Das, was er dort wirklich erlebt hat, kann man nicht mit Worten beschreiben. Dennoch sieht die Kamera ihm dabei zu, wie er nach den richtigen Worten sucht, und beharrt auf der Form des Interviews, um mehr über das Grauen zu erfahren. Zugleich versucht der Film, etwas aus dem gegebenen Bildmaterial der Soldaten herauszuholen, das den Schrecken und das Leiden dieser Erfahrung anschaulich machen könnte. Fotos von den Rauchschwaden, von ausgebrannten Fahrzeugteilen und einem verbrannten Helm sind zu sehen. Die Bilder bleiben merkwürdig belanglos gegenüber den Worten des Soldaten, der von so unfassbaren Dingen erzählt.

Nun sind die Bilder des Soldaten Dixon zu sehen, desjenigen, den Camp nicht retten konnte. Er war einer der Soldaten, die zuvor mit Bildmaterial eingeführt worden waren. Genau die gleichen Bilder werden nun wiederholt: Wieder sind dieselben Porträtfotos von Dixon zu sehen, die vor dem Unfall schon einmal gezeigt worden waren. Zuerst wurde der Zuschauer über diese Bilder mit dem Soldaten vertraut gemacht; nun sollen sie helfen, sein Sterben fassbar zu machen (Abb. 30).



Abb. 30: Bilder eines verbrannten Helmes und des verstorbenen Soldaten sollen den Verlust fassbar machen (COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY).

Diese Wiederholung der Bilder und Videos der gefallenen Soldaten ist ein durchgängiges Prinzip im Film: Die zukünftigen Gefallenen werden eingeführt mit Fotos und Videos aus ihrem Alltag mit den Kameraden im Krieg; dann, nachdem von ihrem Tod erzählt wurde, werden dieselben Bilder noch einmal gezeigt. Sie wechseln damit in einen anderen Modus: Sie werden zu Erinnerungsbildern, die dem trauernden Gedenken dienen. Auch hier entsteht eine merkwürdige Diskrepanz. Diese Bilder der Gefallenen sind zunächst eingebunden in die affirmative Inszenierung der Kameradschaftlichkeit, wie sie den ganzen Film über dominiert; sie folgen dem gleichen Prinzip, haben teil an der Hervorbringung dieses spezifischen Wahrnehmungsraumes, den der Film schafft. Dann erscheinen sie erneut, nun aber bebildern sie den Verlust dieser Kameraden. Sie erscheinen dort, wo der Film keine anderen Bilder für das Sterben und das Leiden findet. Dort, wo eigentlich ein Ausdruck gesucht wird für die unfassbaren Gräueltaten des Krieges, werden schlicht erneut die Bilder der Affirmation von Kameradschaft und Gemeinschaftlichkeit vorgeführt. In diesem Bildmaterial der Soldaten existieren die Gefallenen nicht als Individuen, sondern immer nur als verlorene Kameraden. Ihr Verlust wird immer auf das Moment der Kameradschaft bezogen: Sie sind zu betrauern, weil sie Kameraden waren.

Die Kameradschaft wird in *COMBAT DIARY* als das alles bedingende Moment gesetzt: Kameradschaft ist hier das Prinzip des Krieges. Sie ist der Grund, warum Krieg Spaß machen kann und warum der Tod schrecklich ist. Sie ist der Grund, warum in diesem Film die irakischen Zivilisten, die Aufständischen, das tatsächliche Leiden der Soldaten, aber auch das Leiden der Zivilbevölkerung und die Gräueltaten amerikanischer Soldaten unsichtbar bleiben. Seine Wurzel hat diese Darstellungsweise in der Art und Weise, wie die Soldaten ihre Digitalkameras anwenden: Sie konstruieren den Wahrnehmungsraum des Krieges aus ihrem Miteinander heraus, aus der Art und Weise, wie sie ihre Kameras buchstäblich aufeinander ausrichten und sich gegenseitig ins Bild setzen. Nur aus diesem

Miteinander heraus, nur durch diese geteilte Erfahrung macht der Krieg für sie Sinn.

Bestätigt und verstärkt wird dieses inszenatorische Prinzip noch einmal in einer langen Sequenz im letzten Drittel des Films, die von der großen IED-Explosion und 14 getöteten Soldaten erzählt. Der Sprengsatz traf den *Amtrack*, der mit 11 Soldaten des *1st Squad* des *3rd Platoon* besetzt war; eine Gruppe von Soldaten, der ein besonders enger kameradschaftlicher Zusammenhalt nachgesagt wird. Die Szene beginnt mit Aufnahmen aus dem Quartier des *1st Squad*: In einer Nahaufnahme im Profil schiebt sich ein Soldat ein großes Stück Pizza in den Mund, ein anderer sieht im Hintergrund interessiert zu; eine Aufnahme, die am Anfang des Films schon einmal kurz zu sehen war. Diesmal wird sie in ganzer Länge gezeigt: Die Kamera wackelt, schwenkt hastig von dem Soldaten mit der Pizza weg, sodass für einen Moment das Bild völlig verschwimmt, und zeigt dann sehr nah das Gesicht des filmenden Soldaten, der in die Kamera spricht. Er erklärt, dass sein Kamerad versucht, 15 Pizzas in 20 Minuten zu essen. Dieser Soldat, der hier die Kamera bedient, Travis Williams, ist der einzige des *Squad*, der überleben wird (Abb. 31). Er schwenkt wieder zurück und die Kamera zeigt, wie ein weiteres großes Stück Pizza in den Mund seines Kameraden wandert. Weitere Einstellungen zeigen Detailaufnahmen der Pizzakartons, von dort wandert die Kamera zur Mikrowelle, in der weitere Pizzas garen, dann wieder zum pizzaessenden Soldaten. Die Tonebene ist erfüllt von Bob Dylans „Blowin’ in the Wind“ und vom Scherzen und Lachen der Soldaten. Ein *talking head* erzählt davon, wie eng diese Soldaten miteinander befreundet waren: „That Squad was tight. They were just as close as you can imagine. I mean, it wasn’t just the stress of combat, I mean, they just liked each other.“

Ein Soldat spielt in einer halbnahen Einstellung seine Gitarre und singt in die Kamera. Von links und rechts schieben sich Hände anderer Soldaten ins Bild mit scherzenden Gesten. Das Chaos der Pritschen und persönlichen Gegenstände der Soldaten verschwimmt im Vorbeiwandern der Kamera, der Bildraum ist ganz und gar mit den Körpern, Gesichtern, Gesten und Stimmen der Soldaten ausgefüllt, ganz so, wie es oben als raumzeitliches Konstruktionsprinzip beschrieben wurde. Einzelne *Squad*-Mitglieder werden mit Bildmaterial eingeführt. Dann sind noch einmal Bilder des gesamten *Squad* zu sehen, wie es in Kampfausrüstung und loser Formation zum Einsatz ausrückt. Geschlossen marschieren die Soldaten vorbei, in die Kamera grinsend und winkend.



Abb. 31: Die Bilder einer Pizzaorgie im Camp dienen erst als ein Bild der Kameradschaft, werden dann aber als Leidenszene umgedeutet (COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY).

Dann erzählt der Film davon, wie es dazu kam, dass der *Amtrack* dieses *Squad* explodierte. Zunächst zeigen mehrere Videos vom Aufbruch noch einmal die Soldaten, wie sie sich im Innern des *Amtracks* positioniert haben, wie sie nebeneinander, in ihre Kampfanzüge gepackt, in der Enge des Fahrzeugs sitzen. Williams, der vorher die Pizzaorgie gefilmt hatte, erzählt, wie er ausnahmsweise einem anderen Fahrzeug zugeteilt worden war und sich von seinen Kameraden verabschiedete. Großaufnahmen zeigen noch einmal die müden Gesichter der Soldaten im Fahrzeug unter den großen Helmen (Abb. 32). Dann der Aufbruch und die Explosion. Diese war so heftig, dass das Panzerfahrzeug aufgerissen und auf den Rücken geschleudert wurde. Sämtliche Insassen wurden getötet, teils in Stücke gerissen und hinausgeschleudert. Auch von dieser Explosion gibt es keine Bilder, nur die Worte der *talking heads* und das bekannte Schwarzbild mit einem kurzen gelben Aufblitzen. Dann sind Fotos vom Unfallort zu sehen mit dem brennenden und qualmenden Wrack in der Wüste. Die Stimme eines *talking heads* kommentiert die Bilder mit den Worten „I mean, it’s just the most unbelievable sight.“ Ein anderer versucht vergeblich, Worte zu finden für das, was er gesehen hat: „The carnage of the scene was ... was ... was bad ...“.



Abb. 32: Die Großaufnahme eines verstorbenen Soldaten wird dem Bild der Unfallstelle vorangestellt (COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY).

Und auch diesmal, als keine Bilder und keine Worte für das zu finden sind, was die Soldaten erzählen sollen, operiert der Film nach dem beschriebenen Prinzip und zeigt erneut die Videos vom Beginn der Szene: die Pizzaorgie im Camp, das *Squad* beim Aufbruch, die Gesichter der einzelnen Soldaten im *Amtrack*. Der Unterschied zu den vorherigen Szenen ist der, dass hier nicht nur einzelne Soldaten im Mittelpunkt stehen, sondern ein ganzes *Squad*, eine ganze Gruppe von Kameraden. Im Folgenden bleibt der Film eine Weile bei den Erzählungen von Williams, der als einziger von diesen Kameraden übriggeblieben ist, weil er in einem anderen Fahrzeug gesessen hat. „The closest guys ... that I’ve ever had as friends ... are all dead.“

Hier verstärkt sich noch einmal das Prinzip, dass der Verlust in diesem Film immer ein Verlust von Kameraden und ihrer Gemeinschaftlichkeit ist. Auch wenn einzelne Soldaten als Individuen eingeführt wurden, pocht der Film an dieser Stelle darauf, dass der größte Verlust nicht in ihrer Individualität besteht, sondern dass er deshalb besonders tragisch ist, weil sie so gute Kameraden waren. Die Inszenierung der Kameradschaft ist das, was den Schrecken und den Verlust greifbar machen soll.

Aus diesem Grund nimmt sich der Film zu Beginn der Szene besonders viel Zeit, das Miteinander der Soldaten im Camp zu zeigen. Und gerade weil in diesen ersten Bildern das Moment der fröhlichen Gemeinschaftlichkeit so sehr hervorgehoben wird, verstärkt sich am Ende der Szene die Diskrepanz dieser Bilder zu den Worten der Erzählung: Die Bilder pizzaessender und blödelnder Soldaten müssen hier einstehen für all das Grauen und das Leid des Krieges, für das mit den Mitteln dieses Filmes kein anderer Ausdruck zu finden ist.

Zusammenfassung: Variation der Pathoszenen

Die Ausführungen haben gezeigt, inwiefern in den raumzeitlichen Konstruktionen des Films das Moment der Gemeinschaftlichkeit dominiert, wie es der Pa-

thoskategorie 1 (*Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen*) entspricht. Anders als in klassischen Kriegsfilmen markiert es jedoch in keiner Weise den schmerzvollen Abschied vom zivilen Leben, sondern die beständige affirmative Bestätigung der militärischen Gemeinschaft. Das zeigt sich auch in den Sequenzen, die in Ohio gedreht wurden: Stets wird betont, wie wenig die Reintegration in die zivile Gesellschaft funktioniert, wie schwierig die Kommunikation mit denjenigen ist, die nicht ihre Erfahrungen teilen, wie wichtig auch in der Heimat die Gesellschaft der Kameraden ist, und wie schwer auch zuhause noch der Verlust der Kameraden wiegt, weil es dort keine vergleichbaren Freundschaften gibt.

Erwähnt wurde bereits, inwiefern in *COMBAT DIARY* auch die Pathoskategorien 2 (*Formierung eines Gruppenkörpers*) und 4 (*Kampf und Technik*) in den Dienst dieser Affirmation der Gemeinschaftlichkeit gestellt werden. Darüber hinaus lässt sich damit auch die Abwesenheit der Pathoskategorie 5 (*Heimat, Frau, Zuhause*) in den Sequenzen aus dem Kriegsgebiet erklären: Wo das Miteinander der militärischen Gemeinschaft das einzige sinnstiftende Moment ist, kann es kein sentimentales Erinnern an die Heimat geben. Spürbar wird dies besonders in eben jenen Szenen im Camp der Soldaten, die oben beschrieben sind. Wenn in klassischen Kriegsfilmen Szenen im Camp der Soldaten zu sehen sind, dann gelten diese in aller Regel der Inszenierung eines Erinnerungsbezugs zum zivilen Leben: Deutlich geprägt durch den Austritt der Soldaten aus der militärischen Ordnung, durch abgeschlossene und in Lichtsetzung und Akustik gedämpfte Räumlichkeiten, zeigen sie Gespräche über das Leben zuhause, das Herumreichen von Fotos der Liebsten, gemeinsames Radiohören heimischer Sender.²⁶ In *COMBAT DIARY* gibt es diese abgeschlossenen Räume, die das Außen des Krieges ausblenden, es gibt die Fotos und die Musik, das alles aber erscheint nicht im Modus der sentimental Erinnerung an die Heimat, sondern als eine Party von Halbstarke, die nicht den Austritt aus der militärischen Gemeinschaft zelebrieren, sondern deren Festigung und Bestätigung.²⁷ Dann werden diese Bilder umgedeutet und als Ausdruck des Leidens und des Verlusts gesetzt; dies ist die spezifische Weise, wie *COMBAT DIARY* die Pathoskategorien 1 (*Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen*) und 6 (*Leiden und Opfer*) variiert und aufeinander bezieht. Auf diese Weise erscheint die Pizzaorgie plötzlich im Gewand einer Leidensszene. Dies alles realisiert sich aus der inszenatorischen und affektdramaturgischen Organisation des Bildmaterials; das raumzeitliche Gerüst die-

²⁶ Siehe etwa Hermann Kappelhoffs Analyse von *THEY WERE EXPENDABLE* (John Ford, USA 1945) in Kappelhoff: *Der Krieg im Spiegel des Genrekinos*.

²⁷ Das sentimentale Erinnern der Heimat kommt eher dort zum Ausdruck, wo sich Soldaten direkt an die Kamera richten, um Videobotschaften für die Angehörigen aufzuzeichnen; auch solche Videos sind im Film zu sehen.

ser Inszenierung, gewissermaßen das Ausgangsmaterial, in welchem die Grundstrukturen vorgegeben sind, bildet der spezifische Darstellungsmodus, wie er durch die Apparate der Digitalkameras der Soldaten und ihre Anwendungsweise Gestalt gewonnen hat.

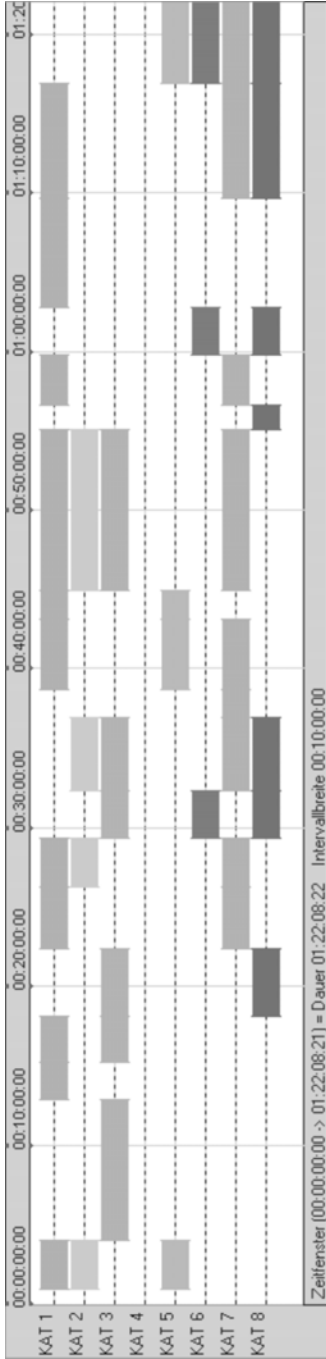
COMBAT DIARY konstruiert einen sehr spezifischen Blick auf das historische Ereignis des Krieges. Das Versprechen, das der Film macht, indem er aus dem Kriegsgebiet ausschließlich das Bildmaterial der Soldaten sprechen lässt, ist ein Versprechen größtmöglicher Authentizität: Keine inszenatorische Intentionalität durch einen Journalisten oder einen Filmemacher verstellt die Ansicht der Dinge, zu sehen ist nur der „echte“, unverstellte Blick der Soldaten, so wie sie den Krieg erleben. So jedenfalls lässt sich eine allgemeine Erwartungshaltung der Öffentlichkeit gegenüber solchem Bildmaterial formulieren. Natürlich hat man es hier mit einer subjektiven Perspektive der Soldaten zu tun. Die Analyse zeigt jedoch, dass dieser subjektive Blick nicht der authentifizierten Darstellung einer äußeren Kriegsrealität dient. Vielmehr bringt er das Ereignis des Krieges als ein Ereignis kameradschaftlicher Gemeinschaftlichkeit hervor. Eine äußere Welt des Krieges außerhalb dieser Gemeinschaftlichkeit gibt es in COMBAT DIARY nicht. Aller Schrecken und alle Gräueltaten des Krieges verschwinden hinter den Bildern pizzaessender Soldaten im Camp.

Diesem analytischen Befund ist sicherlich eine Wertung eingeschrieben, die an dieser Stelle unsachlich erscheinen mag. Sie ist jedoch geleitet von der Analyse von REDACTED: De Palmas Film nämlich ist es, der dieses beschriebene Darstellungsprinzip in COMBAT DIARY als verwerflich und defizitär entlarven möchte. Es dürften genau diese Bilder der Pizzaorgie gewesen sein, die De Palma bei der Konzeption von REDACTED vor Augen hatte. Die Analyse seines Filmes soll zeigen, inwiefern COMBAT DIARY tatsächlich als Stichwortgeber und inszenatorischer Bezugspunkt für REDACTED gedient hat.

Analyse von REDACTED

Affektdramaturgische Makrostruktur

Der Blick auf das affektdramaturgische Makrodiagramm von REDACTED legt bereits bestimmte Korrelationen zu COMBAT DIARY nahe: Auch hier tritt verstärkt und über den ganzen Film hinweg Pathoskategorie 1 auf (*Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen*), wohingegen Kategorie 5 (*Heimat, Frau, Zuhause*) nur marginal vertreten ist. Ein Großteil der Szenen des Films spielt im Camp der Soldaten; sie wurden durchgängig mit Kategorie 1 belegt, nur vereinzelt aber mit Kategorie 5. Hier deutet sich eine Verschiebung im Vergleich mit der klassischen



Nr.	Narratives Stereotyp	Affektorientierung
KAT 1	Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen	Trennungsschmerz / Gemeinschaftsgefühl
KAT 2	Formierung eines Gruppenkörpers (<i>corps</i>)	Ich-Verlust (Angst) / Übersteigertes Selbstwertgefühl
KAT 3	Kampf und Natur	Horror (Angst) / Feindseligkeit
KAT 4	Kampf und Technologie	(All-)Macht(s)gefühl / Ohnmachtsgefühl
KAT 5	Heimat, Frau, Zuhause	Trostgefühl (Heimweh) / Verlustschmerz
KAT 6	Leiden / Opfer	Agonie / Trauer
KAT 7	Unrecht und Demütigung / moralische Selbstbehauptung	Zorn / Schuldgefühl
KAT 8	Gemeinschaftsgefühl als eine medial geteilte Erinnerung an geteiltes Leid	Gemeinschaftsgefühl

Abb. 33: Affektdramatisches Makrodiagramm REDACTED. Stark ausgeprägt ist Kategorie 1, zugleich sind Kategorie 5 und 6 nur wenig vertreten. Markant ist eine lange Sequenz im letzten Viertel des Films, die nur mit Kategorie 1 belegt ist. (s. S. 287, Abb. 33*, Farbabbildung)

Genrepoetik an. Zunächst ist es sicherlich nicht üblich, weder für klassische noch für Vietnam-Kriegsfilme, dass Szenen so umfangreich im Camp der Soldaten situiert sind. Schon hier zeigt sich die Dramaturgie des Films deutlich beeinflusst von den Aufzeichnungstechniken und Anwendungsweisen der Soldaten und deren Arrangement in *COMBAT DIARY*: Wenn Soldaten sich selbst filmen, gewinnt der Schauplatz des Camps, der private Bereich der Soldaten, an vielfältiger Bedeutung. Im Unterschied zu *COMBAT DIARY* zeigt sich die Pathoskategorie 6 (*Leiden und Opfer*) allerdings nur sehr spärlich vertreten. Zudem ist sie hier gerade nicht mit der Pathoskategorie 1 verknüpft: Beide Kategorien treten nur wechselseitig auf. Markant mit Blick auf das affektdramaturgische Makrodiagramm ist in dieser Hinsicht, dass im letzten Drittel des Films über eine zeitlich ausgedehnte Szene ausschließlich Pathoskategorie 1 (*Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen*) vergeben wurde; an einer zeitlichen Position im Film, die in anderen Kriegsfilmen oftmals einen dramaturgischen Höhepunkt bildet, vor allem in der Ausprägung des Pathos des Leidens und des Opfers (Abb. 33)*. Die folgende Analyse soll diese affektdramaturgische Variation näher beleuchten.

Szenenanalyse: Das Filmen des Filmens

Die erste Szene des Films kann in verschiedenerlei Hinsicht als eine Art Remake der Pizzaorgie in *COMBAT DIARY* verstanden werden. Zuvor gibt es eine kurze Einführung durch den Soldaten Angel Salazar, der als fiktiver Urheber der Camcorder-Bilder fungiert, mit welchen der Film zusammengehalten wird: Zu sehen ist die Umgebung eines Militärlagers im Irak, von Salazars Worten aus dem Off eingeführt als „Camp Carolina“ (Abb. 34). Der Titel „Tell Me no Lies“ wird eingeblendet, „A war diary by PFC Angel Salazar“. Ein Militär-LKW fährt durchs Bild, danach wird die Szenerie dominiert von einem massiven, fabrikähnlichen Gebäude im Hintergrund, das die gesamte Bildbreite einnimmt und die Sicht in die Weite versperrt. Im Vordergrund jede Menge Kriegsgerät sowie eine Reihe halbhoher schwarzer Tonnen, aus denen es kräftig qualmt. In solchen Tonnen wurden in den Militärcamps für gewöhnlich die fäkalen Abfälle der Toiletten verbrannt. Die Farben sind fahl, schwarze Rauchschwaden vernebeln die Sicht. Klein im Hintergrund, vor der Wand des Gebäudes, lungert eine Gruppe Soldaten. Die Kamera fährt in einem ganz langsamen, gleichmäßigen Zoom immer näher an diese Gruppe heran bis in eine halbnah Position; dann ist der Ruf Salazars an die Soldaten zu hören, sie mögen ihm bitte ein Lächeln für die Kamera geben. Die Soldaten bringen sich in Pose für ein Gruppenfoto; das Geräusch eines Auslösers ist zu hören, und das Filmbild friert ein zum Foto. Während all dies zu sehen ist, erzählt Salazars Stimme davon, dass dies ein „Zuhause fern

von Zuhause“ sei „in diesem gottverfluchten Land“, und dass die Kamera nicht in der Lage sei, die unglaubliche Hitze und die lokalen Gerüche zu vermitteln. „Oh my god, it stinks!“

Diese erste Einstellung bildet bereits einen vielschichtigen Bezug zu *COMBAT DIARY*. Zu sehen ist das Bild der Kamera eines Soldaten, der sein eigenes *Squad*, seine Kameraden filmt, und zwar betont als Gruppe. Eine derartige Gruppenansicht wird es im Verlauf des Filmes nicht mehr geben. Die Einstellung zeigt eine Innenansicht des Militärcamps, welches einen visuell abgeschlossenen und höchst unübersichtlichen Raum bildet. Während also Salazars Worte vordergründig von dem Land sprechen, in dem sie sich befinden, von der Hitze und den Gerüchen, zeigt die Kamera stattdessen die Gruppenansicht der Soldaten in einer hermetischen Innenwelt des Militärcamps. Auch der Hinweis auf den Gestank bestätigt diese Diskrepanz: Salazar spricht vom Gestank des Landes, doch zu sehen sind die Rauchschwaden der verbrennenden Fäkalien der Soldaten.



Abb. 34: Die erste Einstellung des Films setzt die Soldatengruppe innerhalb einer unübersichtlichen und abgeschlossenen Umgebung des Militärcamps in Szene (REDACTED).

Dann folgt eine erste Szene aus dem Inneren des Soldatenlagers. Es handelt sich um eine lange Plansequenz, vorgeblich gefilmt durch die Kamera Salazars. Dieser steht zunächst vor einem Spiegel und filmt sich selbst beim Filmen mit einem *MiniDV*-Camcorder (Abb. 35). Tatsächlich stammen die Bilder jedoch nicht von dem Camcorder, der dort im Spiegel zu sehen ist. Ein professioneller Kameramann stand bei den Aufnahmen mit einer weiteren Kamera direkt neben dem Spiegel, sodass er Salazars Spiegelbild filmen konnte, ohne selbst sichtbar zu sein.



Abb. 35: In Anlehnung an *COMBAT DIARY* eröffnet der Film mit einer Einstellung, in der Salazar sich selbst beim Filmen filmt (REDACTED).

Während Salazar zu seiner eigenen Kamera spricht und davon erzählt, dass er ein Filmemacher sei, der es nicht auf die Filmhochschule der USC (University of South California) geschafft hat, ist im Spiegel zu sehen, wie ein anderer Soldat auf ihn aufmerksam wird: Laywer McCoy. Dieser nimmt seinen eigenen digitalen Camcorder zur Hand, richtet ihn von hinten auf Salazar und filmt ihn beim Filmen. Salazar dreht sich zu ihm um und sein Spiegelbild verschwindet damit aus dem Bild. Nun ist McCoy zu sehen, wie er seinen Camcorder auf Salazar richtet, also in die Kamera hinein (Abb. 36). Er hält einen Dialog mit Salazar, der fast wörtlich wiedergibt, was in der ersten Szene in *COMBAT DIARY* gesprochen wurde: „Yes it is, sexy as you, making a video of me making a video of you.“ Salazar wiederholt diese Worte und fügt hinzu: „This might be the last video that either of us makes.“ Daraufhin folgt ein Vorschlag McCoy's: Sollte einer von ihnen beiden in diesem Krieg sterben, bekommt der jeweils andere seine Videos.

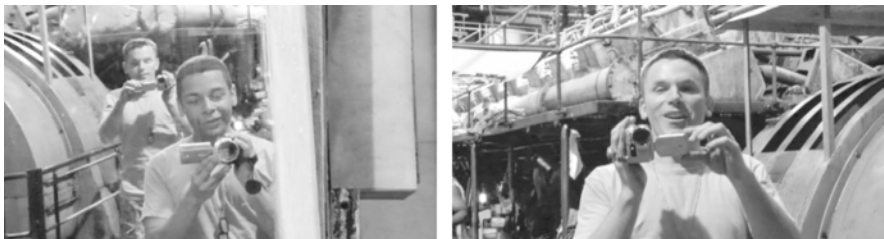


Abb. 36: McCoy kommt mit einer zweiten Kamera dazu und filmt erst sich selbst und Salazar wie sie sich selbst und gegenseitig im Spiegel beim Filmen filmen; dann dreht Salazar sich um und filmt McCoy dabei, wie er ihn selbst filmt (REDACTED).

Die Kamera folgt nun McCoy, der seine eigene Kamera ausschaltet und das Lager der Soldaten abschreitet. Es ist in einer Art Fabrikhalle oder Maschinenraum untergebracht: Der große Raum wird begrenzt von einem unüberschaubaren Wirrwarr von Rohrleitungen, Gerüsten, Geländern und Tanks. Überall breiten sich die Pritschen der Soldaten und deren persönliche Gegenstände aus. Die umhersitzenden Soldaten selbst sind in dieses Durcheinander aus Rohren und Gerüsten, Kleidung und Pin-Ups integriert und kaum davon zu unterscheiden. Hinter diesem Durcheinander sind keine Wände und kein Boden zu sehen, nirgends.



Abb. 37: Die Körper der Soldaten dienen als Ankerpunkte für die Kamera innerhalb einer räumlich völlig unübersichtlichen und hermetischen Umgebung des Camps (REDACTED). (S. S. 288, Abb. 37*, Farbabbildung)

Die Kamera schreitet die lose Reihe der Lager der Soldaten ab; die meisten wenden sich der Kamera zu und gestikulieren scherzend. In der vorbeigleitenden Kamerabewegung verschmelzen die Gegenstände und Pritschen, und die Körper der sitzenden und liegenden Soldaten wirken, als würden sie aus dem Durcheinander der Dinge emporwachsen (Abb. 37)*. Dann fordert McCoy erneut die Aufmerksamkeit der Kamera ein und zieht ihren Blick wieder auf sich: „Hey! Hey! Over here!“ Er setzt an zu einem Monolog von scherzenden Weisheiten über den Krieg („das erste Opfer wird die Wahrheit sein“), der jedoch von einer regen Interaktion mit den Kameraden geprägt ist: Sie rufen feixend dazwischen, und die Kamera schwenkt stets hin und her, um mal McCoy, mal die scherzenden Kame-

raden ins Bild zu bekommen. McCoy richtet sich mit seiner Interaktion nun nicht mehr primär an die Kamera, sondern an die anderen Soldaten: Die Kamera hat dadurch Anlass, ihren gegenseitigen Gesten und Rufen zu folgen und öffnet den Bildraum entsprechend durch Schwenks, wobei die Körper der verschiedenen Soldaten gewissermaßen die Ankerpunkte bilden.

Salazar wendet die Kamera schließlich ab, dreht sie um und spricht selbst in die Linse. Er erklärt, er wolle sich mit dem Filmmaterial, das er im Irak dreht, und mit seinem Sold noch einmal bei der Filmhochschule bewerben. Dann allerdings fährt er fort, man solle nicht zu viel vom gefilmten Material erwarten, da der Einsatz im Irak bislang völlig enttäuschend sei und kein „Hollywood action flick“ daraus würde. Sein Gesicht ist sehr groß und mittig im Bild, und während er spricht, rückt es langsam immer noch ein wenig näher heran, bis man ihm in die Nasenlöcher sehen kann (Abb. 38). Im Hintergrund sind immer wieder die Kameraden zu sehen und zu hören. Sie unterbrechen ihn regelmäßig mit Scherzen und schieben Gegenstände seitlich ins Bild: eine Mütze, eine Gummiente, eine Zahnbürste.



Abb. 38: Das Gesicht Salazars, der in die Kamera spricht, als eine Art Remake des Gesichts von Williams in *COMBAT DIARY (REDACTED)*.

Auf allen Ebenen der Inszenierung und des Dialogs nimmt diese Szene Bezug auf *COMBAT DIARY*, insbesondere auf die Szene der Pizzaorgie. Ein Unterschied besteht in der Bildqualität: Das Bild ist sehr viel klarer und tiefer als in *COMBAT DIARY*, die Details und die Tiefe des Raumes deutlicher zu erkennen. Eben deshalb ist bezeichnend, mit welchen Mitteln in dieser Szene in *REDACTED* dennoch ein Bildraum geschaffen wird, der ganz an *COMBAT DIARY* angelehnt ist. Der Raum wurde schlicht mit so viel Details und Gegenständen ausgestattet, dass keine Wände und kein Boden oder klare architektonische Strukturen erkennbar sind. Die Details verschwimmen durch einheitliche, dunkle Farben, durch eine blasse Bildfärbung und die Bewegung der Kamera. Dominiert und strukturiert wird der Bildraum von den Körpern und der Interaktion der Soldaten, die immer wechselnd in den Vordergrund gelangen: Sie und die Kamera ziehen sich förmlich

gegenseitig an. Wann immer ein Soldat die Kamera sieht, wendet er sich ihr zu, und wann immer irgendwo ein Soldat spricht, folgt ihm wiederum die Kamera.

	Historische Daten:	Ästhetische Konstruktion / raumzeitliches Inszenierungsmuster:
Medientechnischer Apparat:	Digitale Fotokamera mit Videofunktion →	<ul style="list-style-type: none"> • bewegliche Perspektive, auch in Enge des Camps • Wackeln durch Handführung • wahrnehmbare Körperbewegungen • geringe Auflösung, blasse Farben und mangelnde Bildtiefe werden durch Dekor ersetzt
Akteur:	Soldat im Camp →	<ul style="list-style-type: none"> • Nähe zu Soldaten • absolute Binnenperspektive • Ausrichtung auf Soldaten und deren Interaktion • Soldaten sprechen und blicken häufig in die Kamera • Raumverhältnisse bleiben undeutlich • Schwenkbewegungen links / rechts und auf Details • Off-Kommentare des Akteurs
Örtliche Topografie:	Camp der Soldaten (Fabrikgebäude) →	<ul style="list-style-type: none"> • Innenraum • eng, kleinteilig, unordentlich, unübersichtlich • Soldaten im Vordergrund und gestaffelt im Hintergrund „verschmelzen“ mit Gegenständen • Raumkonturen „verschwinden“ hinter Soldatenkörpern und Objekten

Abb. 39: Schematische Übersicht des raumzeitlichen Inszenierungsmusters in REDACTED.

Damit ist bereits ein raumzeitliches Inszenierungsmuster beschrieben, das ganz und gar an dasjenige in COMBAT DIARY angelehnt ist. Ein wesentlicher Unterschied allerdings ist in der Art und Weise zu verzeichnen, in der Soldaten und Kamera zueinander agieren. In REDACTED nämlich will trotz der ganzen inszenatorischen Bezugnahmen gerade das nicht aufkommen, was in COMBAT DIARY den Kern der Inszenierung bildet: das Gefühl für die Kameradschaftlichkeit der Soldaten. Genau genommen beschreibt nämlich in REDACTED die Choreografie der Kamera und der Soldaten einen Prozess der dauernden Störung: Salazars Kameraden stören mit ihren Gesten und Worten beständig sein eigentliches Bestreben, seinen Dokumentarfilm über den Krieg zu machen. Das fängt an mit der Störung durch McCoy, als Salazar sich selbst im Spiegel filmt, McCoy von hinten interveniert

und den Blick der Kamera auf sich zieht. Das geht weiter mit den Gesten und Rufen der anderen Soldaten, die die Kamera förmlich anziehen, und mit McCoy, der sie mit sich zieht und ihre Aufmerksamkeit immer wieder einfordert. Und schließlich mit den Rufen und Gesten, mit denen die Soldaten sich ständig seitlich ins Bild drängen, als Salazar in die Kamera spricht.

Es lässt sich nun das raumzeitliche Inszenierungsmuster dieser ersten Szene aus REDACTED schematisch nach Apparat, Akteur und örtlicher Topografie aufgliedern, wie sie in COMBAT DIARY identifiziert wurden (Abb. 39). Dabei zeigt sich, dass in Rückbindung an die drei Analyseparameter ein beinahe identisches raumzeitliches Darstellungsmuster beschrieben werden kann wie in COMBAT DIARY.

Die Bildrauminnszenierung dieser Szene steht in einer gewissen Diskrepanz zu dem, was das Sujet über die Urheberschaft dieser Bilder behauptet, nämlich dass sie von einem *MiniDV*-Camcorder stammten und der filmende Soldat ein angehender Filmemacher sei, der die Intention verfolge, einen Dokumentarfilm zu drehen. Als der Dokumentarfilmer, der Salazar hier laut Sujet sein möchte, hätte er einen anderen Akteurs-Status als die Soldaten in COMBAT DIARY. Tatsächlich ist dies jedoch nur Teil eines vielschichtigen Verwirrspiels, das REDACTED in Bezug auf die Frage nach der Urheberschaft der Bilder entspinnt. Klar ist, dass die Bilder tatsächlich nicht von diesem Camcorder stammen, der zu Beginn im Spiegel zu sehen ist, sondern von der Kamera des Kameramanns des Films, Jonathan Cliff. Und klar ist auch, dass die wesentliche Information über Salazar nicht die ist, dass er an die Filmhochschule möchte, sondern dass er es eben bisher nicht dorthin geschafft hat. Entsprechend amateurhaft zeigt sich das Bildmaterial: Die Handführung ist unruhig, die Bildausschnitte in den Nahaufnahmen unsicher gewählt. Die Kamera klebt an den Soldaten, ohne jeden Sinn für die Räumlichkeiten, in denen sie sich bewegen. Als Salazar selbst in die Kamera spricht, ist das Gesicht mittig und viel zu nah, das Kinn abgeschnitten, die leichte Untersicht ungünstig. Dies ist nicht das Bild eines Dokumentarfilmers, sondern eine Re-Inszenierung des Gesichts des Soldaten Williams in COMBAT DIARY, der während der Pizzaorgie in seine eigene Kamera spricht, um die Blödeleien seiner Kameraden zu kommentieren. In der beschriebenen Choreografie der Störungen und Interventionen der Soldaten kann die Kamera gar nicht anders: Sie zwingt Salazar gewissermaßen in den Akteurs-Status des Soldaten als Amateurfilmer im Camp. Diese gesamte Bildrauminnszenierung folgt dem raumzeitlichen Muster, das in COMBAT DIARY von den Soldaten hervorgebracht wurde, die sich gegenseitig filmen. Denn nichts anderes tut Salazar hier in dieser Szene, das macht schon die Eröffnung mit dem Spiegel unmissverständlich deutlich.

Soldaten, die sich selbst filmen: Dieses Prinzip aus COMBAT DIARY hat De Palma in dieser ersten Szene von REDACTED gewissermaßen wörtlich genommen. Erst filmt Salazar sich selbst beim Filmen im Spiegel, dann sich selbst und seinen

Kameraden McCoy, wie sie sich beide gleichzeitig und gegenseitig im Spiegel filmen, dann filmt er McCoy direkt, wie dieser wiederum ihn filmt. Damit ist nicht nur das Prinzip der sich selbst filmenden Soldaten aufgegriffen und gewissermaßen vervielfältigt ins Bild gesetzt; es wird damit auch von vornherein deutlich, dass diese Bilder nicht als ein persönliches Videotagebuch der Person Angel Salazar zu verstehen sind, sondern dass hier eine Urhebererschaft behauptet wird, die überindividuell ist, ganz im Sinne des hier entwickelten Konzepts des Akteurs. Darin artikuliert sich auch die Frage, für wen diese Bilder überhaupt gemacht sind, und diese Frage richtet sich direkt an *COMBAT DIARY*. An wen richten sich diese Bilder, die die Soldaten machen, wenn sie im Krieg ihre Kamera zücken? An ihre Familie, an Freunde, an die Kameraden, an die Millionen unbekannter YouTube-Nutzer? Oder einfach an die Soldaten selbst? Und wenn ja, wozu? Wenn McCoy spaßhaft vorschlägt, im Falle des Todes solle der jeweils andere die Videos bekommen, schließt dies an diese Überlegung an.

Variation der Pathoszenen

REDACTED setzt das Motiv der Soldaten im Camp, das in *COMBAT DIARY* innerhalb der Affektdramaturgie als eine Kernszene des Leidens umgedeutet wurde, an seinen Anfang. Nur dass sich hier eben kein Eindruck von Kameradschaftlichkeit einstellen möchte. Tatsächlich arbeitet REDACTED in seinem Verlauf fein säuberlich an der Demontage dieser Idee von Kameradschaftlichkeit als sinnstiftendes Grundprinzip des Krieges. Immer wieder sind Szenen aus dem Camp zu sehen, deren Bilder dem Camcorder Salazars zugeschrieben werden, und immer mehr wird das choreografische Prinzip zwischen Kamera und Soldaten unterminiert von dem, was in *COMBAT DIARY* darin gerade nicht zum Ausdruck kommt.

Etwa dann, wenn die Soldaten bei einer abendlichen Pokerrunde über den geplanten Überfall auf die irakische Familie diskutieren, deren Tochter später vergewaltigt werden wird. Zunächst ist die Kamera noch ganz buchstäblich Teil dieser Soldatenrunde: Salazar hält seine Karten in die Kamera, als nehme diese selbst am Spiel teil. Sie wandert um den Tisch und blickt den Kameraden reihum über die Schulter in die Karten, wobei die Soldaten scherzend mit ihr interagieren. Dann kommt das Gespräch auf den Überfall, und Salazar wird von seinen Kameraden gezwungen, die Kamera auszuschalten. Er stellt sie auf einen Stuhl neben den Tisch, lässt sie aber heimlich weiterlaufen. Plötzlich völlig stillgestellt und statisch, ohne jede Interaktion, beobachtet sie das verwerfliche Gespräch aus der Ferne. Das mag auf den ersten Blick schlicht durch die Handlung so bedingt sein; inszenatorisch aber findet in diesem Moment, in dem Salazar die Kamera vorgeblich aus der Hand legt, ein Wechsel des Darstellungsmodus statt. Das, was hier passiert, so suggeriert dieser Wechsel, lässt sich nicht mehr

mitteilen in der spaßhaften Interaktion und dem Miteinander der Soldaten mit der Kamera.



Abb. 40: Der Nachtsichtmodus sowie die Art der Soldaten, weiter zornig auf die Kamera einzudringen, während sie sich eigentlich entziehen möchte, setzen die Szene der Vergewaltigung in den Modus eines Horrorfilms (REDACTED). (s. S. 288, Abb. 40*, Farbabbildung)

Auch die Szene der Vergewaltigung selbst kann als eine Umdeutung dieses Darstellungsmodus verstanden werden, wie er in *COMBAT DIARY* hervorgebracht wurde. Die Kamera folgt mit dem Blick stets den Soldaten, die in die Kamera gestikulieren, die Räumlichkeiten und ihre architektonischen Strukturen verschwinden völlig im grünlichen Dunkel der Nachtsicht-Kamera. Beides, die Interaktion der Gesten und Blicke der Soldaten sowie die Inszenierung der Räumlichkeiten ist hier ins horrorhafte übersteigert: Die Bewegungen sind hektisch, die Stimmen und Gesten aggressiv, die Interaktion der Soldaten gewaltsam, die Gesichter der Soldaten werden durch die Nachtsichteinrichtung zu unheimlichen Fratzen mit grün leuchtenden Augen, die finsternen Räume machen jede Orientierung unmöglich. Salazar hat sich die Kamera am Helm montiert, und wann immer die Soldaten ihn ansprechen wirkt es, als kommunizierten sie direkt in die Linse. Mit Salazars wachsender Panik entsteht der Eindruck, die Kamera wolle sich der Szenerie entziehen, während die Soldaten weiter aggressiv auf sie eindringen, weiter Interaktion einfordern. Etwa wenn Soldat Rush sie heranzinkt und Salazar anweist, die Hand des Mädchens festzuhalten; oder wenn McCoy mit grün glühenden Augen, zornig wie ein Berserker in die Kamera brüllt,

Salazar solle ihm sagen, was drinnen passiert sei: „Talk to me!“ (Abb. 40)*. Der Darstellungsmodus, der in *COMBAT DIARY* noch die Gemeinschaftlichkeit ins Bild gesetzt hat, wird hier in sein Gegenteil verkehrt und zum Ausdruck von Horror und Zorn übersteigert.

Wenig später wird Salazar entführt und getötet. Den Moment seiner Entführung zeichnet er zufällig selbst auf: Auf ein Stativ montiert, beobachtet seine Kamera, ähnlich statisch und unbeteiligt wie während des Gespräches bei der Pokerrunde, wie Salazar von hinten überfallen und in ein Auto gezerrt wird. Zufällig spaziert Rush vorbei, einer der beiden Vergewaltiger, der die herrenlose Kamera mitnimmt. Nach Salazars Tod kommt es zu der eingangs erwähnten Szene, die ausschließlich mit Pathoskategorie 1 (*Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen*) belegt ist: Rush hat die Kamera im Camp der Soldaten aufgestellt, sitzt nun mit Reno, dem anderen Vergewaltiger, davor und möchte eine Art Nachruf auf Salazar aufzeichnen (Abb. 41). Das Vorhaben gerät jedoch bald außer Kontrolle. Rush hält Reno dazu an, für die Kamera von Salazar zu erzählen, doch außer einiger makabrer Scherze kommt dabei nichts zustande. Die Kamera sieht dem Gespräch statisch und unbeteiligt zu, der Raum im Hintergrund ist dunkel und so wenig zu erkennen wie in den Camp-Szenen zuvor.



Abb. 41: Rush und Reno vor dem Camcorder des ermordeten Salazar (REDACTED).

Dann beschließt Reno, er wolle lieber von seinem eigenen Bruder erzählen als von Salazar. Rush richtet die Kamera auf Reno aus, welcher in einem ausgedehnten Monolog die Geschichte seines spielsüchtigen Vaters und seines kriminellen Bruders Vegas erzählt. Dieser war zum Mörder geworden und hatte eine ganze Familie umgebracht, bevor er im Gefängnis starb. Während Reno in einer Art Heldenerzählung über diese Abgründe seiner Familiengeschichte spricht, bewegt er sich langsam auf die Kamera zu. Als er von den Morden erzählt, die

sein Bruder begangen hat, hebt er die Hand und richtet sie zur Pistole geformt auf die Kamera, als sei diese das Opfer. Er nähert sich mit dem Gesicht der Kamera und blickt mit nüchterner Mine hinein, während er vom Mord an der Frau und den Kindern spricht (Abb. 42).



Abb. 42: Renos Gesicht als eine weitere Reinszenierung des Soldaten Williams in *COMBAT DIARY*, diesmal jedoch als ein Bild größter moralischer Verwerflichkeit (REDACTED).

Hier ist eine weitere Variation des Gesichts des Soldaten zu sehen, der selbsterklärend in seine Kamera spricht, wie zuvor Williams in *COMBAT DIARY* und Salazar in *REDACTED*. Wo aber in *COMBAT DIARY* dieses Gesicht verknüpft ist mit der Rede von Pizza, jugendlichem Spaß und Kameradschaft, ist es nun die Rede von Gräueltaten und jugendlicher Verkommenheit. Dieses Gesicht und diese Rede drängen sich gewissermaßen vor die Kamera des verstorbenen Salazar, die eigentlich dort aufgestellt war, um ein Bild des Gedenkens aufzuzeichnen. Wo also in *COMBAT DIARY* im Moment der größten Trauer die Bilder der Pizzaorgie als Bild des Leidens und des Verlusts eintreten müssen, setzt *REDACTED* an dieser Stelle, im selben Darstellungsmodus, die Selbstdarstellung einer verkommenen Jugend. So kommt es, dass in der Affektdramaturgie von *REDACTED* gerade an der Stelle, an der in anderen Kriegsfilmern und auch in *COMBAT DIARY* der zentrale Moment des Opfers und des individuellen Leidens in Szene gesetzt wird, nichts anderes zu sehen ist als ein Soldat, der auf allen Ebenen aus der militärischen – und gesellschaftlichen – Gemeinschaft herausfällt.

Zusammenfassung

Die Analyse hat gezeigt, dass *REDACTED* präzise den raumzeitlichen Darstellungsmodus in seinen Grundstrukturen aufgreift, der in *COMBAT DIARY* durch Apparat und Anwendungsweise hervorgebracht wurde. Auf diesem Darstellungsmodus beruht eine spezifische Umdeutung der Pathoskategorie 1 (*Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen*) in Richtung einer rein affirmativen militärischen Ver-

gemeinschaftung, welche immer wieder auf eine diskrepante Art verknüpft wird mit dem Pathos des Leidens und des Opfers (Kategorie 6). In REDACTED wiederum wird dieses Prinzip aufgegriffen und zugleich in sein Gegenteil verkehrt. Statt Vergemeinschaftung wird eine Zersetzung beschrieben und das Pathos des Leidens ersetzt durch eine Inszenierung von Horror und Zorn. Letzteres realisiert sich in der Vergewaltigungsszene im gleichen Darstellungsmodus wie die Vergemeinschaftung in COMBAT DIARY, wobei dieser Modus jedoch spezifisch umgedeutet wird. Die mediale Erfahrung der Gemeinschaftlichkeit selbst wird in REDACTED zur Horrorvision.

Damit zeigt sich, dass REDACTED sich durchaus auf die tradierten Pathosformen des Kriegsfilmgenres bezieht und zugleich auf den Darstellungsmodus der Amateurvideos im Dokumentarfilm, wie er in Rückbezug auf Apparat und Anwendungsweise herausgearbeitet werden konnte. Aus dieser Verschaltung geht erst der spezifische Wahrnehmungsraum des Krieges in REDACTED hervor. Der Film adressiert und evoziert damit eine Empörung gegenüber den Gräueltaten der Soldaten, die sich gleichwohl erst in der Erfahrung der spezifischen ästhetischen Konstruktionen realisieren kann, mit welchen das Bildmaterial der Soldaten aus COMBAT DIARY in seinen raumzeitlichen Figurationen aufgegriffen, transformiert und perspektiviert wird. So wie im Dokumentarfilm das Bild der Kameradschaft aus dem Inneren der Gruppe heraus als ein allumfassendes, räumliches und zeitliches Wahrnehmungs- und Verständigungsprinzip entfaltet wird, so realisiert sich in REDACTED das Bild des Horrors auf gleiche Weise ebenfalls aus diesem Inneren heraus; aus dem Filmen der Soldaten als Vergemeinschaftungsritual erwächst eine innere Sphäre des Grauens, zu der es kein retten-des Außen gibt.

5.5 IN THE VALLEY OF ELAH: Poetik der Ohnmacht im Führerhaus

Zeitgleich mit De Palmas REDACTED erschien IN THE VALLEY OF ELAH von Paul Haggis. Beide Filme hatten ihre Premiere bei den Filmfestspielen in Venedig im September 2007. Auch IN THE VALLEY OF ELAH beruft sich auf wahre Begebenheiten: Das Drehbuch basiert auf einem Artikel des Journalisten Mark Boal, welcher später auch das Drehbuch für THE HURT LOCKER schreiben sollte. Der Artikel berichtet von den Ereignissen um den Mord an dem jungen Soldaten Richard Davis, begangen durch drei seiner eigenen Kameraden, mit denen er im Irak gedient hatte. Während eines Heimataufenthaltes auf dem Militärstützpunkt in Georgia, in einer Nacht mit viel Alkohol und Prostituierten, gerieten die jungen Männer in Streit. Die drei Kameraden töteten Davis mit einem Messer, zerstückelten die Lei-

che und verbrannten sie.²⁸ Boals Artikel ebenso wie die Handlung des Films *IN THE VALLEY OF ELAH* erzählen die Geschichte des Vaters des Jungen, selbst ein Veteran, der sich auf die Reise zum Militärstützpunkt macht, um seinen Sohn zu finden, nachdem er darüber informiert worden war, dass der Junge vermisst wird. Im Film ist der Vater nicht nur Veteran, sondern auch ehemaliger Ermittler der Militärpolizei. Mit seinen Kenntnissen mischt er sich in die Ermittlungsarbeit ein, um das Verbrechen an seinem Sohn aufzuklären.

Primäre Bildform, Apparat und Akteur

IN THE VALLEY OF ELAH mag nicht ohne weiteres dem Kriegsfilmgenre zuzurechnen sein: Die gesamte Handlung ist im amerikanischen Heimatland verortet und die Handlung erzählt nicht von Kriegseignissen, sondern von den Ermittlungsarbeiten in einem Kriminalfall. Möchte man den Film einem Genre zuordnen, dann wohl eher dem des *Whodunit*-Krimis: Schritt für Schritt ermittelt sich Hank Deerfield (Tommy Lee Jones) scharfsinnig an die Aufklärung des Mordes heran, der Polizei immer einen Schritt voraus. Zugleich aber bezieht sich der Film in seiner affektdramaturgischen Struktur ganz wesentlich auf zwei Dokumentarfilme zum Irakkrieg, nämlich ebenfalls auf *COMBAT DIARY* sowie auf *THE WAR TAPES*.

So ist recht offensichtlich, dass Mike Deerfield in *IN THE VALLEY OF ELAH* mit seinem Mobiltelefon, seinen Videos und Fotos tatsächlich als eine Art Wiedergänger der Soldaten zu denken ist, deren Bildmaterial in *COMBAT DIARY* zu sehen ist. Wann immer ihm etwas bemerkenswert erscheint, holt er sein Mobiltelefon hervor und macht davon Fotos oder kurze und unscharfe, kaum entzifferbare Videos. Nur dass in *IN THE VALLEY OF ELAH* keine fröhlichen Pizzaparties in diesen Videos zu sehen sind, sondern Brandleichen und Misshandlungen irakischer Gefangener durch Mike und seine Kameraden. Dem Mord an Mike in der Heimat setzt die Handlung des Films jedoch ein weiteres tragisches Ereignis entgegen, dessen Umstände Mikes Vater ebenso Schritt für Schritt aufdecken muss wie die des Mordes an seinem Sohn: Den Tod eines Kindes, das Mike während seines Einsatzes in Irak auf militärische Anweisung hin überfahren muss, als es vor sein Auto springt. Das Leiden an dieser Schuld bildet den melodramatischen Kern des Films. Und dieser Strang des Films entfaltet sich als eine poetische Struktur, die ganz wesentlich von inszenatorischen Mustern hergeleitet wird, welche *THE WAR TAPES* durch die spezifische Handhabung der Kameras durch die Soldaten hervorbringt.

²⁸ Rob Sharp: *Collateral Damage: The Murder of Richard Davis*. *The Independent* (2008). In: www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/collateral-damage-the-murder-of-richard-davis-768865.html (letzter Zugriff: 08.06.2022).

Analyse der primären Bildform: THE WAR TAPES

THE WAR TAPES von Deborah Scranton aus dem Jahre 2006 ist ein Dokumentarfilm, dem schon aufgrund seiner Entstehungsbedingungen höchstmögliche Authentizität nachgesagt wurde:²⁹ Das gesamte im Irak gedrehte Material wurde von den Soldaten selbst aufgenommen. Allerdings filmten sie in diesem Fall nicht mit ihren privaten Digicams, sondern wurden von der Filmemacherin und ihrem Team mit *1-Chip-MiniDV*-Kameras der Marke Sony ausgestattet, die eine höhere Auflösung und Bildqualität aufweisen. Darüber hinaus stand den Soldaten Ausrüstung zur Verfügung, mit der sie die Kameras auf Gewehrläufen, in und an ihren Fahrzeugen sowie auf ihren Helmen montieren konnten. Insgesamt wurden 21 Soldaten einer Einheit der „Charlie Company“ (*3rd of the 172nd Infantry Regiment*) der Army National Guard aus Vermont mit Kameras ausgestattet, davon filmten fünf das gesamte Jahr ihres Einsatzes über, von der Vorbereitung über die Reise nach Irak bis hin zum *homecoming*. Im Zentrum der Handlung des Films stehen drei dieser Soldaten: Sie begleiten die Bilder mit ihren Kommentaren und Erzählungen. Zudem wird das Bildmaterial der Soldaten gerahmt von mehreren Sequenzen, die vom Filmteam in der Heimat aufgezeichnet wurden: Darin werden die Angehörigen und das private Leben der drei genannten Soldaten porträtiert.

Schon anhand dieser Produktionsgeschichte lässt sich der Status der Soldaten als Akteure der Anwendung gänzlich anders definieren als in *COMBAT DIARY*. Für *THE WAR TAPES* agieren die Soldaten nicht wie für die Soldatenversion des Heimvideos oder *private tubes*, sondern als Dokumentarfilmer. Gegenstand ihrer Dokumentation sind sie selbst, ihre eigenen Erfahrungen als Soldaten. Das unterscheidet sie wiederum wesentlich von professionellen Dokumentarfilmern, etwa dem *embedded filmmaker* in *GUNNER PALACE*, der als Akteur eher im Hintergrund bleibt. Es wird in der Analyse zu zeigen sein, wie sich diese Akteursrolle der Soldaten in *THE WAR TAPES* in ein spezifisches audiovisuelles Muster übersetzt.

Affektdramaturgische Makrostruktur: Zwischen Heimvideo und Gefechtslärm

Angesichts dieser Entstehungsgeschichte könnte man ein eher unkonventionelles affektdramaturgisches Arrangement erwarten, das sich vor allem von der Darstellung der tatsächlichen Erlebnisse der Soldaten leiten lässt. Allerdings bestimmt sich die Dramaturgie des Films keineswegs über die Chronologie realer Ereignisse oder am Maßstab eines besonders „wahren“ Kriegsbildes, sondern

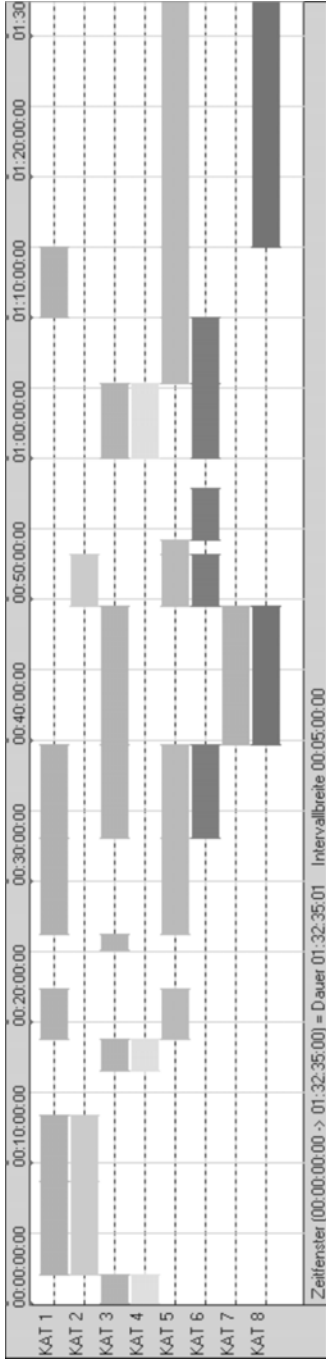
²⁹ THE WAR TAPES, Tribeca Festival Programmtext: www.tribecafilm.com/filmguide/archive/512cf49f1c7d76e0460019ca-war-tapes (letzter Zugriff: 08.06.2022).

über eine hochgradig organisierte, inszenatorische und affektdramaturgische Komposition (Abb. 43)*. Von Anfang bis Ende ist der Film durch und durch nach einer ganz eigenen Logik komponiert, die sich maßgeblich an inszenatorischen Mustern des fiktionalen Genres orientiert.³⁰

Die affektpoetische Makrostruktur des Films ist vergleichbar mit dem Muster, das die frühen Mobilisierungsfilm des klassischen Kriegsfilms zeigen, etwa GUNG HO! (siehe Kapitel 2, S. 19): Am Anfang steht die stärkste Ausprägung von Kategorie 1, (*Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen*) und 2 (*Formierung eines Gruppenkörpers*) ganz so, wie es im klassischen Genrefilm der Fall ist. Weiterhin ist auch das verstärkte Auftreten von Kategorie 5 (*Heimat, Frau, Zuhause*) im mittleren Teil des Films sehr klassisch sowie die Kampfsequenz mit den Kategorien 3 (*Kampf und Natur*) und 4 (*Kampf und Technik*) in Kombination mit Kat. 6 (*Leiden und Opfer*) im hinteren Teil. Sogar die abschließende Wiederkehr von Kategorie 1 (*Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen*) ist zu beobachten, mit welcher eine Reintegration in die zivile Gesellschaft erfolgt und die moralische Legitimität bekräftigt wird, in diesem Fall in einer sehr konventionellen *Homecoming*-Szene. Danach gibt es einen Epilog, der die Soldaten wieder in ihrer Heimat zeigt. Das heißt, dieser Dokumentarfilm entfaltet einen affektdramaturgischen Parcours, der ausgeht von der Initiation des Individuums in das Militär und die Eingliederung in den Gruppenkörper, fortschreitet mit Kampfsequenzen und Momenten der sentimental Heimaterinnerung im mittleren Teil und dies am Ende kombiniert mit Szenen des individuellen Leidens und Opfergedenkens, bevor zu guter Letzt die Reintegration in die zivile Gesellschaft stattfindet; alles ganz so, wie klassische Kriegsfilm dies in der frühen Phase als ein Grundmuster des fiktionalen Genres etabliert haben.

Einen wesentlichen Unterschied zu den Filmen des klassischen Kriegsfilms bildet jedoch das verstärkte Auftreten von Kategorie 5 (*Heimat, Frau, Zuhause*). Mit dieser Kategorie wurden in erster Linie diejenigen Sequenzen des Films belegt, die bei den Familien der Soldaten im Heimatland gedreht wurden. Diese Sequenzen nehmen einen beträchtlichen zeitlichen Anteil des Filmes ein. Das wirft Fragen auf hinsichtlich ihrer Funktion für den Film, der doch eigentlich damit wirbt, aus der Hand der Soldaten im Kriegsgebiet selbst zu stammen. Diese Passagen in der Heimat sind klar strukturiert, nämlich in der Art und Weise,

³⁰ Vgl. Pogodda, Gronmaier: *THE WAR TAPES and the Poetics of Affect of the Hollywood War Film Genre*.



Nr.	Narratives Stereotyp	Affektorientierung
KAT 1	Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen	Trennungsschmerz / Gemeinschaftsgefühl
KAT 2	Formierung eines Gruppenkörpers (<i>corps</i>)	Ich-Verlust (Angst) / Übersteigertes Selbstwertgefühl
KAT 3	Kampf und Natur	Horror (Angst) / Feindseligkeit
KAT 4	Kampf und Technologie	(All-)Macht(s)gefühl / Ohnmachtsgefühl
KAT 5	Heimat, Frau, Zuhause	Trostgefühl (Heimweh) / Verlustschmerz
KAT 6	Leiden / Opfer	Agonie / Trauer
KAT 7	Unrecht und Demütigung / moralische Selbstbehauptung	Zorn / Schuldgefühl
KAT 8	Gemeinschaftsgefühl als eine medial geteilte Erinnerung an geteiltes Leid	Gemeinschaftsgefühl

Abb. 43: Affektdramaturgisches Makrodiagramm *THE WAR TAPES*. Das affektdramaturgische Profil des Dokumentarfilms ähnelt denen klassischer Mobilisierungsfilme. Jedoch ist Kategorie 5 ungewöhnlich stark vertreten. (s. S. 289, Abb. 43*, Farbabbildung)

wie sie die drei zentralen Figuren des Films organisieren. Obwohl der Film von vielen Soldaten gefilmt wurde, stehen drei davon im Mittelpunkt und werden als Figuren ausgebaut. Das sind Steven Pink, Mike Moriarty und Zack Bazzi. Jeder der drei wird als Persönlichkeit mit je spezifischen Eigenschaften charakterisiert.³¹

Auf der offiziellen Homepage des Films werden die drei Protagonisten folgendermaßen beschrieben:

Zack is a Lebanese-American university student who loves politics, traveling, and being a soldier. Steve is a carpenter with a sharp sense of humor and aspirations to write, which he does with insight and candor. Mike is a resolute patriot and father of two, who rejoined the army after 9/11. All of them leave women at home – a mother, a girlfriend, and a wife.³²

Mit diesen wenigen Worten ist jeweils präzise ein Set persönlicher Eigenschaften beschrieben, die der Film in seinem Verlauf an den Protagonisten herausarbeitet. In ihrer Knappheit klingen sie wie Beschreibungen stereotyper Figuren eines Films, und genau als solche werden die drei vom Film systematisch ausgeformt. Dies geschieht durch die Figuren selbst, die zwischendurch als *talking heads* zur Kamera sprechen, vor allem aber oft im Voiceover zu hören sind, sowie durch Erzählungen der Angehörigen in den Sequenzen in der Heimat.

Wenn man die Verteilung und Anordnung der Passagen betrachtet, in denen die drei Protagonisten jeweils als Figuren im Mittelpunkt stehen, fällt auf, dass es hier eine gleichmäßige Abfolge gibt: Erst gibt es eine Art Prolog, in dem alle drei nacheinander eingeführt werden. Dann gibt es im Verlauf des Films für jeden der drei eine eigene Heimszene, die alle jeweils nach ähnlichen Prinzipien gestaltet sind, und am Ende folgt der Epilog, in welchem noch einmal jede der drei Figuren jeweils eine sehr ausgedehnte Sequenz einnimmt, um im Rückblick von ihren Erfahrungen zu sprechen. Die Reihenfolge ändert sich zwar jeweils, aber in der Länge und Ausprägung sind diese personalisierten Szenen der drei Figuren einander sehr ähnlich. Das heißt, der Film stellt eine Art Symmetrie her zwischen seinen drei Protagonisten. Auf diese Weise versucht er, eine gewisse Ordnung herzustellen, die das teilweise sehr rohe und beklemmende Bildmaterial aus dem Irak rahmt. Dieses Bildmaterial steht in starkem Kontrast zu den Sequenzen, die das Filmteam bei den Familien in der Heimat gefilmt hat. Dies wird in der Detailanalyse genauer zu beschreiben sein.

³¹ Vgl. Pogodda, Gronmaier: *THE WAR TAPES* and the Poetics of Affect of the Hollywood War Film Genre.

³² *THE WAR TAPES*, offizielle Homepage: <https://senartfilms.com/the-war-tapes/> (letzter Zugriff: 20.12.2017).

Unmittelbar vor jeder Heimepisode eines der drei Protagonisten ist eine Kampfszene mit Feuergefechten zu sehen, oder aber eine Szene, in welcher der Zuschauer mit Aufnahmen von verbrannten oder entstellten Leichnamen konfrontiert wird. Diese Bilder von den Gräueln des Krieges werden also stets unmittelbar auf die persönliche Geschichte der Figuren bezogen. Hier zeichnet sich ein Prinzip ab, das die gesamte inszenatorische Konstruktion des Films leitet: Auf der einen Seite steht das Bildmaterial aus dem Irak mit wuchtigen Kampfszenen, Explosionen und Brandleichen, das in seinen inszenatorischen Mustern eine radikale Form der Subjektivierung zeigt; auf der anderen Seite die Heimszenen, gefilmt in ruhigen, statischen Einstellungen, in denen den Soldaten gewissermaßen äußerlich eine Persönlichkeit zugeschrieben wird, ohne dass sie selbst anwesend sind. Die affektdramaturgische Konstruktion des Films wird durch und durch bestimmt von dem Versuch, diese beiden Seiten aufeinander zu beziehen. Nicht nur, um einen Ausdruck zu finden für das, was der Kampf, die Explosionen und die Brandleichen bedeuten für das persönliche Leben der Soldaten, sondern auch, um überhaupt erst eine Form zu finden, in der die Bilder der Digicams, wie sie auch im Internet zu Tausenden zu sehen sind, diese teils chaotischen, zersplitterten, durch die Technik zugerichteten Momentaufnahmen des Krieges sinnhaft auf ein subjektives Empfinden bezogen und greifbar gemacht werden können.

THE WAR TAPES wählt dafür ein affektdramaturgisches Gerüst, das den ästhetischen Strategien des Genrekinos folgt. Auf der Mikroebene der inszenatorischen Kompositionen aber entfaltet er dafür ein sehr spezifisches Muster, das durch den technischen Apparat und seine Anwendungsweise bestimmt ist. Dies soll in der folgenden Analyse näher erläutert werden.

Szenenanalyse: Die Kamera als Kriegsgerät

Noch bevor der Film beginnt, die beschriebene affektdramaturgische Linie zu entfalten und die Soldaten der Charlie Company bei Training und Drill in der Heimat zu zeigen, eröffnet er mit einem Prolog: eine Kampfszene in Fallujah, die später im Film noch einmal ausführlich wiederholt werden wird.

Zunächst bleibt das Bild schwarz, ein lauter Knall ist zu hören und schweres Atmen. Dann das Bild: eine Stadtansicht von Fallujah. Rauchwolken steigen auf, Maschinengewehrfeuer ist zu hören. In der nächsten Einstellung schiebt sich ein amerikanischer Panzer durch eine Straße, begleitet von einigen Infanteristen zu Fuß. Über Lautsprecher, wahrscheinlich vom Panzer, erschallen arabische Worte. Das Bild wackelt und die Einstellung endet mit einem Ruck nach unten, als ein Schuss fällt. Dann eine andere Ansicht: Bei starkem Wackeln sind Soldatenfüße und Schotterboden zu sehen. Offenbar bewegt sich die Kamera

mit einem Soldaten, der sich mit einer Gruppe rasch vorwärtsbewegt, ohne auf den Bildausschnitt zu achten. Die folgenden Einstellungen begleiten die Gruppe bei der Erstürmung eines Grundstücks und einer schweren Schießerei. In einigen Einstellungen ist die Kamera auf den Gewehrlauf montiert: Das Bild streift wackelnd an Büschen und Hausecken entlang, während am unteren Bildrand statisch der vordere Teil des Gewehres zu sehen ist, als gehöre es zum Bildrahmen. Dann folgt die Schießerei: Sie ist aus dem Führerhaus eines Fahrzeuges gefilmt (Abb. 44)*. Schweres Gewehrfeuer und Schreie sind zu hören. Die Kamera wackelt stark; offenbar hatte der filmende Soldat auch hier keine Zeit, auf den Bildausschnitt zu achten. Mal verrutscht das Bild nach unten und man sieht nur noch das Armaturenbrett, mal den Himmel; eine ganze Weile verbleibt sie in Schiefelage, während das Fahrzeug sich holpernd und scheppernd vorwärtsbewegt. Auf der Tonebene dominieren wuchtiges Maschinengewehrfeuer und Motorengeräusche.

Diese gesamte Sequenz folgt keinem anderen Zweck, als die Hektik und die Wucht des Kampfes zum Ausdruck zu bringen. Einen Feind oder tatsächliche Kampfhandlungen im Bild sieht man allerdings nicht. Der Eindruck der Wucht und Hektik realisiert sich einzig über die Kameraführung und den Ton: Das Wackeln, die ruckhaften Schwenks, die teilweise völlig unkontrollierten Bewegungen und Bildausschnitte sowie die massiven Geräusche bringen einen Wahrnehmungsraum hervor, der auf eine Überwältigung der Sinne zielt und eine sehr subjektive Kampferfahrung zum Ausdruck bringt.

Trotz dieser starken Subjektivierung zeichnet sich dieser Wahrnehmungsraum jedoch gerade dadurch aus, dass zunächst völlig unklar bleibt, wer das Subjekt dieses Blickes ist. Vielmehr wird sehr deutlich, dass es kein bestimmtes Subjekt gibt, da die Kamerapositionen oder vielmehr die Kameras selbst wechseln: Mal pirscht man sich auf einem Gewehrlauf an einen Hauseingang an, mal steht man im Führerhaus eines Fahrzeuges unter Feuer. Bemerkenswert ist auch, dass keine Gesichter zu sehen sind: Wenn überhaupt Soldaten ins Bild geraten, sind nur ihre Füße oder Rückansichten zu sehen. Unklar bleibt auch, was die Kamera überhaupt zeigen möchte: Eine intentionale Kameraführung scheint kaum stattzufinden. Jemand hat den Auslöser gedrückt, dann die Kamera aber mehr oder weniger sich selbst überlassen. So kommt es, dass die Bewegungsmuster dieser Sequenz nicht durch eine bestimmte Art der Handführung geprägt sind, sondern vielmehr durch das Kriegsgerät. Buchstäblich beobachtet man das Kampfgeschehen mal aus der Perspektive eines Gewehrlaufes, dann aus der Perspektive des Führerhauses des Fahrzeuges, den Blick gerahmt durch die Begrenzungen der Windschutzscheibe, die Bewegungen bestimmt durch das Fahrzeug bzw. das Gewehr. Auch auf der Tonebene dominieren Maschinen: Gewehrfeuer, Motorengeräusch und einschlagende Kugeln.



Abb. 44: Die Kampfaufnahmen setzen keine Erfahrungsperspektive eines körperlichen Subjekts in Szene; das technische Kriegsgerät selbst bringt einen Wahrnehmungsraum hervor, der die Wucht und die Hektik des Kampfes vermittelt (THE WAR TAPES). (s. S. 290, Abb. 44*, Farbabbildung)

Der Bildraum, der hier entsteht, artikuliert nicht die Kampferfahrung eines distinkten körperlichen Subjektes, sondern eine Subjektivität, die durch den militärisch-technischen Apparat hervorgebracht wird, dessen Teil die Kamera geworden ist. Schon hier zeigt sich ein wesentlicher Unterschied zu den Bildern, die

zu Beginn von *COMBAT DIARY* zu sehen sind. Dort existiert vom ersten Bild an nichts anderes als das Gegenüber der Kameraden, die Binnenperspektive der Gruppe. *THE WAR TAPES* dagegen entfaltet mit diesen ersten Bildern einen Blick auf die Welt des Krieges, der eine Subjektivität ausdrückt, welche sich ganz und gar als Teil einer militärischen Maschine erfährt. Keine Figuren, keine persönliche Subjektivität, keine Kameraden können in diesen ersten Bildern existieren, nur eine Erfahrung des Kampfes, in der man buchstäblich von der Wucht der Maschine davongetragen wird.

Erst im nächsten Schritt wird dieser Wahrnehmungsraum mit einer persönlichen Subjektivität verknüpft. Als das Gewehrfeuer etwas nachlässt, wird als Voiceover eine männliche Stimme eingeblendet: „November 29th; I want to kill.“ Es ist die Stimme des Soldaten Steve Pink. Er fährt fort und spricht von möglichen Tötungen, die er schon durch Granaten vollzogen haben könnte, ohne es genau zu wissen, und von wiederkehrenden Erinnerungen daran. Dann: „This is happening and will have a lasting impact on me, for the rest of my life.“ Das Bild wechselt mit einer Überblendung und zeigt handbeschriebenes Papier, auf welchem die gesprochenen Worte Pinks geschrieben stehen. Der Lärm des Kampfes ist melancholischen Gitarrenklängen gewichen. Dann eine sehr nahe Einstellung auf Pinks Gesicht: Es wird gerahmt von seinem tiefsitzenden Helm, das Kinn abgeschnitten vom unteren Bildrand, im Hintergrund ist vage das Innere eines Fahrzeugs zu erkennen, in welchem er sitzt (Abb. 45). Seine Augen sind an der statischen Kamera vorbei nach vorne gerichtet, als wüsste er nichts von der Aufnahme, die er doch selbst ausgelöst haben muss. Wahrscheinlich ist die Kamera auf dem Armaturenbrett montiert. Auch hier entsteht der Eindruck, sie sei eher Teil des Fahrzeugs, so als sei das Fahrzeug verantwortlich für dieses Bild und nicht die Hand des Soldaten.

Mit dieser Einstellungsfolge und dem Voiceover wird die vorherige Ansicht des Kampfes in sehr spezifischer Weise subjektiviert. Sie wird zu einer Innensicht des Soldaten, der hier spricht, zu einer Erinnerung. Die Gewalt des Kampfes wird von seinen Worten und seinem Gesicht aufgefangen, welches nachdenklich ins Nirgendwo blickt. Die raumzeitliche Konstruktion dieses Wahrnehmungsraumes, in welchem sich das Kampfeignis entfaltet, folgt jedoch nicht den Mustern rein menschlicher Körperwahrnehmung. Sie artikuliert die sinnliche Erfahrung eines Soldaten, der sich selbst als Teil des Apparates erfährt. Er überlässt die Führung der Kamera gewissermaßen der Maschine, so wie er sich selbst dieser Maschine nicht entziehen kann. Selbst sein Gesicht zeigt sich eingefasst und festgestellt durch den Apparat: durch den Helm, das Fahrzeug, die statische Kamera, die sich von seiner Hand losgelöst hat und selbst Teil des Militärgerätes geworden zu sein scheint. Seine Ohnmacht artikuliert sich auch in seinen Worten: „This is happening and will have a lasting impact on me, for the

rest of my life.“ Die Worte sprechen von einer Erfahrung, der er sich ausgeliefert sieht: Es passiert einfach, und es wird buchstäblich einschlagen in sein Leben, ohne dass er etwas dagegen machen kann. Genau dafür sucht die inszenatorische Konstruktion hier einen audiovisuellen Ausdruck zu finden, indem sie die wuchtige, von der Maschine getriebene Kampferfahrung auf die Ansicht seines versunkenen, gewissermaßen arretierten Gesichtes bezieht.

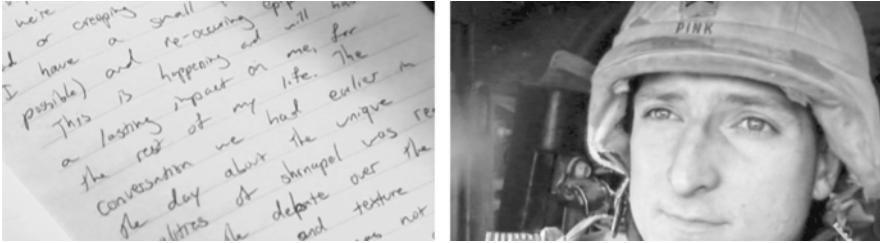


Abb. 45: Mit den Close-ups auf die Tagebuchseiten und auf Steve Pinks Gesicht sowie dem Voiceover wird die Wucht und Hektik der Kampfaufnahmen auf eine empfindsame Subjektive bezogen (THE WAR TAPES).

In diesem Prolog ist damit ein Muster etabliert, das den gesamten Film prägen wird und das präzise beschreibt, welche Spezifik in der Art und Weise liegt, in der die Soldaten in *THE WAR TAPES* ihre Kameras bedienen. Auch in diesem Film sieht man Bilder, in denen die Soldaten in Pausen ihre feixenden Kameraden filmen. In einer Szene ist eine Pokerrunde der Soldaten im Camp zu sehen, die mit Sicherheit die Vorlage für die Pokerszene in *REDACTED* geliefert hat. Dennoch ist die Art und Weise, wie die Kamera sich zu den anderen Soldaten verhält und wie diese vor und mit der Kamera agieren, eine deutlich andere als in *COMBAT DIARY*. Die Kamera in *THE WAR TAPES* interagiert nicht mit den Kameraden, als sei sie selbst einer von ihnen, sondern sie begleitet und beobachtet. Sie ist stets auf der Suche nach denjenigen Ansichten des Krieges, welche die Soldaten mitteilen möchten, ohne Worte dafür zu haben: Ansichten des Kampfes, von Explosion, von Gräueln, eben von all dem, was sich dem Leben der Soldaten einprägt, sich jedoch nicht mit Worten beschreiben lässt. Spezifisch ist diese Art der Beobachtung deshalb, weil die filmenden Soldaten sich selbst zu ihrem Gegenstand machen: Immer wieder filmen sie sich selbst. Dazu geben sie die Kamera buchstäblich aus der Hand und übergeben sie gewissermaßen an das Kriegsgerät. Sie wird auf Fahrzeuge und Armaturen Bretter montiert, an Gewehrläufe und Helme. Nur selten filmen die Soldaten wirklich aus der Hand.

Markant sind vor allem die zahlreichen Close-ups, die sie von sich selbst machen: Immer wieder platzieren sie die Kamera nah an ihrem Gesicht und

wenden sich dann anderen Dingen zu. So kommt es, dass immer wieder Steve Pink in Großaufnahme zu beobachten ist, wie schon im Prolog, während er einfach nur in seinem Fahrzeug sitzt; oder Moriartys Gesicht, während er abends im dunklen Zelt des Camps auf seinem Laptop E-Mails an die Familie schreibt, das Bild grün gefärbt durch den Nachtsichtmodus der Kamera (Abb. 46). Dazu ist stets ein Voiceover des betreffenden Soldaten zu hören, in welchem er von seinen Erfahrungen berichtet. Auf diese Weise werden die Bilder des Krieges, in denen sich die Kamera gewissermaßen verselbstständigt als Teil der Kriegsmaschinerie, auf die Großaufnahmen der Soldaten bezogen. Diese Großaufnahmen bilden eine Art Resonanzkörper für die Aufnahmen von Kampf und Kriegsgräueln. Der Zuschauer hat immer wieder Gelegenheit, die Regungen in den Gesichtern der Soldaten zu studieren, während sie im Voiceover von ihrer Kriegserfahrung berichten.

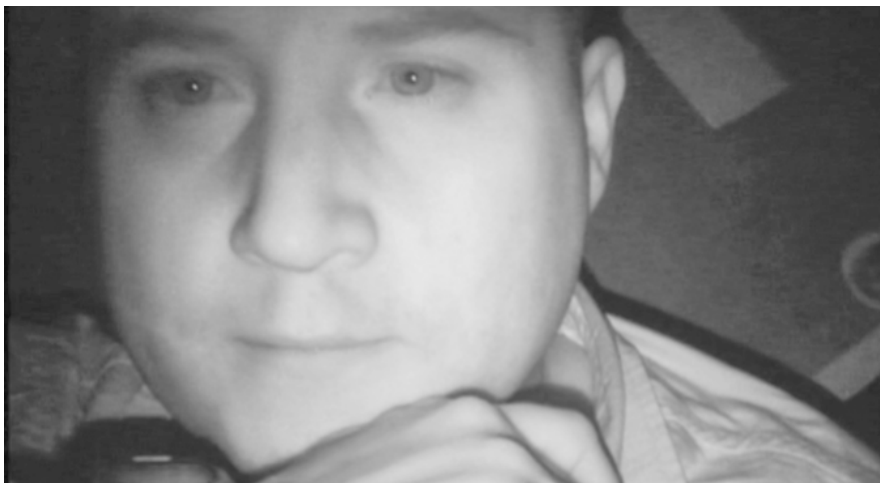


Abb. 46: Großaufnahmen der Soldatengesichter als „Resonanzraum“ der Kampfaufnahmen (THE WAR TAPES).

Der Krieg gesehen durch die Windschutzscheibe

Eine Erfahrung, welche die Soldaten besonders bewegt und die entsprechend immer wieder Gegenstand ihrer Aufnahmen ist, ist die Bedrohung durch IEDs und andere Sprengkörper. Die Aufgabe der Einheit, die hier im Mittelpunkt steht, war es, Versorgungstransporte durch das Kriegsgebiet abzusichern. Mit endlos langen LKW-Konvois wurden die Nahrungsmittel für die Versorgung der Truppen transportiert, begleitet durch die Soldaten in ihren *Humvees*. Das heißt,

die Soldaten waren fast ausschließlich mit Überlandfahrten beschäftigt und den ganzen Tag auf der Straße. So kommt es, dass in *THE WAR TAPES* viele Bilder zu sehen sind, die auf, in oder von fahrenden Fahrzeugen gefilmt sind. Das heißt aber auch, dass diese Einheit ganz besonders betroffen war von der Bedrohung durch *IEDs*, *RPGs* und Autobomben, die gezielt auf die Versorgungstransporte gerichtet waren. Kaum ein Tag verging ohne einen Angriff durch einen Sprengkörper oder Heckenschützen. Der Alltag der Soldaten in *THE WAR TAPES* bestand also darin, tagtäglich in exponierter Weise durch die Wüste zu fahren und darauf zu warten, dass die nächste Explosion hochgeht, wobei jede einzelne davon sie treffen konnte.

Es wundert also nicht, dass die Soldaten viel vom Fahrzeug aus gefilmt haben: Dort war der Ort, wo sie der alltäglichen Bedrohung ausgesetzt waren, wo sie am verwundbarsten waren und wo sie mit der Kamera nur ausharren mussten, um das aufzuzeichnen, was in den Fernsehnachrichten nie zu sehen war: die tödliche Explosion. Mehrere Sequenzen befassen sich mit dieser Bedrohung. Sie zeigen zum einen ausgedehnte Aufnahmen, die aus dem Führerhaus aufgenommen sind und die vor dem Fahrzeug liegende Straße zeigen, wobei auch *IED*-Explosionen zu sehen sind. Zum anderen sind Bilder zu sehen, in denen die Soldaten sich selbst während der Fahrt filmen. Das gilt vor allem für Moriarty, der regelmäßig die Position im Geschützstand seines *Humvees* innehatte. Oft montierte er die Kamera am Fahrzeug, sodass er sie nicht selbst halten musste, aber trotzdem über längere Strecken in einer nahen Einstellung filmen konnte.

Auf diese Weise entsteht eine Bildlichkeit, die von der Ansicht mal leerer, mal chaotischer Straßen und vorbeiziehender Landschaft geprägt ist. Immer wiederkehrend ist der Blick durch die Windschutzscheibe der Fahrzeuge auf die vorausliegende Straße, die jederzeit drohende Detonation erwartend. Der Blick ist dabei stets gerahmt durch die Begrenzungen der Windschutzscheibe und andere Fahrzeugteile, die ins Bild ragen. Die Kamera ist statisch arretiert am Fahrzeug, bewegt nur durch dessen stetige Vorwärtsbewegung, sein Vibrieren und Holpern. Der Ton ist bestimmt durch das monotone Motorengeräusch, das Klappern des Fahrzeuges und hin und wieder durch knarrende Töne und Stimmen aus dem Funkgerät (Abb. 47)*.



Abb. 47: Beispiele für die zahlreichen Aufnahmen in oder aus dem Fahrzeug heraus: Die Weite der vorbeiziehenden Landschaften und der Blick nach vorne auf die Straße, die nächste Detonation erwartend, werden von Fahrzeugteilen und Motorengeräuschen gerahmt (THE WAR TAPES). (s. S. 291, Abb. 47*, Farbabbildung)

Für diese Einstellungen, die im Prinzip eine Variation der *IED Compilations* im Internet darstellen, die in Kapitel 3 besprochen wurden, gilt das gleiche wie für die Kampfaufnahmen des Prologs: Ihre raumzeitliche Konfiguration wird ganz und gar bestimmt durch das Kriegsgerät, nämlich das Fahrzeug, mit dem die Soldaten unterwegs sind. Auch hier treten die Soldaten die Kameraführung gewissermaßen an eine Maschine ab. Der Blick durch den Rahmen der Windschutzscheibe, oftmals durchbrochen von Rissen und Kugellöchern, die stetige und maschinelle Vorwärtsbewegung sowie die Fülle maschineller Geräusche schaffen einen Wahrnehmungsraum, in welchem sich der Zuschauer gewissermaßen selbst als Teil der Maschine durch die Wüste bewegt, von ihr stetig vorangetragen, bis die nächste Explosion geschieht. Die Kriegserfahrung, die sich darin artikuliert, ist eine der latenten Ohnmacht: ein ohnmächtiges Vorangetragenwerden durch die militärische Maschine, der nächsten, sicher kommenden Bombe entgegen.

Aus diesem inszenatorischen Muster heraus speist sich denn auch das Leiden der Soldaten, als im letzten Drittel des Films bei einem Unfall ein irakisches Mädchen ums Leben kommt. Das Kind fällt eben dieser unaufhaltsam vorwärtsrollenden Kriegsmaschine zum Opfer, als es in einem unachtsamen Moment vor den fahrenden *Humvee* tritt. Teil dieser Maschine zu sein und nichts ausrichten zu können gegen den Tod des Mädchens, darin besteht das Leid der Soldaten, das in dieser Szene ins Bild gesetzt wird. In ihrer inszenatorischen Struktur bildet sie die melodramatische Kernszene des Films.³³

Sie wird eingeleitet mit mehreren Ansichten aus dem Führerhaus eines oder mehrerer Fahrzeuge. Zunächst ist es noch taghell und die Fahrt ist in leichtem Zeitraffer zu sehen; ein Ausdruck für das unaufhaltsame Voranrollen der Maschine. Dann liegt die Straße in Dunkelheit und die Bilder werden immer undeutlicher. Als Moriartys Voiceover von dem Moment erzählt, als der *Humvee* den Körper des Mädchens trifft, ist das Bild schwarz. Nach und nach zeichnen sich wieder Scheinwerferlichter als Schlieren und abstrakte Lichtmuster ab, während ein anderer Soldat davon erzählt, wie die Kolonne der LKWs ihres Konvois auf den Körper des bewusstlos auf der Straße liegenden Mädchens zurollt; „The worst thing of my life“ (Abb. 48).

³³ Vgl. Hermann Kappelhoff: Melodrama and War in Hollywood Genre Cinema. In: Scott Loren, Jörg Metelmann (Hg.): *Melodrama After the Tears: New Perspectives on the Politics of Victimhood*. Amsterdam 2016, S. 81–106.

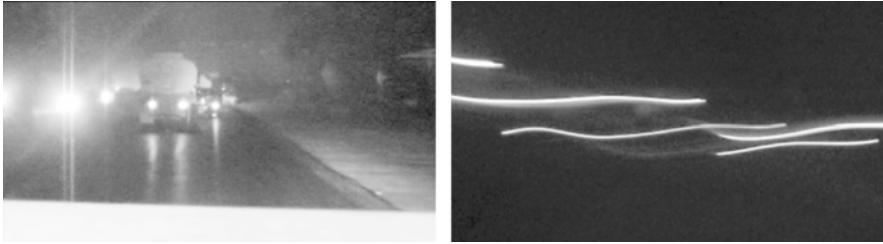


Abb. 48: Im Moment des Unfalls verschwindet das Bild im Schwarz (THE WAR TAPES).

Noch einmal ein Schwarzbild, dann ist das Bild von Moriartys Kamera zu sehen. Es zeigt undeutlich einen sackartigen Gegenstand, der in der Dunkelheit am Boden liegt, nur spärlich beleuchtet durch das grünlich-blass wirkende Scheinwerferlicht (Abb. 49, links). Laut Moriartys Worten ist es der Körper des Mädchens. In einer unbeholfenen Zoombewegung nähert sich das Bild dem Körper an, fährt dann wieder zurück und richtet den Bildausschnitt neu aus, in einem vergeblichen Versuch, ihn deutlicher ins Bild zu bekommen. Während ein Mann beginnt, den Leichnam in Tücher einzurollen, verzerrt ein *shutter* mehr und mehr das Bild. Dissonante Klänge eines Minarettgesangs sind zu hören, während ein Soldat davon erzählt, dass er sich an diesen Anblick für den Rest seines Lebens erinnern wird. Dann, am Ende der Szene, ist eine Nahaufnahme des Gesichts dieses Soldaten zu sehen, ganz im Dunkeln, grüngefärbt vom Nachtsichtmodus (Abb. 49, rechts). Die Szene wird so zu einer Innenansicht dieses Gesichts, im Modus eines Horrorfilms. Von all den verstörenden Bildern, die in THE WAR TAPES zu sehen sind, von den Gefechten, Explosionen und entstellten Leichen, ist diese Szene am deutlichsten als Innenansicht eines subjektiven Leidens inszeniert.³⁴



Abb. 49: Die Aufnahmen des toten Körpers resonieren in der Großaufnahme des Soldaten als eine Erinnerung im Horrormodus (THE WAR TAPES).

³⁴ Vgl. Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 359–362; Kappelhoff: *Melodrama and War in Hollywood Genre Cinema*.

Dies ist hier deshalb von Interesse, weil *IN THE VALLEY OF ELAH* ein ganz ähnliches Ereignis in den Mittelpunkt seiner affektdramaturgischen Konstruktion setzt: Auch Mike Deerfield überfährt während seines Einsatzes im Irak ein Kind. Obwohl der Film eine ganze Reihe verschiedener Gräueltaten thematisiert, derer Mike und andere Soldaten sich schuldig gemacht haben, ist es gerade das Leid am Tod dieses Kindes, das zum melodramatischen Zentrum des Filmes wird. Es ist eine Schuld, derer er sich nicht erwehren konnte: Die strikte militärische Anweisung lautet, auf keinen Fall anzuhalten, wenn jemand vor das Auto läuft, denn es könnte eine Falle sein. Der Moment dieses Unfalls, bruchstückhaft aufgezeichnet durch Mikes Mobiltelefonkamera, bildet entsprechend eine Schlüsselszene des Films. Dies ist der Grund, warum gerade diejenigen Szenen aus *THE WAR TAPES* für die vergleichende Analyse von Interesse sind, die von den Soldaten aus dem Führerhaus der Fahrzeuge aufgenommen sind.

Zusammenfassung: Apparat, Akteur, örtliche Topografie

Diese Sequenzen aus *THE WAR TAPES*, die aus dem Führerhaus aufgezeichnet sind, dienen hier also als Vergleichsmaterial für die Analyse. Sie lassen sich in ihrer audiovisuellen Konfiguration folgendermaßen nach der Anwendungsweise des Apparates schematisch aufschlüsseln (Abb. 50):

- *Auf die technischen Voraussetzungen des Apparates zurückzuführende Muster:* Wie schon zuvor die Kameras in *GUNNER PALACE* und *COMBAT DIARY*, zeichnen sich die *MiniDV*-Kameras in *THE WAR TAPES* gegenüber professionellen Filmkameras vor allem dadurch aus, dass sie klein und leicht sind und dadurch unkompliziert in der Hand geführt werden können, auch in der Enge des Fahrzeuginneren und in hektischen Situationen. Dadurch ist das Bild in der Regel wackelig, die Schwenks oft unsicher und hektisch. Zugleich übersetzen sich dadurch auch Bewegungen des Fahrzeugs, etwa das Vibrieren des Motors oder das Holpern beim Überfahren von Hindernissen, in Bewegungen der Kamera. In *THE WAR TAPES* kommt außerdem zum Tragen, dass sich die Kameras unkompliziert an und in den Fahrzeugen und anderem Kriegsgerät montieren lassen. Gegenüber den Mobiltelefonkameras dieser Zeit hatten die *MiniDV*-Kameras eine relativ hohe Bildqualität und Bildtiefe. Dadurch sind auch Stadtumgebungen und Landschaften differenziert und klar erkennbar. Vor allem sind Entfernungen und Verhältnismäßigkeiten zwischen dem Fahrzeuginneren und der äußeren Umgebung gut darstellbar. Aufgrund der größeren Speicherkapazität ermöglichen die Kameras gegenüber den Mobiltelefon- und Fotokameras dieser Zeit außerdem sehr viel längere Aufnahmen. Schon aufgrund dessen bieten sich die Kameras der Soldaten in *THE WAR TAPES* für eine andere Handhabung an: Mit ihnen lassen

sich Aufnahmen anders konzipieren und zeitlich entwickeln als in den audiovisuellen *snap shots* in *COMBAT DIARY*.

- *Durch den Akteur bedingte inszenatorische Muster:* Der Soldat im Führerhaus des *Humvees* richtet seine Kamera in erster Linie durch die Windschutzscheibe oder das Fenster nach außen. Für seine Kameraden interessiert er sich in der Regel nicht. Gegenstand seines Films sind Dinge, die vor oder neben seinem Fahrzeug liegen: Landschaften, Stadtumgebungen, Fahrzeugwracks am Straßenrand; vor allem aber mögliche *IED*-Explosionen. So kommt es, dass die Kamera oft über lange Strecken nach vorne ausgerichtet wird und durch die Windschutzscheibe die Straße filmt, in Erwartung der nächsten Detonation. Oft wird die Kamera dazu auf dem Armaturenbrett montiert. Dadurch übersetzen sich Fahrzeugbewegungen in Kamerabewegungen: die stetige Vorwärtsbewegung, das Vibrieren und Holpern. Die Bewegungsmuster der Kamera erhalten damit etwas Maschinelles. Der Ton wird geprägt durch Motorengeräusche und das Klappern des Fahrzeugs. Der filmende Soldat verschwindet gewissermaßen hinter der Kamera, die viel mehr vom Fahrzeug gesteuert zu sein scheint als durch seine Hand. In Stresssituationen, etwa unter Beschuss, ist oft ein gewisser Kontrollverlust über die Kamera zu beobachten: Sie wird zur Seite geworfen oder verrutscht im Bildausschnitt und bleibt sich selbst überlassen, wodurch das Bild teilweise gänzlich unkenntlich wird. Dann sind oft nur noch das Holpern des Fahrzeugs und der Lärm des Kampfes wahrnehmbar.
- *Auf die örtliche Topografie zurückgehende Muster:* Der Bildraum wird einerseits bestimmt durch das enge Führerhaus, das einen Rahmen aus Karosserieteilen und technischen Gerätschaften bildet, andererseits durch den Blick in die Weite durch Windschutzscheibe und Fenster. Die Sicht nach draußen wird durchbrochen durch Schmutz und Risse in der Windschutzscheibe.

Man kann im Falle von *THE WAR TAPES* davon ausgehen, dass die Soldaten im Vorfeld von der Regisseurin konkrete Anweisungen bekommen haben, wie sie sich das Filmmaterial in etwa vorstellt. Die ständig wiederkehrenden Nahaufnahmen der Gesichter etwa gehen sicherlich auf das Konzept der Regisseurin und entsprechende Anweisungen zurück. Gerade die hier beschriebenen Sequenzen in den Führerhäusern der Fahrzeuge aber machen raumzeitliche Inszenierungsmuster beschreibbar, die sich unabhängig davon auf ein Zusammentreffen dieser Kameratechnik mit diesem bestimmten Akteur in dieser bestimmten historischen Situation zurückführen lassen. Das bestätigt sich auch durch den besprochenen Videotyp der *IED Compilations* im Internet, in denen dieselben

raumzeitlichen Darstellungsmuster beschreibbar sind. Eben diese Muster hat sich IN THE VALLEY OF ELAH zu eigen und zum Ausgangspunkt seiner gesamten inszenatorischen Konstruktion gemacht.

	Historische Daten:	Ästhetische Konstruktion / raumzeitliches Inszenierungsmuster:
Medientechnischer Apparat:	Mini DV Camcorder →	<ul style="list-style-type: none"> • bewegliche Perspektive, auch in Enge des Fahrzeugs • Wackeln durch Handführung und Fahrzeugbewegungen • relativ gute Bildqualität und Bildtiefe, Weite und Konturen der Umgebung erkennbar
Akteur:	Soldat im Fahrzeug- führerhaus →	<ul style="list-style-type: none"> • Perspektive nach vorne oder seitlich aus dem Fahrzeug in die Ferne bzw. auf die Straße • Bild gerahmt durch Karosserie und Fahrzeugteile • Kamerabewegungen bestimmt durch Fahrzeugbewegungen (stetige Vorwärtsbewegung, Holpern, Vibrieren) • Kontrollverlust des Bildes in Stresssituationen • Ton dominiert von Motorengeräusch und Funkgerät
Örtliche Topografie:	Fahrzeugführerhaus (Humvee) →	<ul style="list-style-type: none"> • Fahrzeuginnenraum, eng • eingefasst durch Technik und Karosserie • Blick nach draußen in die Weite • gerahmt durch staubige Windschutzscheibe und Fenster • stetige Vorwärtsbewegung

Abb. 50: Schematische Übersicht des raumzeitlichen Inszenierungsmusters in THE WAR TAPES.

Analyse von IN THE VALLEY OF ELAH

IN THE VALLEY OF ELAH konfrontiert den Zuschauer mit einer ganzen Reihe von Gräueltaten, die von den Soldaten, den Figuren des Films, begangen wurden: Die Misshandlung eines irakischen Gefangenen durch Mike, die Tötung einer jungen Frau durch ihren Partner im Rausch der posttraumatischen Belastungsstörung, und, vor allem, der grausame Mord an Mike durch seine eigenen Kame-

raden. Als zentrale Leidensszene aber setzt der Film den Tod eines irakischen Kindes durch einen Unfall, welchen Mike verursacht, ohne ihn selbst zu verschulden. Das poetische Gerüst des Ermittlungskrimis dient als ein Rahmen, um all diese so unbegreiflichen Ereignisse in einen sinnhaften Zusammenhang zu bringen. Was für Hank Deerfield von all diesen Dingen am unbegreiflichsten bleibt, ist dabei die Frage, wie es dazu kommen konnte, dass Mike von seinen eigenen Kameraden getötet wurde. Auch als sich die Hinweise darauf verdichten, hält er lange an der Überzeugung fest, dass sie es nicht gewesen sein können. Als Vietnam-Veteran besitzt er einen unerschütterlichen Glauben an die Kameradschaft zwischen Soldaten. „You haven’t been to war, so you’re not gonna understand this“, sagt er zu Sanders, der Ermittlerin der Polizei. „You do not fight beside a man and then do *that* to him.“

IN THE VALLEY OF ELAH konstruiert eine ähnliche Ausgangslage wie THE WAR TAPES: Auf der einen Seite gibt es das Bildmaterial der Soldaten, in diesem Falle die kurzen Videoclips und Fotos, die Hank von Mikes beschädigtem Mobiltelefon rettet. Sie sind audiovisuelle Dokumente all dessen, was der Krieg an Schrecken und moralischer Verwerflichkeit zu bieten hat. Auf der anderen Seite steht das zivile Leben der Soldaten, ihre Persönlichkeiten, ihre Angehörigen. Dazwischen artikuliert sich die Frage, was das eine mit dem anderen zu tun hat: Wie lässt sich dieses rohe, verstörende Bildmaterial der Soldaten in einer Weise erschließen, in der die ungeheuerliche Verwerflichkeit des Krieges in seiner Bedeutung für das zivile, gemeinschaftliche Leben fassbar wird?

Affektdramaturgische Makrostruktur: Von Videoschnipseln und Pick-up-Trucks

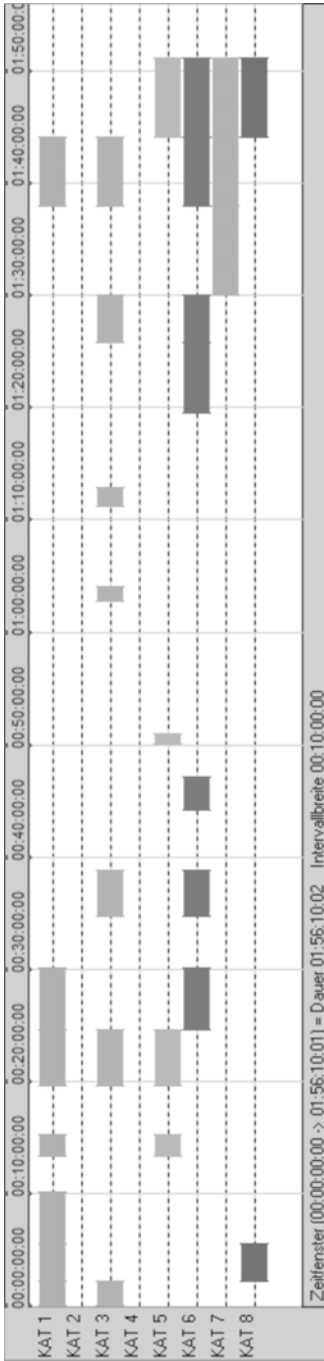
THE WAR TAPES sucht hierfür ein affektdramaturgisches Muster, in welchem das Bildmaterial der Soldaten aus dem Kriegsgebiet immer wieder mit den privaten Ansichten der Soldaten aus der Heimat konfrontiert wird. Die Basis des Films bildet das Material aus dem Irak, während die Heimszenen regelmäßig eingestreut werden wie erklärende Rückblicke in das zivile Leben der Soldaten, die dem Material aus dem Irak einen gewissen Sinn geben sollen. IN THE VALLEY OF ELAH greift dieses Muster auf, dreht es aber um: Hier bilden die Ereignisse in der Heimat die Basis, und die Videoclips aus dem Irak werden eingestreut als diffuse, schemenhafte Rückblicke in Mikes Leben im Krieg, die dem, was mit Mike zuhause passiert ist, einen Sinn geben sollen.

Da also die Gegenwart der Handlung des Films in der Heimat verortet ist und keine Kriegsereignisse zeigt, sind der Inszenierung teilweise auch keine Pathoskategorien zuordenbar. Das affektdramaturgische Makrodiagramm zeigt jedoch, dass die Inszenierungen der Szenen durchaus über Strecken auch patheti-

sche Muster des Kriegsfilms aufweisen und der Film sich also durchaus auf die Affektpoetik des Genres bezieht. Vor allem zeigt das Diagramm in regelmäßigen Abständen kurze Abschnitte, die mit Pathoskategorie 3 (*Kampf und Natur*) belegt sind: Dies sind diejenigen Szenen, in denen die Videos von Mikes Handy zu sehen sind. Diesen Videos eignet in ihrer Undeutlichkeit durch Bildstörungen und Pixelrauschen sowie durch ihre inszenatorische Einbindung eine unheimliche Qualität, weshalb sie dem Pathosbereich *Kampf und Natur* zuordenbar sind (Abb. 51)*.

Hank bekommt diese Videos nach und nach zugesendet und sieht sie sich an seinem Laptop an. Ohne zu wissen, was er darin sucht, versucht er zu ergründen, was man darin überhaupt sehen kann. Dasselbe gilt für den Zuschauer: In regelmäßigen Abständen liefern die Videos neue, schemenhafte Einsichten in Mikes Kriegsalltag, unscharf, von Bildstörungen entstellt und kaum zu entziffern. Sie liefern immer neue Schnipsel, die sich nach und nach zu einem Gesamtbild zu fügen versprechen, ohne dass sie jemals wirklich etwas über die Gründe für den Mord verraten. Tatsächlich stehen die Videos handlungslogisch in keiner Verbindung zum Mord. Sie geben nach und nach grausige Einsichten preis, nämlich den Anblick von Brandleichen und die Misshandlung des irakischen Gefangenen durch Mike, und sie dokumentieren auch den Unfall mit dem Mädchen – über den Mord an Mike aber verraten sie nichts. Jedenfalls nichts, was seiner kriminalistischen Aufklärung beitragen könnte. Dennoch werden die Videos in die Dramaturgie des Krimis eingewoben, als seien sie Indizien für die Ermittlungsarbeit: Im einen Moment befragt Hank mögliche Zeugen im Nachtclub, im nächsten sitzt er vor seinem Laptop und studiert die undeutlichen Videos vom Krieg.

Es werden hier also zwei Dinge aufeinander bezogen, die augenscheinlich nichts miteinander zu tun haben. Genau dieser fehlende Zusammenhang ist es, nach dem der Film sucht. Dass es doch einen Zusammenhang geben muss, darauf pocht er geradezu: Als nämlich Mikes Leichenteile gefunden werden, verschränkt sich dieses Ereignis inszenatorisch in einer Parallelmontage mit dem Video, das Mikes Unfall mit dem Mädchen dokumentiert. Nur, dass weder für Hank noch für den Zuschauer in diesem Moment aus dem Video sichtbar wird, was darin wirklich passiert. Das Einzige, was in dieser Parallelmontage klar wird, ist, dass Mike tot ist, und dass in diesem Video etwas zu sehen ist, das damit zu tun haben könnte. Von diesem Moment an gilt also, dass es zwei Dinge aufzuklären gibt: wer Mikes Mörder ist, und was dieses Video zeigt.



Nr.	Narratives Stereotyp	Affektorientierung
KAT 1	Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen	Trennungsschmerz / Gemeinschaftsgefühl
KAT 2	Formierung eines Gruppenkörpers (<i>corps</i>)	Ich-Verlust (Angst) / Übersteigertes Selbstwertgefühl
KAT 3	Kampf und Natur	Horror (Angst) / Feindseligkeit
KAT 4	Kampf und Technologie	(All-)Macht(s)gefühl / Ohnmachtsgefühl
KAT 5	Heimat, Frau, Zuhause	Trostgefühl (Heimweh) / Verlustschmerz
KAT 6	Leiden / Opfer	Agonie / Trauer
KAT 7	Unrecht und Demütigung / moralische Selbstbehauptung	Zorn / Schuldgefühl
KAT 8	Gemeinschaftsgefühl als eine medial geteilte Erinnerung an geteiltes Leid	Gemeinschaftsgefühl

Abb. 51: Affektdramaturgisches Makrodiagramm IN THE VALLEY OF ELAH. Trotz weiter Strecken ohne kategorische Zuordnung sind teilweise die Pathosbereiche des Kriegsfilmgenres vertreten. Vor allem Kategorie 3 kehrt in regelmäßigen Abständen wieder. (s. S. 292, Abb. 51*, Farbabbildung)

Auf der Suche nach Antworten kreuzt Hank mit seinem braunen Ford F150 Pick-up Truck – ein US-amerikanischer Klassiker – durch die Straßen der kleinen Stadt, die zum Militärstützpunkt gehört. Der Film nimmt sich viel Zeit, ihm dabei zuzusehen: wie er sich auf den Weg macht von Tennessee über Land bis nach New Mexico, und wie er dort wieder und wieder die Stadt durchstreift. Die winterlichen Landschaften der Südstaaten sind braun und leer, die Straßen weit und trist, der gesamte Film äußerst reduziert in der Farbe und in blassen Braun- und Grautönen gehalten. Diese Landschaften sehen fast aus wie jene des Irak, die in den etwas blassen Camcorder-Aufnahmen in *THE WAR TAPES* zu sehen waren. Hank ist mit seinem braunen Pick-up in diesen Landschaften unterwegs wie die Soldaten in *THE WAR TAPES* in ihren *Humvees*. Mit dem Truck tritt er die lange Reise an, schläft darin, durchstreift damit die Stadt und mustert im Vorbeifahren die Nachtclubs und Restaurants, ganz so, wie die Soldaten in *THE WAR TAPES* das fremde Straßenleben im Irak. Mehrmals führt er Gespräche mit Mikes Kameraden im und am Pick-up; dann sitzen sie in seinem Führerhaus, trinken und reden, wie die Soldaten in ihren Einsatzpausen (Abb. 52)*.



Abb. 52: Zahlreiche Sequenzen zeigen Hank in seinem Pick-up Truck: Mal wird er selbst durch die Karosserie des Fahrzeugs gerahmt wie die Soldaten in *THE WAR TAPES*, mal sein Blick nach draußen (IN THE VALLEY OF ELAH). (s. S. 293, Abb. 52*, Farbabbildung)

Im Grunde deutet sich hier ein affektdramaturgischer Verlauf an, der demjenigen klassischer Kriegsfilm entspricht: Hank ist ein Mann der zivilen Gesellschaft, der sich zuhause von seiner Frau verabschiedet, um sich wieder in sein militärisches Leben zu begeben. Er streicht sein Hemd glatt und poliert die Schuhe, als seien sie seine Uniform, bevor er sich auf die Reise in ein Kriegsgebiet begibt, wo er großem Leid begegnen wird. Anders als die Soldaten in den klassischen Kriegsfilm bleibt er bei seiner Reise jedoch allein. Was er mit den Soldaten in *THE WAR TAPES* teilt, ist seine Verbundenheit mit dem Fahrzeug: Es trägt ihn bei seiner Suche voran, stetig und unaufhaltsam einer fürchterlichen Erkenntnis entgegen, die ihn genauso schlagartig treffen wird wie die Explosion einer Bombe die Soldaten im Irak.

Szenenanalyse: Audiovisuelle Bruchstücke eines Unfalls

Ebenso wie in den Ermittlungen die Details zu Mikes Tod stückchenweise zusammengetragen werden müssen, muss das Ereignis des Unfalls mit dem Kind Stück für Stück rekonstruiert werden. Allerdings handelt es sich hier nicht um eine handlungslogische, kriminalistische Rekonstruktion: Das Ereignis des Unfalls ist nur gegeben in Form einzelner Bilder und Töne, die über den Film verteilt zu sehen und zu hören sind und die zu einem zusammenhängenden Bild zusammengesetzt werden müssen; audiovisuelle Bruchstücke, die erst in einen sinnlich wahrnehmbaren Zusammenhang gesetzt werden müssen, um verstanden zu werden.

Das erste Bruchstück ist ein Teil des O-Tons der Unfallszene, das gleich zu Beginn des Films zu hören ist. Dieser beginnt mit den verzerrten Aufnahmen spielender Kinder auf einer sandigen Straße. Um das Thema der Filmhandlung wissend, kann man erahnen, dass sich die Straße im Irak befindet. Die Bilder muten an wie mit einer Handykamera gefilmt, mit sehr geringer Auflösung und von groben Störungen in der Pixelstruktur gezeichnet. Die Störungen werden begleitet von knarrenden und rauschenden Geräuschen. Der O-Ton der Kinder ist nur sehr leise im Hintergrund zu hören. Dann wird das Bild schwarz; es erklingt eine laut rufende, männliche Stimme, etwas gedämpft und blechern, wie durch die schlechte Tonaufzeichnung einer Videokamera verzerrt: „What are you doing? Get back in the fucking vehicle, Mike! Mike, get back in the fucking vehicle! Let’s go, Mike, now!“ Währenddessen sind immer wieder knarrende Störgeräusche zu hören. Was für den Zuschauer erst sehr viel später ersichtlich werden wird: Bei der männlichen Stimme, die hier zu hören ist, handelt es sich um Mikes Kameraden Bonner und den O-Ton der Unfall-Szene kurz nach dem Zusammenprall mit dem Kind, aufgezeichnet durch Mikes Mobiltelefon.

Genau genommen ist es der O-Ton des Moments, in dem Mike aus dem Fahrzeug steigt, um den Körper des überfahrenen Kindes zu fotografieren, und in dem das Foto entsteht, das Hank als ein weiteres Bruchstück des Unfalls durch den Film hinweg begleiten wird. Er findet es auf Mikes Mobiltelefon, sieht darin aber zunächst nichts weiter als eine Straßenansicht im Irak. Am Straßenrand steht ein abgewrackter Kleinbus, davor liegt ein größerer Gegenstand am Boden, der wie ein Sack oder Stoffbündel aussieht. Das Bündel ist der Körper des toten Kindes, das Mike überfahren hat. Doch dies erfahren Hank und der Zuschauer erst am Ende des Films. Bis dahin zieht Hank immer wieder das Foto hervor, grübelt darüber und zeigt es Mikes Kameraden, um zu ergründen, was darauf zu sehen ist.

Schließlich gibt es noch das Video von Mikes Mobiltelefon, das den Unfall dokumentiert. Es ist das erste Video, das Hank zugesandt bekommt. Er sitzt an seinem Laptop und telefoniert mit seiner Frau Joan – ganz ähnlich, wie in *THE WAR TAPES* die Soldaten am Laptop sitzen und mit ihren Familien kommunizieren –, als er die E-Mail mit der Videodatei bekommt. Der Bildschirm des Laptops ist in Großaufnahme zu sehen, darauf ein Symbol, das sich im Kreis dreht, um den Ladevorgang anzuzeigen. Dann das Bild: Zunächst zeigt es Aufnahmen aus dem Führerhaus eines fahrenden Fahrzeugs heraus, das sich durch eine locker besiedelte irakische Umgebung bewegt. Links und rechts sind qualmende, ausgebrannte Autos und Panzer zu sehen. Die Kamera schwenkt hin und her, um die Wracks und Brände in den Blick zu bekommen. Dabei schieben sich im Vordergrund immer wieder Karosserie und Teile des Fahrzeugs ins Bild, in welchem die Kamera positioniert ist. Zu hören sind undeutliche, blecherne Stimmen aus einem Funkgerät und der monotone, maschinelle Klang des fahrenden Fahrzeugs. Begleitet von knarrenden Geräuschen tritt in Bildstörungen immer wieder eine grobe Pixelstruktur hervor. Für einen Moment ist das Bild völlig verzerrt, bevor kurz eine andere Straßenszenerie bei Nacht zu sehen ist, ebenfalls aus dem fahrenden Fahrzeug heraus gefilmt (Abb. 53, oben). Dann bricht das Video ab.

Dieser erste längere Eindruck aus dem Kriegsgebiet, den der Zuschauer mit diesem Video bekommt, zeigt sich genau in der Form, die in der Analyse von *THE WAR TAPES* beschrieben wurde: als Blick aus dem Inneren der Maschine, von ihr stetig dahingetragen. Nur, dass es keine Explosion und keinen Unfall zeigt, sondern gewissermaßen die Zeit dazwischen: das Vorangetragen-werden durch die Maschine, das Warten auf den nächsten Einschlag. Sehr viel stärker als die meisten vergleichbaren Videos im Internet ist es durch die minderwertige Qualität der Mobiltelefonkamera gezeichnet, durch die Beschädigungen des Telefons teilweise bis zur Unkenntlichkeit gestört.

Mit der nächsten Einstellung wechselt der Film wieder zu seinem „normalen“ Darstellungsmodus und zugleich zu einem anderen Schauplatz: Das Polizeirevier ist zu sehen, wo eine gewisse Aufregung herrscht. Polizisten eilen nach draußen und Sanders, die Ermittlerin, erfährt, dass Leichenteile gefunden wurden. Dann wieder ein Wechsel zum Videoclip, wieder aus dem Führerhaus gefilmt: Zu sehen ist eine andere Straße, die Szenerie nun taghell erleuchtet. Die Kamera ist wieder durch die Windschutzscheibe gerichtet. Auf der Straße vor dem Fahrzeug sind schemenhaft eine Herde Ziegen und zwei Hirten zu sehen. Die Kamera schwenkt nach rechts, zeigt nun Bonner in Großaufnahme, der auf dem Beifahrersitz sitzt (Abb. 53, Mitte).

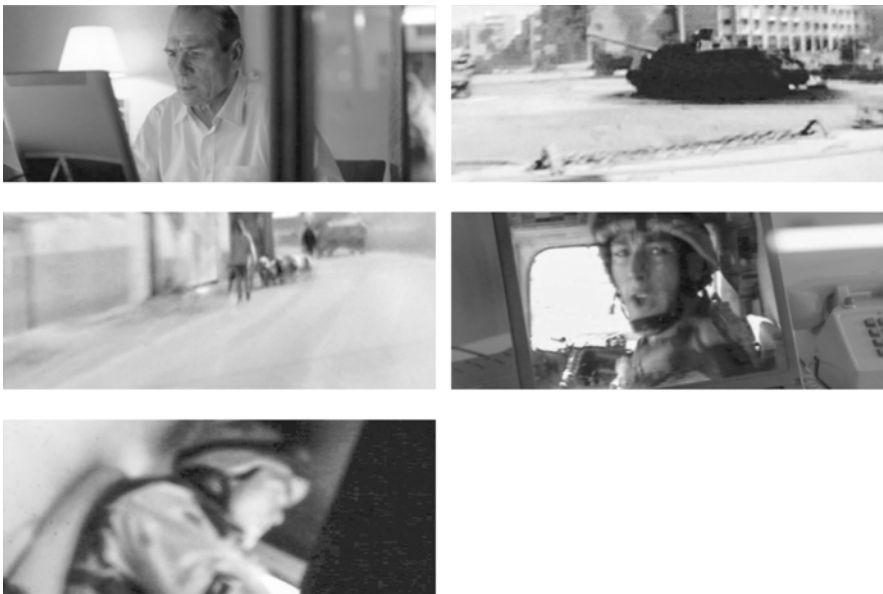


Abb. 53: Im ersten Video, das Hank zu sehen bekommt, wird Stück für Stück die Perspektive des aus dem Fahrzeug heraus filmenden Soldaten in Szene gesetzt und mit Hanks Blick auf den Laptop verknüpft (IN THE VALLEY OF ELAH).

Die Einstellung wechselt: Zu sehen ist immer noch das Bild des Handyvideos, nun aber wiedergegeben auf dem Monitor von Hanks Laptop. Bonner im Video zeigt Unwillen gegen die Aufnahme, schlägt nach der Kamera. Sie fällt Mike aus der Hand und das Bild verwischt in undeutlichen Schlieren. Schließlich kommt das Handy offenbar auf der Sitzbank zum Liegen. Nun ist Mike selbst im Bild zu sehen, der am Steuer sitzt, schräg und in starker Untersicht (Abb. 53, unten). Bonners Stimme ist zu hören: „Oh fuck!“ Mike ruft: „Oh shit! What do I do?“

Dann wieder Bonner: „Do not stop, do not fucking stop! Speed up!“ Das Bild bleibt statisch, nur bewegt durch die Vibrationen des Fahrzeugs. Dann gibt es einen Ruck und einen lauten, blechernen Schlag, als das Fahrzeug offensichtlich ein Hindernis überrollt. Gleich darauf verzerren schwarze Störungen das Bild und es friert ein. Dieses Video dokumentiert den Unfall als einen Effekt der Maschine: wahrnehmbar nur als ein Holpern des Fahrzeugs, das sich in Bewegungen der Kamera überträgt. Losgelöst vom menschlichen Körper zeichnet der Apparat von der Sitzbank aus auf und ist gewissermaßen selbst ein Teil der Militärmaschine geworden.

In einer halbnahen Einstellung ist nun Hank zu sehen, wie er vor seinem Laptop sitzt und gebannt auf das Bild starrt. Sein Gesicht ist gerahmt durch den Monitor auf der einen und einen Teil eines Fensterrahmens auf der anderen Seite, fast so, als würde er selbst im Führerhaus eines Fahrzeuges sitzen und nicht auf einen Computer, sondern durch eine Windschutzscheibe blicken. Knarzend fängt das Videobild wieder an, sich zu bewegen. Immer noch ist Mike zu sehen, von der Kamera von der Sitzbank aus aufgenommen. Er stoppt den Wagen, wendet den Kopf zur Kamera und streckt den Arm danach aus. In diesem Moment friert das Bild wieder ein. Bonners Stimme ist noch zu hören: „What are you doing?“ Es sind dieselben Worte, die schon zu Beginn des Films zu hören waren.

Der Film wechselt wieder den Modus, nun ist in einer Totalen der Fundort der Leichenteile in New Mexico zu sehen: eine unwirkliche, nächtliche Wüstenlandschaft, in der kaum etwas zu erkennen ist außer die Lichtkegel der Taschenlampen der Polizisten. Sanders wird in einer halbnahen Einstellung gezeigt, wie sie im Gestrüpp etwas sucht und schließlich ein verkohltes Leichenteil findet.

Diese gesamte Sequenz, vom ersten Videoausschnitt über die Parallelmontage mit dem Polizeirevier und Hanks Großaufnahmen bis hin zum nächtlichen Fundort der Leichenteile, wird durch eine eindringliche, sphärisch-melancholische Musik zusammengeknüpft. Dem Video wird damit eine diffuse Bedeutsamkeit zugeschrieben: Obwohl nicht zu erkennen ist, was darin tatsächlich passiert, wird suggeriert, dass es mit Mikes Tod in Zusammenhang steht. Hank bekommt hier gewissermaßen seinen ganz persönlichen Ermittlungsauftrag, nämlich herauszufinden, was in diesen verzerren, undeutlichen, unheimlichen Bildern zu sehen ist. Für den Zuschauer wird dies alles verschränkt in einer eindringlichen Parallelmontage, mit der sich die unheimliche Gewissheit aufdrängt, dass der Mord und das Video irgendetwas miteinander zu tun haben müssen.

Eine Tonaufzeichnung, ein Foto, ein undeutliches Video – das sind die audiovisuellen Bruchstücke, in denen das Ereignis des Unfalls dem Zuschauer gegeben ist. Erst am Ende des Films wird sich dies zu einem Gesamtbild zusammensetzen. Bis dahin bleibt dem Zuschauer einzig ein Gefühl, eine unbehaglich-

che Ahnung, dass etwas Schreckliches passiert sein muss, das früher oder später in den Videos sichtbar werden wird. Dieses Gefühl speist sich aus der Art und Weise, wie das Videomaterial inszenatorisch in die Dramaturgie des Ermittlungskrimis eingewoben wird: Immer intensiver wird die Spannung der Erwartung, dass es etwas aufzudecken gibt, und immer größer wird zugleich das Vergnügen an Hanks scharfsinnigen Ermittlungserfolgen, mit denen er der Polizei immer einen Schritt voraus ist.

Der Unfall als Effekt der Maschine

Erst als der Mord aufgeklärt ist und Mikes ehemalige Kameraden die grausigen Einzelheiten der Tat in einem verstörenden Geständnis beschrieben haben, erzählt ein weiterer Kamerad Hank von dem Unfall. Nach dem Gespräch kehrt Hank zu seinem Pick-up Truck zurück. Die Kamera nähert sich von schräg hinten in einer langsamen Seitwärtsbewegung dem Fahrzeug, während er seine Tasche durch die geöffnete Fahrertür hineinwirft und einsteigt. Ein eindringliches, konstant quäkendes Geräusch ist zu hören. Offensichtlich der Warnton des Fahrzeugs, der anzeigt, dass die Tür geöffnet ist. Diese bleibt offen, während Hank schon auf dem Fahrersitz Platz genommen hat und nachdenklich durch die Windschutzscheibe blickt. Er ist nun von schräg vorne in einer halbnahe Einstellung zu sehen, durch das Fenster der offenstehenden Fahrertür (Abb. 54*, oben). Dann fährt die Kamera langsam nach links und nimmt ihn durch die Windschutzscheibe in den Blick. Hank sieht geradeaus, als würde er während der Fahrt nach vorn auf die Straße blicken. In einer Art Gegenschuss zu diesem Blick ist nun das Bild des Unfall-Videos zu sehen: die unscharfe, undeutliche Einstellung durch die Windschutzscheibe des *Humvees*, die Ziegenherde voraus (Abb. 54*, Mitte). Wie schon das erste Mal, als das Video zu sehen war, ist nun Mikes Stimme zu hören mit einem feixenden Kommentar, der sich an Bonner auf dem Beifahrersitz richtet. Dann wieder Hanks Gesicht: Er dreht den Kopf zur Seite Richtung Beifahrersitz. Es folgt eine Nahaufnahme Bonners auf dem Beifahrersitz des *Humvees*, so als würde er neben Hank im Pick-up sitzen. Es ist die gleiche Einstellung wie im Unfallvideo, diesmal allerdings klarer und schärfer, fast wie das „richtige“ Filmbild. Hanks Kopfbewegung ersetzt den Schwenk der Mobiltelefonkamera im Video, und Bonners Nahaufnahme wird so zu einem Gegenschuss zu Hanks Blick (Abb. 54*, unten).



Abb. 54: Einstellungsfolge: Schritt für Schritt werden die Bild- und Ton-Bruchstücke des Unfalls zusammengefügt, durch das Führerhaus des Fahrzeugs in einen gemeinsamen räumlichen Zusammenhang gebracht und zugleich mit Hanks subjektiver Erfahrungsperspektive verknüpft (IN THE VALLEY OF ELAH). (s. S. 294, Abb. 54*, Farbabbildung)

Schritt für Schritt wird mit dieser Montage das Unfallvideo in einer Art Re-Inszenierung in den Darstellungsmodus des Genrefilmes überführt, wobei diesmal gewissermaßen Hank an Mikes Stelle auf dem Fahrersitz sitzt. Immer noch ist Bonners Nahaufnahme zu sehen, der die Hand in Richtung der Kamera ausstreckt, um Mike das Handy aus der Hand zu schlagen. Diesmal aber „fällt“ das Bild dadurch nicht mit der Handykamera herunter, sondern bleibt auf Bonners Gesicht gerichtet; die Filmkamera hat das Bild gewissermaßen vom Handy übernommen und filmt nun weiter aus Mikes bzw. Hanks Perspektive. Bonner dreht den Kopf wieder nach vorne, sieht auf der Straße vor dem Fahrzeug offenbar etwas Beunruhigendes und spricht die Worte, die auch im Unfallvideo zu hören sind: „Oh fuck!“ In diesem Moment ist wieder Hanks Großaufnahme von vorne durch die Windschutzscheibe seines Pick-ups zu sehen: Er dreht den Kopf nach vorne, als würde er an Mikes Stelle im *Humvee* sitzen und auf Bonners Ausruf hin auf die Straße blicken, um zu sehen, was dort zu sehen ist (Abb. 55, Einstellung 1 und 2)*. Im Gegenschuss dazu ist nun wiederum Mikes Perspektive durch die Windschutzscheibe des *Humvees* zu sehen: vor dem Fahrzeug die Straße, in einiger Entfernung der abgewrackte Kleinbus, der auch auf dem Foto vom Un-

fallort zu sehen war, und eine kleine undeutliche Gestalt, die hinter dem Kleinbus hervor auf die Straße tritt. Mit einem erhöhten Schnittrhythmus wechselt die Montage mehrmals zwischen Hanks Großaufnahme, Mikes Blick auf die Straße und Bonner auf dem Beifahrersitz (Abb. 55, Einstellung 2 und 3)*. Als dieser „Speed up!“ ruft und die Beschleunigung des Fahrzeugs zu hören ist, fällt Hanks Kopf etwas nach hinten, als würde er die Beschleunigung spüren und gleichzeitig den Blick abwenden wollen vom drohenden Zusammenstoß. Erst jetzt, im Moment des Aufpralls, kommt Mike selbst in einer Großaufnahme ins Bild. Das starke Rucken und Holpern des Fahrzeugs ist zu erkennen, als es den Körper überrollt (Abb. 55, Einstellung 5 und 6)*. Wieder Hank in Großaufnahme, die Augen schließend.



Abb. 55: Einstellungsfolge (Fortsetzung zu Abb. 54): Hanks Großaufnahme mit seinem leidenden Gesicht wird zum Zentrum eines Bildraums, der Schritt für Schritt nach der räumlichen Logik der Anwendungsweise der Handykamera rekonstruiert wird (*IN THE VALLEY OF ELAH*). (s. S. 295, Abb. 55*, Farbabbildung)

Dann ist wieder das Bild der Mobiltelefonkamera zu sehen, die auf der Sitzbank liegt und Mike von schräg unten zeigt (Abb. 55, Einstellung 7)*. Wieder greift Mike danach und Bonner fragt: „What are you doing?“ Während das Handyvideo an dieser Stelle abbricht, zeigt der Film nun die folgenden Ereignisse: Mike steigt aus dem Fahrzeug und geht in Richtung des überfahrenen Kindes. Währenddessen ruft Bonner ihn zum Wagen zurück mit genau den Worten, die zum Beginn des Filmes schon einmal zu hören waren. Mike geht weiter, hebt sein Handy und drückt auf den Auslöser, um das Foto zu machen, das zuvor im Film so oft zu sehen war.

Damit sind die audiovisuellen Bruchstücke des Unfalls zusammengefügt und in einen filmischen Modus überführt, welcher das Ereignis in einer spezifischen Subjektivierung erfahrbar macht. Der Unfall wird nicht einfach noch einmal gezeigt, sondern ereignet sich gewissermaßen erneut, diesmal aber aus Hanks Perspektive. Indem durch Kameraperspektiven und Montage die Blicke und Bewegungen nachvollzogen werden, die in Mikes Handyvideo angedeutet sind, werden sie nun zu Hanks Blicken und Bewegungen gemacht. Dabei spielt sein Pick-up eine zentrale Rolle: Er bietet buchstäblich den Rahmen, der sowohl für Hank als auch für den Zuschauer das Ereignis des Unfalls in einem kohärenten Wahrnehmungsraum zusammenfügt. In der Art, wie Hank in den Großaufnahmen bildinszenatorisch von seinem Fahrzeug gerahmt wird, wird er selbst zu dem Soldaten auf dem Fahrersitz, den Blick stets umgeben von den Streben der Karosserie und getrübt durch den Staub auf der Windschutzscheibe; sein Pick-up wird zum *Humvee*. Das Führerhaus bildet ein räumliches Gerüst, an welchem sich die Kameraperspektiven ausrichten können, um einen sehr spezifischen Bildraum zu entfalten und den zusammenhanglosen Bildern der Mobiltelefonkamera buchstäblich einen gemeinsamen Rahmen zu geben. In diesem Bildraum wird jene Erfahrung greifbar, die sich schon in *THE WAR TAPES* artikuliert, nämlich ohnmächtig zu sein gegenüber der Maschine und von dieser dem Unfall unweigerlich entgegengetragen zu werden. Indem Hanks Großaufnahme, aufgenommen durch die Windschutzscheibe seines Pick-ups, als Gegenschuss mit dem Bild des Handyvideos verknüpft wird, in welchem Mikes Perspektive durch die Windschutzscheibe auf die Straße zu sehen ist, fallen beide Windschutzscheiben in eins; die Windschutzscheibe des Pick-ups wird zum Fenster in Mikes Welt des Krieges. Und wenn dann Mike das Gaspedal durchtritt, weil er keine andere Wahl hat, weil er als Teil der Maschine funktionieren muss, und mit dem Fahrzeug das Kind überrollt, dann scheint es, als würde Hank ebenso unaufhaltsam von seinem Pick-up vorangetragen, dem Aufprall entgegen.

Man könnte sagen, dass Hank hier in Mikes Position versetzt wird und den Unfall noch einmal aus dessen Perspektive erlebt. Das würde allerdings der Spezifik der inszenatorischen Konstruktion nicht gerecht. Vom Unfall selbst ist im-

mer noch nicht viel mehr zu sehen als vorher, denn auch diesmal ist der Aufprall nicht sichtbar. Stattdessen wird durch die filmische Inszenierung der raumzeitliche Darstellungsmodus, wie er im Video angedeutet ist, ausbuchstabiert und in einen filmischen Modus übersetzt. Das Ereignis des Unfalls realisiert sich hier als eine raumzeitliche Wahrnehmungserfahrung, die ganz und gar durch die Anwendungsweise der Mobiltelefonkameras und Camcorder im Fahrerhaus des Fahrzeugs bestimmt ist, wie sie sich auch in *THE WAR TAPES* und in zahllosen Internetvideos niederschlägt. Dies bestätigt sich darin, dass das raumzeitliche Darstellungsmuster in seiner Aufgliederung nach Apparat, Akteur und örtlicher Topografie, wie es in *THE WAR TAPES* identifiziert wurde, sich in identischer Konfiguration in dieser Unfallszene in *IN THE VALLEY OF ELAH* wiederfindet (Abb. 56).

	Historische Daten:	Ästhetische Konstruktion / raumzeitliches Inszenierungsmuster:
Medientechnischer Apparat:	Mini DV Camcorder →	<ul style="list-style-type: none"> • bewegliche Perspektive, auch in Enge des Fahrzeugs • Wackeln durch Handführung und Fahrzeugbewegungen • relativ gute Bildqualität und Bildtiefe, Weite und Konturen der Umgebung erkennbar
Akteur:	Soldat im Fahrerhaus →	<ul style="list-style-type: none"> • Perspektive nach vorne oder seitlich aus dem Fahrzeug in die Ferne bzw. auf die Straße • Bild gerahmt durch Karosserie und Fahrzeugteile • Kamerabewegungen bestimmt durch Fahrzeugbewegungen (stetige Vorwärtsbewegung, Holpern, Vibrieren) • Kontrollverlust des Bildes in Stresssituationen • Motorengeräusch ersetzt durch Signalton
Örtliche Topografie:	Fahrerhaus (Pick-up Truck) →	<ul style="list-style-type: none"> • Fahrzeuginnenraum, eng • eingefasst durch Technik und Karosserie • Blick nach draußen in die Weite • gerahmt durch staubige Windschutzscheibe und Fenster • stetige Vorwärtsbewegung

Abb. 56: Schematische Übersicht des raumzeitlichen Inszenierungsmusters in *IN THE VALLEY OF ELAH*.

Der wesentliche Unterschied zwischen den jeweiligen Umsetzungen dieses Darstellungsmusters besteht darin, dass der *Humvee* in *IN THE VALLEY OF ELAH* teilweise durch einen zivilen Pick-up Truck ersetzt ist und dass anstelle des jungen Soldaten ein alternder Veteran auf dem Fahrersitz sitzt. Gerade darin zeigt sich jedoch, wie präzise der Genrefilm diese spezifische Anwendungsweise des Apparates der Digitalkamera bei der Konstruktion der Szene im Blick hat. Der Bildraum, in welchem sich die affektive Qualität der Ohnmacht gegenüber der militärischen Maschine realisiert, wird aus der Perspektive des filmenden Soldaten auf dem Fahrersitz heraus entfaltet: der Blick aus dem Führerhaus hinaus durch die staubigen Scheiben, gerahmt durch Karosserie und Fahrzeugteile, die Motorhaube voraus, die stetige, vibrierende Vorwärtsbewegung, die metallischen und maschinellen Geräusche. Hank wird in diesen Bildraum eingebunden, indem das Führerhaus seines Pick-ups buchstäblich in der Montage mit dem des *Humvees* verschmilzt. Unterstrichen wird diese Verschmelzung durch den eindringlichen Warnton, den Hanks Pick-up abgibt: Er ist die gesamte Sequenz über deutlich zu hören und erfüllt den Bildraum auf der Tonebene mit einem monotonen maschinellen Geräusch, ganz ähnlich wie das konstante Scheppern und Brummen der Motoren der *Humvees* in den *IED*-Videos.

Die Sequenz konstruiert also genau jenen durch die Maschine hervorgerufenen Wahrnehmungsraum, der auch in *THE WAR TAPES* zu sehen ist und der die Erfahrung eines Eingebunden-Seins in und unaufhaltsamen Vorangetragen-Werdens durch die militärische Maschine realisiert. Wenn dann der Moment des Unfalls kommt, dann ist er auch diesmal als ein Effekt der Maschine inszeniert, als ein Holpern der Kamera durch das Fahrzeug und das metallische Geräusch des Aufschlags. Mike auf dem Fahrersitz ist in diesem Moment selbst nichts anderes als Teil der Maschine: Er bedient das Gaspedal, wie ihm geheißen ist, weil er dort, festgezurret und eingerahmt im Führerhaus, von der Maschine dahingetragen, gar keine andere Wahl hat.

Zusammenfassung: Variation der Pathoszenen

Im Unterschied zu den Bildern aus den Führerhäusern im Dokumentarfilm wird dieser Bildraum hier jedoch unmittelbar an eine sehr konkrete Subjektivität gebunden, die aber nicht Mikes ist, sondern Hanks. Dessen Gesicht hinter der staubigen Windschutzscheibe ist das inszenatorische Zentrum dieser Sequenz. So dient diese nicht dazu, den Unfall als das verwerflichste aller Gräueltaten des Krieges, den Mord am unschuldigen Kind, sichtbar zu machen, als er im Handyvideo zuvor zu sehen war. Sie dient dazu, den Darstellungsmodus, der im Video und auch in *THE WAR TAPES* angelegt ist, in einen filmischen Modus zu übersetzen und auszuformulieren, um darin ein subjektives Leiden erfahrbar zu machen.

Dieses Leiden erhält hier nicht nur Gestalt in Hanks Gesicht, sondern wird vor allem greifbar darin, wie dieses Schritt für Schritt in das räumliche Konstrukt der Szene eingepasst wird.

Das Leiden, das hier inszeniert wird, ist also nicht auf den Tod des Kindes bezogen. Der Soldat selbst ist hier das Opfer: das Opfer der militärischen Maschine, die ihn einverleibt und zum Kollaborateur macht, ohne dass er etwas dagegen tun kann. Das individuelle Leiden, das hier inszeniert wird, ist jedoch nicht das des Sohnes, sondern des Vaters: das Leid, sein eigenes Kind nicht vor dieser Schuld bewahrt zu haben. Das wird deutlich im letzten Teil der Szene, in der eine Art innerer Rückblende Hanks zu sehen ist: Mike ruft aus dem Irak an, aufgelöst in Tränen, und bittet Hank, ihn dort rauszuholen, etwas sei passiert. Hank tut Mikes Tränen als Peinlichkeit ab, und Mike legt auf, ohne vom Unfall erzählt zu haben. Dass er diesen Hilferuf des eigenen Kindes nicht erhört hat, das ist die Schuld, an der Hank hier leidet und die ihn trifft wie den Soldaten im *Humvee* der Einschlag des Körpers oder die Explosion eines *IED*.³⁵ Das wird deutlich durch die Großaufnahme seines verstörten Gesichts im Pick-up, die nach der Rückblende noch einmal zu sehen ist und die Szene in einer Art rahmt, in der die Rückblende unmittelbar verknüpft wird mit dem Unfall (Abb. 55, Einstellung 8).

Zusammenfassung

Die spezifische Anwendungsweise der *MiniDV*-Kameras in *THE WAR TAPES* hat einen raumzeitlichen Darstellungsmodus hervorgebracht, der in dieser Szene in *THE VALLEY OF ELAH* aufgegriffen und transformiert wird in Form einer melodramatischen Leidensszene, wie sie für das Kriegsfilmgenre so zentral ist (Kategorie 6, *Leiden und Opfer*). Das Gesicht des leidenden Soldaten, das „shell shocked face“,³⁶ das Kappelhoff als die zentrale melodramatische Pathosform des Kriegsfilm beschreibt, ist hier ersetzt durch das Gesicht des leidenden Vaters, der die Schuld an all den Gräueltaten des eigenen Kindes erlebt. In der Szene des Unfalls im Pick-up Truck entfaltet sich dieses Leiden über einen sehr spezifischen Bildraum, der in seiner raumzeitlichen Konfiguration abgeleitet ist von den Anwendungsweisen der medientechnischen Apparate in *THE WAR TAPES*.

Genauer gesagt führt diese Szene die Ableitung des Bildraumes von der Anwendungsweise des Apparates regelrecht vor. Mit den Videoausschnitten und der Inszenierung des Pick-up Trucks wird über den Filmverlauf hinweg eine

35 Vgl. Kappelhoff: *Melodrama and War in Hollywood Genre Cinema*.

36 Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 2.

Konstellation geschaffen, auf deren Grundlage in der Unfallszene die Raum-Zeit-Konstruktionen des Handyvideos Schritt für Schritt in einen filmischen Bildraum übersetzt werden können. Die raumzeitlichen Koordinaten dieser Übersetzung liefert die spezifische Anwendungsweise des Apparates: die perspektivische Ausrichtung vom Fahrersitz aus, die maschinelle „Rahmung“ durch das Führerhaus, die Bewegungsmuster der Kamera, welche die stete Vorwärtsbewegung und selbst das Holpern des Fahrzeugs im Moment des Unfalls in Bewegungen des Bildes überträgt. Über den spezifischen Darstellungsmodus aus *THE WAR TAPES*, der an den Apparat und seine Anwendungsweise geknüpft ist, wird das Ereignis des Unfalls als ein durch und durch mediales Ereignis konstruiert, über dessen raumzeitliche Konfiguration die Erfahrung der Ohnmacht und des Leidens erst artikulierbar wird.

6 Schluss

Was bezeugen audiovisuelle Bilder als Dokumente des Krieges? Mit den Erkenntnissen dieser Arbeit hat sich für die Reflexion dieser Frage eine neue Betrachtungsebene eröffnet. Natürlich repräsentieren audiovisuelle Bilder, die mit optischen Kameras aufgezeichnet wurden, in gewissem Sinne ein Stück Realität, dem man zuschreiben kann, als historisches Ereignis bedeutsam zu sein. Diese Zuschreibung bleibt dem Bild am Ende aber immer äußerlich. In Zeiten digitaler Bildbearbeitung, unverhohlener propagandistischer Vereinnahmung und eigen-dynamischer Echokammern in den sozialen Netzwerken des Internets ist der Aussagekraft der Bilder als Zeugnisse des Realen beinahe jedes Vertrauen abhandengekommen. Was die Bilder jedoch immer unweigerlich und unhintergebar bezeugen, ist das Ereignis ihrer eigenen Herstellung: Jemand hat an diesem Ort in diesem Moment den Auslöser seiner Kamera gedrückt und sie in einer ganz bestimmten Weise gehandhabt, um sich buchstäblich ein Bild vom Krieg zu machen. Diese Art der Handhabung und die Umstände seiner Entstehung sind dem Bild nicht zu-, sondern unmittelbar eingeschrieben; sie sind Teil seiner Materialität, organisieren seine grafischen Elemente in Raum und Zeit und wirken damit in seinem Inneren.¹ Die Blickperspektiven und Bewegungen, das Zittern, Wackeln oder Gleiten der Kamera sind auch die des Bildes, und sie sind schlicht, was sie sind: der unmittelbare Ausdruck eines Filmens, das stattgefunden hat.

Die Bilder bezeugen insofern einen Akt der Bildwerdung – im Sinne des filmischen Bewegungsbildes – als historisches Ereignis. Sie teilen etwas mit über den Ort der Aufzeichnung und seine Topografie, über die Körperlichkeit und Sensibilität des Akteurs, über den Apparat, mit dem das Bild hergestellt wurde, und wie diese Dinge zusammenkommen in einer bestimmten Handhabung des Gerätes und der Erzeugung einer Raum-Zeit-Konstruktion des Bildes, in der eine mitteilbare Ansicht der Welt Gestalt gewinnt. Das Mitteilbare liegt in der sinnlichen Qualität dieser Räumlichkeiten und Zeitlichkeiten. Der Bildraum, der diese sinnliche Zurichtung der Welt des Krieges hervorbringt, endet nicht an den vier Rändern der Kadrage. Die Kamera mag nicht, oder nur selten, im Bild sichtbar

1 Ich lehne mich hier an eine Formulierung Joseph Vogls an, die er als Titel für eine bildontologische Recherche im Verhältnis von Malerei und Film gewählt hat: „Im Innern des Bildes“, Joseph Vogl: Im Innern des Bildes. In: Regina Brückner, Eileen Rositzka, Bernhard Groß, Matthias Grotkopp, Hermann Kappelhoff (Hg.): *Im Verwandeln der Zeit. Reflexionen über filmische Bilder*. Berlin 2019, S. 257–268.

sein, doch sie ist immer ein Teil dieses Bildraums, genauso wie der Akteur. Beide sind darin wahrnehmbar, auch wenn sie nicht sichtbar sind.²

Die erzeugten Bildräume sind viel mehr als nur die Umsetzung einer persönlichen, körperlichen Erfahrungsperspektive ins Bild.³ In ihnen ist eine bestimmte Sinnlichkeit des Krieges genauso fühlbar wie die der Tätigkeit des Filmens selbst. Die Wahrnehmungsposition, in die die Zuschauer durch die Poetik des Kriegsfilms versetzt werden – „ich und die Verschmelzung mit dem militärischen Gruppenkörper“, „ich und die entfesselte Waffengewalt“ usw. – wird durch die immer prägnanter darin wirksamen Darstellungsmuster der primären Bildformen um eine Dimension erweitert, nämlich um das „ich und die Kamera“; wie ist es, dort zu stehen und zu filmen, in diesem Moment, dem Moment der Verschmelzung, der Entfesselung der Gewalt oder gar des Sterbens? Was würde ich dort mit der Kamera tun? Auch wenn nur implizit in den räumlichen und zeitlichen Zurichtungen des Bildes gegeben, manifestiert sich darin eine zusätzliche Artikulationsebene der filmischen Inszenierung: Die Sinnlichkeit des entstehenden Bildraums erschließt sich den Zuschauern in der Adressierung ihrer eigenen Erfahrung der Handhabung ähnlicher Geräte, indem eben auch der Apparat selbst und der Akteur darin wahrnehmbar sind.

Die Filme geben sich selbst als Produkt eines historischen Ereignisses des Filmens aus, als dynamische Manifestation eines Artikulationsaktes, der zugleich ein Wahrnehmen und ein Mitteilen ist. Ein Mitteilen, das in den ästhetischen Mustern der audiovisuellen Bilder seinen Ausdruck findet, als solcher aber nur mit dem impliziten Wissen um die Möglichkeiten und Haptiken der Tätigkeit des Filmens gänzlich als Wahrnehmung erschlossen werden kann. Ganz im Sinne der „expression of experience by experience“⁴ Vivian Sobchacks kommt in den ästhetischen Konstruktionen der primären Bildformen ebenso wie in denen der Genrefilme immer zugleich ein Akt des Wahrnehmens und der Expression zur Anschauung. Mit dem Konzept der Anwendungsweise als Ausdrucksdimension audiovisueller Bilder lässt sich ganz konkret herausarbeiten, inwiefern diese Akte eben nicht nur eine verkörperte Wahrnehmung ins Bild set-

2 Zum Verhältnis von *hors-cadre* und *hors-champ*, also dem sichtbaren und dem unsichtbaren Bereich des Bildausschnitts in Handyvideos aus dem Krieg in Syrien im Hinblick auf deren dokumentarischen Gehalt vgl. Florian Krautkrämer: *Revolution Uploaded. Un/Sichtbares im Handy-Dokumentarfilm*. In: *ZfM Zeitschrift für Medienwissenschaft* 6/2 (2014), S. 113–126. Krautkrämer weist darauf hin, dass das *hors-champ* des Bildes unter anderem durch die Bewegungen des Filmenden bei der Handhabung der Kamera im Bild präsent ist.

3 Zum vielschichtigen Verhältnis von Körperwahrnehmung und Raumerzeugung in den Kriegsinszenierungen des Genrekinos vgl. Eileen Rositzka: *Cinematic Corpographies. Re-Mapping the War Film Through the Body*. Berlin / Boston 2018.

4 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 3.

zen, sondern eine ebenso sensorisch wie technologisch vollzogene Mitteilungstätigkeit.

Die eingangs formulierten Thesen dieser Arbeit lassen sich also auf mehreren Ebenen bestätigen. Mit dem entwickelten Konzept der Anwendungsweise lässt sich die Funktion der medientechnischen Apparate für die Affizierung des Zuschauers auf unterschiedlichen Stufen beschreiben. Die Apparate selbst stellen audiovisuelle Bilder her, die allein durch die spezifische Anwendungsweise des Apparates in ihren raumzeitlichen Konstruktionen eine bestimmte sinnlich-affektive Qualität und Perspektivierung aufweisen. Hier kann man in Hinblick auf das zugrundeliegende Verständnis des audiovisuellen Bildes als ‚Mechanismus‘, wie es dargelegt wurde, eine unmittelbare, ‚mechanische‘ Beziehung des Apparates zu den affizierenden Ausdrucksmustern und Bildräumen nachzeichnen. In einer zweiten Stufe werden diese Muster und Darstellungsmodalitäten bereits in den Dokumentarfilmen mit filmspezifischen Gestaltungsverfahren verknüpft und ausformuliert; in einer dritten Stufe greifen wiederum die Genrefilme diese Modalitäten auf, verschalten sie mit den tradierten Pathosformen und Poetiken, womit sie transformiert und variiert werden.

Die medientechnischen Apparate nehmen auf diese Weise selbst unmittelbar strukturgebenden Anteil an der Hervorbringung und affektiven Perspektivierung der medialen Wahrnehmungsräume, in denen das historische Ereignis des Krieges erst sichtbar und erfahrbar wird als eine geteilte „Sinnesrealität“.⁵ Sie setzen und erweitern die dynamischen, raumzeitlichen Bedingungen der Wahrnehmbarkeit und Mitteilbarkeit des Krieges und modulieren das Sehen, Hören und Empfinden des Zuschauers. Mit Blick auf die Affektpoetik des Kriegsfilmgenres heißt das, dass sie unmittelbar Anteil daran nehmen, das subjektive Weltempfinden gesellschaftlicher Individuen auf eine kollektive Gefühlswelt zu beziehen.⁶ Die vorhergehenden Betrachtungen zeigen, dass diese Bezugnahme sich als ein vielschichtiger Mitteilungsprozess vollzieht, der nicht nur die perzeptive Tätigkeit des Zuschauers betrifft. Vielmehr sind die Handhabung des technischen Apparates und das Agieren mit diesem innerhalb eines bestimmten Umfeldes als ein Teil dieses Wahrnehmungs- und Expressionsprozesses immer mitzudenken; in den audiovisuellen Bildern gewinnen sie selbst eine poetische Gestalt.

Hervorzuheben ist, wie präzise und differenziert die jeweiligen Raum-Zeit-Konstruktionen der Dokumentarfilme ebenso wie der Genrefilme mithilfe des Konzepts der Anwendungsweise als analytische Kategorie herausgearbeitet werden können. Es eröffnet sich ein ganz neuer Zugriff auf die jeweilige poetische

5 Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 156.

6 Vgl. Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 97.

„Logik“, mit der die Filme ihre Wahrnehmungsentwürfe des Krieges gestalten. Hinsichtlich der Dokumentarfilme etwa ließ sich zeigen, wie in dem Zusammentreffen der drei historischen Parameter – Apparat, Akteur, örtliche Topografie – je bestimmte Artikulationsformen gefunden werden, deren raumzeitliche Konfigurationen in ihren Feinheiten auf ganz konkrete Gerätetypen zurückgeführt werden können. In allen drei analysierten Filmen ist zunächst eine sehr ähnliche Ausgangssituation gegeben: Jeweils wird mit einer relativ kleinen und handlichen Digitalkamera aus der Mitte der Soldaten heraus gefilmt. Es hat sich jedoch gezeigt, dass es für die Bildraumkonstruktionen einen wesentlichen Unterschied macht, ob mit einer semiprofessionellen *DV*-Kamera (*GUNNER PALACE*), mit einer digitalen Fotokamera mit Videofunktion aus der frühen Generation (*COMBAT DIARY*) oder mit einer *MiniDV*-Kamera aus dem Consumer-Bereich (*THE WAR TAPES*) gefilmt wird. Zum einen ermöglichen die Geräte durch ihre unterschiedliche Größe und Gehäuseform unterschiedliche Handhabungen und bedingen dadurch unterschiedliche Bewegungsmuster. Zum anderen unterscheidet sich der räumliche Eindruck der Bilder je nach Auflösung und Bildwinkel (Brennweite) und führt dadurch zum Beispiel zu tiefen oder flachen Bildräumen. Schon aufgrund dieser technischen Eigenschaften bieten sie sich für unterschiedliche Praktiken der Anwendungen an.

Doch auch und gerade durch die Spezifikation des Akteurs lassen sich die inszenatorischen Muster der Dokumentarfilme in der Analyse differenziert beschreiben. Auch wenn sich alle drei Akteure der Fallstudien gleichermaßen innerhalb einer Soldatengruppe bewegen, agieren sie bei der Handhabung der Kamera doch nach jeweils sehr spezifischen Mustern, die sich differenzieren lassen, wenn man den Akteur anhand seiner jeweiligen Positionierung spezifiziert, aus welcher heraus er den Apparat bedient. Alles, was seine Spezifikation als Akteur ausmacht, ist in den Bildern gegeben. Insofern eröffnet das Konzept der Anwendungsweise einen Ansatz, den Akteursbegriff auch für andere Disziplinen in Ableitung von den ästhetischen Mustern zu bestimmen, die Ausdruck eines sinnlichen Artikulationsaktes sind, in den er über sein Agieren eingebettet ist.

Das Konzept der Anwendungsweise, wie es hier entwickelt wurde, ist auch deshalb nicht nur in Hinblick auf die Analyse der affizierenden Funktion medientechnischer Apparate im Bereich des Genrekinos ein effektives Werkzeug. Es kann auch in jedem anderen Kontext für die Analyse audiovisueller Bilder in Anschlag gebracht werden, um spezifische ästhetische Konstruktionsmuster herauszuarbeiten, insbesondere in vergleichender Perspektive. Gerade mit Blick auf die Dokumentarfilme hat sich gezeigt: Die analytische Perspektivierung über Apparat und Anwendungsweise hat es ermöglicht, die je spezifischen inszenatorischen Muster und ästhetischen Konzepte der Filme sehr präzise und

differenziert in Rückbezug auf ihre Entstehungskonstellationen zu beschreiben. Inwiefern dies eine Anschlussfähigkeit schafft für andere, auch empirisch vorgehende Disziplinen, etwa der Sozial- oder Geschichtsforschung, bleibt zu erörtern. Über die Verknüpfung medienästhetischer Konzepte mit praxeologischen Ansätzen in dieser Arbeit soll ein Ausblick darauf eröffnet sein.

In den Analysen der Fallstudien konnte auch der Befund deutlich präzisiert werden, nach welchem die US-amerikanischen Dokumentarfilme zum Krieg sich in ihren ästhetischen Konstruktionsprinzipien weniger auf die Repräsentation realer Ereignisse ausrichten als vielmehr den Prinzipien der Affektpoetiken des Genrekinos folgen.⁷ Zum einen ließ sich zeigen, dass sie kaum darauf aus sind, die äußeren „Fakten“ des Krieges zu dokumentieren und stattdessen das Filmen selbst als historisches Ereignis setzen, um von dort aus ihre Bildräume zu konstruieren. Zum anderen lässt sich nun sehr präzise differenzieren und beschreiben, auf welche Weise diese Bildräume schon in den Dokumentarfilmen mit den tradierten poetischen Mustern und affektiven Erfahrungsmodalitäten des Kriegsfilmgenres verknüpft und in komplexen Affektdramaturgien organisiert werden.

Die audiovisuellen Bilder werden damit als historische Dokumente in ihrer Relevanz für kulturelle Verständigungsprozesse bestimmbar, ohne dass sie dafür an ihrer Repräsentationsleistung gemessen werden müssen.⁸ Mit dem Konzept der Anwendungsweise wurde schließlich ein Instrument geschaffen, mit welchem die technischen und ästhetischen Dimensionen audiovisueller Kriegsinszenierungen sowie audiovisueller Bilder im Allgemeinen aufeinander bezogen werden können. Dieser Bezug ist nur herzustellen in der konkreten historischen Analyse der audiovisuellen Bilder selbst in ihrer Eigenschaft als filmische Bewegungsbilder.

In den Analysen der drei Genrefilme wiederum hat sich gezeigt, dass diese sich in ihren ästhetischen Konstruktionen sehr grundlegend auf die Raum-Zeit-Entwürfe der Dokumentarfilme beziehen, indem sie gerade deren Entstehungsbedingungen in den Blick nehmen. Die filmischen Inszenierungen können insofern selbst als Versuche beschrieben werden, die Möglichkeiten und Bedingungen der Wahrnehmbarkeit ebenso wie der Mitteilbarkeit des Krieges durch zeit-

7 Vgl. Pogodda, Gronmaier: *THE WAR TAPES and the Poetics of Affect of the Hollywood War Film Genre*.

8 Auch Jacques Rancière verknüpft die Geschichtlichkeit des Films mit einem technisch bedingten Anschauungsmodus, wie er durch den Apparat der Kamera hervorgebracht wird. Die Gestaltung der konkreten Ausdrucksmuster filmischer Bilder durch den Apparat findet dabei jedoch keine Beachtung. Vgl. Jacques Rancière: *Die Geschichtlichkeit des Films*. In: Eva Hohenberger, Judith Keilbach (Hg.): *Die Gegenwart der Vergangenheit. Dokumentarfilm, Fernsehen und Geschichte*. Berlin 2003, S. 230–246.

genössische Medientechnologien auszuloten, zu vermessen und das damit verbundene Ausdruckspotenzial auszuformulieren. Insofern kreisen die filmischen Inszenierungen selbst um die Frage nach der affektiven Funktion medientechnischer Apparate. Die Apparate sind darin in ihrer Relevanz für die Wahrnehmungs- und Erinnerungstätigkeit des Zuschauers grundsätzlich durch ihr affizierendes Potenzial bestimmt. So gesehen zeitigen die Irakkriegsfilme Hollywoods selbst ein medientheoretisches Denken, das sich in ihrer poetischen Ausgestaltung vollzieht, in Verschränkung mit der perceptiven, affektiven und kognitiven Tätigkeit der Zuschauer im Prozess des Filmsehens.⁹

Dieser Befund führt zurück zu den Betrachtungen medientheoretischer Positionen vom Beginn der Arbeit. Dass die filmische Poetik gerade dort so ausgeprägte Reflexionsräume zur kulturellen Funktion der Medientechnologie eröffnet, wo es um die Kommunikation des Krieges geht, diese Eigenschaft teilen die Filme nämlich mit den theoretischen Arbeiten McLuhans, Kittlers und Virlios. In ihnen wird jedoch zudem deutlich, inwiefern diese Funktion auf der Ebene ästhetischer Subjektivierungs- und Affizierungsprozesse bestimmbar ist. Dass Kriegstechnik in ihrer Eigenschaft als Medientechnik schon längst im Verdacht steht, an der Formation von Subjektivität teilzuhaben, darauf wurde hingewiesen. In Anknüpfung an die hier erarbeiteten Ergebnisse lässt sich dies konkretisieren. Wenn etwa am Anfang von *THE HURT LOCKER* der Film seinen Blick auf die Welt des Krieges über das Bild der Digitalkamera des Bombenroboters aus der Perspektive einer Kriegsmaschine heraus entfaltet, dann hat dieser Apparat nach dem gleichen Prinzip Anteil an der Hervorbringung der sinnlichen und affektiven Bild- und Erfahrungsräume des Filmes wie die Camcorder und DV-Kameras der Soldaten und Journalisten.

In dieser ersten Szene von *THE HURT LOCKER* wird der „Blick“ der Militärmaschine in einer komplexen Bildraumkonstruktion mit dem Gruppenkörper der Soldaten zu einer organischen Einheit verschmolzen, bekommt gar einen Herzschlag. Die Kamera des Bombenroboters bringt in dieser Weise über ihre technischen Eigenschaften und ihre Anwendungsweise bestimmte raumzeitliche Gestaltungsmuster in die filmische Inszenierung ein, die eine spezifische Ausformung typischer Pathosformen des Genres bedingen, nämlich die der Formierung eines Gruppenkörpers und dessen Verschmelzung mit der Kriegs- und Waffentechnik. Das heißt, an dieser Stelle wird in der Analyse der spezifischen ge-

⁹ Ich lehne mich hier an den Topos des „Denkens des Films“ an, wie er unter anderem in der Kolleg-Forschungsgruppe „Cinpoetics – Poetologien audiovisueller Bilder“ an der Freien Universität Berlin in Kooperation mit der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF* unter dem Begriff der Poesis des Filmsehens erforscht wird. Vgl. Hermann Kappelhoff: *Kognition und Reflexion: Zur Theorie filmischen Denkens*. Berlin 2018.

stalterischen Komposition der filmischen Inszenierung mit Blick auf Apparat und Anwendungsweise greifbar, wie der *militärtechnische* Apparat Anteil nimmt an der affektiven Adressierung des Zuschauers und der Modulation seines Wahrnehmens und Empfindens.

Wenn Virilio feststellt, dass die Kriegsführung seit Erfindung der Schusswaffe darin besteht, die Wahrnehmung von Zeit und Raum durch mediale Technologien zuzurichten, lässt sich dieser Befund nach den Erkenntnissen dieser Arbeit erweitern: Nicht nur die Gerätschaften, sondern auch die Praktiken ihrer Handhabung lassen sich in ihrer Auswirkung auf solche Zurichtungen beschreiben, sei es nun die Bedienung einer Zielvorrichtung oder eines Camcorders. Anders gesagt: Das Bildermachen des einfachen Soldaten im Zeltlager oder auf Patrouillenfahrt, sein Drehen und Wenden der Kamera, durch welches er den Krieg mitteilt, ist so gesehen nichts anderes als ein Akt der Kriegsführung, der auf das Wahrnehmen und Empfinden der Zuschauer innerhalb einer kulturellen Gemeinschaft zielt. Dieser Umstand mag in diesen Zeiten längst zum Alltagsplatz geworden sein. Statt ihn als manipulative Propagandatechnik abzutun, lässt er sich nun jedoch noch präziser als ein grundlegendes Prinzip der audiovisuellen Kommunikation des Krieges bestimmen, welches in alle Bereiche gesellschaftlicher Verständigung hineinreicht, selbst bis tief in die Poetiken der Unterhaltungsmedien hinein.

7 Nachwort: Ein neuer Krieg – neue Bilder

Während ich die Manuskriptarbeiten für mein Buch abschloss, brach in der Ukraine im Februar 2022 plötzlich ein neuer Krieg aus. Dieser Krieg rückt manches des hier Geschriebenen in ein anderes Licht – nichts davon ist jedoch obsolet geworden. Vielmehr hat sich mit diesem Krieg in Europa ein neues Untersuchungsfeld aufgetan: Die Funktion medialer Technologien für unser Wahrnehmen, Empfinden und Verstehen historischer Ereignisse ließe sich mithilfe der im vorliegenden Buch entwickelten Analysemethoden substantiell reflektieren und erforschen. Dies steht nun freilich noch aus, denn die Thesen und Erkenntnisse meines Buches sind aus einer Perspektive formuliert, in der es den Krieg in der Ukraine noch nicht gegeben hat. So oder so wäre dieser ein gänzlich anderer Forschungsgegenstand als der Irakkriegsfilm und auch insofern ist er nicht an dieser Stelle einzuholen. Jedoch mag den Leser*innen bei der Lektüre – eben unter dem Eindruck der medialen Bilder jenes Krieges gegen die Ukraine, mit denen wir nun konfrontiert sind – hier und da die Frage gekommen sein, wie sich all das Geschriebene zu den aktuellen Kriegsereignissen und -bildern verhält. Ich möchte mit diesem Nachwort deshalb einige erste, oberflächliche Einschätzungen teilen, die dem Rechnung tragen.

Zunächst war ich nicht nur überrascht von dem Angriff der russischen Armee auf die Ukraine, sondern auch von der Art und Erscheinung, in der sich dieser Krieg zeigte. Nach vielen Jahren, in denen die Konflikte dieser Welt geprägt waren von sogenannter asymmetrischer Kriegsführung, nach unübersichtlichen Bürgerkriegen und nicht zuletzt mit Blick auf die fortschreitende Digitalisierung kriegerischer Technologien und Strategien schien mir diese Invasion mit ihren klaren Frontverläufen und territorialen Eroberungstaktiken merkwürdig aus der Zeit gefallen zu sein. Die Technologien, die zur medialen Dokumentation dieses Krieges zum Einsatz kommen, sind dagegen freilich völlig auf der Höhe der Zeit. Gegenüber dem Irakkrieg hat sich die Qualität der verfügbaren Videokameras, mit denen Soldaten bei Kampfeinsätzen filmen können, enorm gesteigert. Zum einen sind sie in der Lage, jederzeit mit ihren Smartphones hochauflösende Videos aufzuzeichnen. Zum anderen ermöglichen es die weitläufig etablierten sogenannten Actioncams, wie etwa GoPro-Kameras, unkompliziert und ohne Behinderung während der Kämpfe in sehr beweglichen und spektakulären Perspektiven zu filmen: An Helmen oder Brustgurten befestigt, bewegen sich die Apparate mit den Soldaten durch Schützengräben und blicken mit ihnen Gewehrläufe entlang, während auf entfernte feindliche Stellungen gefeuert wird. Die prägnanteste medientechnologische Neuerung gegenüber dem Irakkrieg sehe ich jedoch in dem umfassenden Einsatz von Video-Drohnen. Nicht nur in

den sozialen Netzwerken, auch in den Fernsehnachrichten sind ihre Bilder sehr präsent. Aus ruhig gleitender, erhaben wirkender Vogelperspektive schweben sie über verwüstete Wohngebiete und an durchlöchernten und rußgeschwärzten Hausfassaden entlang und zeichnen beklemmende Bilder von Zerstörung – und von deren absoluter Sichtbarkeit. Besonders gefragt sind zudem Drohnen-Videos, die militärische Manöver sichtbar machen, etwa die Formationen in der Landschaft verstreut positionierter Panzer oder das ausbrechende Chaos in russischen Panzerkolonnen, die in ukrainische Hinterhalte geraten. In der Nachbearbeitung wird oft durch Pfeile und Markierungen auf mutmaßliche Kriegsverbrechen aufmerksam gemacht, die in den Videos zu sehen sein sollen.

In meinem Buch habe ich die Anwendungsweisen digitaler Kameratechnologien durch Einzelpersonen wie Journalisten und Soldaten erforscht, die ein nicht-militärisch organisiertes Bild des Krieges herzustellen suchen: ein Bild des Krieges, das eine Wahrnehmbarkeit und affektive Bedeutsamkeit erzeugt, die mit anderen Menschen teilbar ist – seien diese Anderen nun ebenfalls direkt mit dem Kriegsgeschehen konfrontiert oder aber weit weg von diesem. Auf den ersten Blick könnte nun der Eindruck entstehen, die Kameras entzögen sich mit fortschreitender Entwicklung mehr und mehr einer tatsächlichen Handhabung durch ihre Anwender: Die Actioncam am Helm scheint nur zufällige und das Drohnen-Video nur maschinell erzeugte, also nicht intentional gerichtete Bewegungen wiederzugeben. Doch auch die Fernsteuerung der Drohne liegt in den Händen eines Anwenders; auch die Helmkamera wurde vom Soldaten dort platziert und bringt das Bestreben zum Ausdruck, eine Anschaulichkeit dieses Krieges herzustellen, zu der sich bestimmte, kulturell situierte Individuen in ihrem Empfinden und Urteilen verhalten können.

Ein weiteres Mal ist darauf hinzuweisen, dass der technologische Fortschritt bei der Herstellung von Bildern nicht einfach einem noch größeren Realismus der Darstellung des Krieges dient. Der Eindruck allumfassender Anschaulichkeit, welchen Drohnenvideos, Smartphone-Kameras und Bodycams vermitteln mögen, entsteht innerhalb eines medialen Wahrnehmungsraums, der sehr spezifischen Mustern der räumlichen und zeitlichen Erschließung und ästhetischen Perspektivierung der Ereignisse folgt. Wie ein Appell adressiert er das Wahrnehmen einer westlich und demokratisch geprägten, internationalen Zuschauergemeinschaft und artikuliert damit: Seht her, dies ist der Feind, da sind seine Panzer, und so sieht die Zerstörung aus, die er verursacht. Doch wir können ihn sehen, und wir können ihn schlagen.

Wie spezifisch dieses Bild des Krieges in seinen Strategien der dynamischen Raumerzeugung ist, wird klar, wenn man das andere Bild dagegenhält, das vonseiten russischer Medien und deren Unterstützer gezeichnet wird. Es erzählt schlicht von einem anderen Krieg, der nicht mal als solcher benannt wird.

Schnell mag man dieses andere Bild als schadhafte Propaganda abtun; zu offensichtlich scheinen die Manipulationsstrategien, mit denen das Regime eine mit seinen politischen Interessen konforme Wirklichkeit der Ereignisse herzustellen sucht. Es sollte jedoch nicht übersehen werden, dass auch diese Strategien auf die Herstellung einer Anschaulichkeit und gemeinschaftlich teilbaren Sinnlichkeit dieses Krieges zielen, deren Spezifik bei der Art des Einsatzes und der Handhabung medialer Aufzeichnungstechnologien ihren Ursprung hat. Die Mechanismen und Funktionsweisen der ästhetischen Konstruktion ihres medialen Weltentwurfs sind insofern nicht kategorial von denen westlicher Medien zu unterscheiden.

Eine adäquate Analyse des ungeheuer komplexen globalen medialen Bildes dieses Krieges wird nur dann zu gewährleisten sein, wenn nicht nur nach jeweiligen Wahrheitsgehalten oder Manipulationsstrategien gefragt wird. Es gilt, die verschiedenen ästhetischen und poetischen Verfahren und Perspektivierungen herauszuarbeiten, mit denen Menschen mit Kameras diesen Krieg ins Bild setzen – Verfahren und Perspektivierungen also, die als Ausdruck einer kulturellen und gemeinschaftlich geteilten Empfindsamkeit beschreibbar sind. Mit dem vorgelegten Buch hoffe ich, der medienwissenschaftlich ausgerichteten Forschung unterschiedlichster Disziplinen ein Werkzeug geliefert zu haben, mit dem die Funktion und Wirkung der technischen Gerätschaften der Bilderzeugung für solche geteilten Empfindsamkeiten und damit für Gemeinschaftlichkeit als solche präziser bestimmt werden kann.

Cilli Pogodda, September 2022

8 Literaturverzeichnis

- Adorno, Theodor W.: *Kulturkritik und Gesellschaft*. Frankfurt a. M. 2003.
- Ahmed, Sara: *The Cultural Politics of Emotion*. Edinburgh 2014.
- Altman, Rick: *Film/Genre*. London 1999.
- Andén-Papadopoulos, Kari: US Soldiers Imaging the Iraq War on YouTube. In: *Popular Communication* 7/1 (2009), S. 17–27.
- Andén-Papadopoulos, Kari: Body Horror on the Internet: US Soldiers Recording the War in Iraq and Afghanistan. In: *Media, Culture & Society* 31/6 (2009), S. 921–938.
- Andreas, Michael / Kasprovicz, Dawid / Rieger, Stefan: Technik | Intimität. Einleitung in den Schwerpunkt. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 15/2 (2016), S. 10–17.
- Angerer, Marie-Luise: *Affektökologie: Intensive Milieus und zufällige Begegnungen*. Lüneburg 2017.
- Arendt, Hannah: *Das Urteilen. Texte zu Kants Politischer Philosophie*. München 2012.
- Arnheim, Rudolf: *Film als Kunst*. Frankfurt a. M. 2016.
- Baecker, Dirk: Medienforschung. In: Münker, Stefan / Roesler, Alexander (Hg.): *Was ist ein Medium?* Frankfurt a. M. 2008, S. 131–143.
- Bakels, Jan-Hendrik: *Audiovisuelle Rhythmen. Filmmusik, Bewegungskomposition und die dynamische Affizierung des Zuschauers*. Berlin / Boston 2016.
- Bakels, Jan-Hendrik: Der Klang der Erinnerung. Filmmusik und Zeitlichkeit affektiver Erfahrung im Vietnamkriegsfilm. In: Kappelhoff, Hermann / Gaertner, David / Pogodda, Cilli (Hg.): *Mobilisierung der Sinne. Der Hollywood-Kriegsfilm zwischen Genrekino und Historie*. Berlin 2013, S. 266–306.
- Barker, Martin: *A 'Toxic Genre'. The Iraq War Films*. New York 2011.
- Bartsch, Anne / Eder, Jens / Fahlenbach, Kathrin: Einleitung: Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medien. In: dies. (Hg.): *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*. Köln 2007.
- Basinger, Jeanine: *The World War II Combat Film. Anatomy of a Genre*. New York 1986.
- Baudry, Jean-Louis: Ideologische Effekte erzeugt vom Basisapparat. In: Riesinger, Robert (Hg.): *Der kinematographische Apparat. Geschichte und Gegenwart einer interdisziplinären Debatte*. Münster 2003.
- Bazin, André: *Was ist Film?* Berlin 2009.
- Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Zweite Fassung. In: ders.: *Gesammelte Schriften (Bd. I–2)*. Frankfurt a. M. 1980.
- Berg, Rick: Losing Vietnam: Covering the War in an Age of Technology. In: *Cultural Critique* 3 (1986), S. 92–125.
- Bierling, Stefan: *Geschichte des Irakkriegs. Der Sturz Saddams und Amerikas Albtraum im Mittleren Osten*. München 2010.
- Bizimana, Aimé-Jules: *The Embedding Apparatus: Media Surveillance During the Iraq War*. New York 2017.
- Boggs, Carl / Pollard, Tom: *The Hollywood War Machine: US Militarism and Popular Culture*. Boulder 2007.
- Bolz, Norbert: *Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse*. München 1993.
- Bourdieu, Pierre: *Sozialer Raum und „Klassen“*. Frankfurt a. M. 1995.

- Brauerhoch, Annette: Die Aussage im großen Wumm. *Zeit Online* (2010). In: www.zeit.de/kultur/film/2010-03/hurt-locker-oscar (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- Brigham, Tara J.: Merging Technology and Emotions: Introduction to Affective Computing. In: *Medical Reference Services Quarterly* 36/4 (2017), S. 399–407.
- Bryan, Ross: *Beyond the Wire: A Soldier's Perspective on the Iraq War*. Unabhängige Veröffentlichung 2015.
- Burgoyne, Robert: Embodiment in the War Film: PARADISE NOW and THE HURT LOCKER. In: *Journal of War & Culture Studies* 5/1 (2012), S. 7–19.
- Cavell, Stanley: *The World Viewed. Reflections on the Ontology of Film*. Cambridge 1979.
- Certeau, Michel de: *Kunst des Handelns*. Berlin 1988.
- Christensen, Christian: "Hey Man, Nice Shot": Setting the Iraq War to Music on YouTube. In: Snickars, Pelle / Vonderau, Patrick (Hg.): *The YouTube Reader*. Stockholm 2007, S. 204–217.
- Clark, James: 5 Harrowing Stories Of Hand-To-Hand Combat In Iraq And Afghanistan. *Task & Purpose* (2017). In: <https://taskandpurpose.com/community/5-harrowing-stories-hand-hand-combat-iraq-afghanistan/> (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- Clough, Patricia Ticineto: *The Affective Turn. Theorizing the Social*. Durham 2007.
- Couldry, Nick: Theorising Media as Practice. In: *Social Semiotics* 14/2 (2004), S. 115–132.
- Crary, Jonathan: *Techniken des Betrachters. Sehen und Moderne im 19. Jahrhundert*. Dresden 1996.
- Crawford, John: *The Last True Story I'll Ever Tell: An Accidental Soldier's Account of the War in Iraq*. New York 2006.
- Daughtry, J. Martin: *Listening to War: Sound, Music, Trauma, and Survival in Wartime Iraq*. New York 2015.
- Deleuze, Gilles: *Kino 1. Das Bewegungs-Bild*. Frankfurt a. M. 1997.
- Dewey, John: *Kunst als Erfahrung*. Frankfurt a. M. 1995.
- Dietrich, Sandra: *Embedded Journalism. Ursprünge, Ziele, Merkmale, Probleme und Nutzen von „Embedding“ am Beispiel des Irak-Krieges 2003*. Saarbrücken 2012.
- Doherty, Thomas P.: *Projections of War: Hollywood, American Culture, and World War II*. New York 1999.
- Dünne, Jörg / Günzel, Stephan (Hg.): *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt a. M. 2006.
- Elias, Friederike / Franz, Albrecht / Murmann, Henning / Weiser, Ulrich W.: Hinführung zum Thema und Zusammenfassung der Beiträge. In: dies. (Hg.): *Praxeologie. Beiträge zur interdisziplinären Reichweite praxistheoretischer Ansätze in den Geistes- und Sozialwissenschaften*. Berlin 2014, S. 3–12.
- Elsaesser, Thomas: SAVING PRIVATE RYAN: Retrospektion, Überlebensschuld und affektives Gedächtnis. In: Kappelhoff, Hermann / Gaertner, David / Pogodda, Cilli (Hg.): *Mobilisierung der Sinne. Der Hollywood-Kriegsfilm zwischen Genrekino und Historie*. Berlin 2013, S. 61–87.
- Elsaesser, Thomas / Hagener, Malte: *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg 2007.
- Elsaesser, Thomas / Wedel, Michael: *Körper, Tod und Technik. Metamorphosen des Kriegsfilms*. Konstanz 2016.
- Engell, Lorenz: Affinität, Eintrübung, Plastizität. Drei Figuren der Medialität aus Sicht des Kinematographen. In: Münker, Stefan / Roesler, Alexander (Hg.): *Was ist ein Medium?* Frankfurt a. M. 2008, S. 185–208.

- Finke, Marcel / Halawa, Mark A.: Materialität und Bildlichkeit. Einleitung. In: dies. (Hg.): *Materialität und Bildlichkeit. Visuelle Artefakte zwischen Aisthesis und Semiosis*. Berlin 2012, S. 9–20.
- Foellmer, Susanne / Lünenborg, Margreth / Raetzsch, Christoph: Introduction. Media Practices, Social Movements, and Performativity: Transdisciplinary Approaches. In: dies. (Hg.): *Media Practices, Social Movements, and Performativity: Transdisciplinary Approaches*. New York / London 2018, S. 1–10.
- Frahm, Laura: *Jenseits des Raums. Zur filmischen Topologie des Urbanen*. Bielefeld 2010.
- Frey, Marc: *Geschichte des Vietnamkriegs. Die Tragödie in Asien und das Ende des amerikanischen Traums*. München 1999.
- Gaertner, David: Mit allen Mitteln. Hollywoods Propagandafilme am Beispiel von Frank Capras WHY WE FIGHT-Reihe. In: Kappelhoff, Hermann / Gaertner, David / Pogodda, Cilli (Hg.): *Mobilisierung der Sinne. Der Hollywood-Kriegsfilm zwischen Genrekino und Historie*. Berlin 2013, S. 307–344.
- Gaertner, David: Propaganda und Emotionen. Die Gefühle der Masse und mediale Gemeinschaftsbindung. In: Kappelhoff, Hermann / Bakels, Jan-Hendrik / Lehmann, Hauke / Schmitt, Christina (Hg.): *Emotionen. Ein Interdisziplinäres Handbuch*. Berlin 2019, S. 385–397.
- Gentzel, Peter: *Praxistheorie und Mediatisierung. Grundlagen, Perspektiven und eine Kulturgeschichte der Mobilkommunikation*. Wiesbaden 2015.
- Gitleman, Lisa: *Scripts, Grooves, and Writing Machines. Representing Technology in the Edison Era*. Stanford 1999.
- Gledhill, Christine: Rethinking Genre. In: dies. / Williams, Linda (Hg.): *Reinventing Film Studies*. London / New York 2000, S. 221–243.
- Göttlich, Udo / Heinz, Luise / Herbers, Martin R. (Hg.): *Ko-Orientierung in der Medienrezeption. Praktiken der Second Screen-Nutzung*. Wiesbaden 2017.
- Greiner, Rasmus: *Die neuen Kriege im Film: Jugoslawien – Zentralafrika – Irak – Afghanistan*. Marburg 2012.
- Groß, Bernhard: *Die Filme sind unter uns. Zur Geschichtlichkeit des frühen deutschen Nachkriegskinos: Trümmer-, Genre-, Dokumentarfilm*. Berlin 2015.
- Guattari, Félix: Das neue ästhetische Paradigma. In: *ZfM Zeitschrift für Medienwissenschaft* 8/1 (2013), S. 19–34.
- Hallin, Daniel C.: *The "Uncensored War". The Media and Vietnam*. New York 1986.
- Hansen, Mark B. N. / Hörl, Erich: Medienästhetik. Einleitung in den Schwerpunkt. In: *ZfM Zeitschrift für Medienwissenschaft* 8/1 (2013), S. 10–17.
- Hartmann, Maren / Wimmer, Jeffrey: *Digitale Medientechnologien: Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft*. Wiesbaden 2011.
- Heller, Heinz-B.: Bilderkrieg – Kriegsbilder. BATTLE FOR HADITHA (2009) und REDACTED (2007) oder Fiktionen der Ein-Sicht. In: *Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 44 (2009), S. 28–40.
- Hellmich, Christina / Purse, Lisa: Introduction: Cinema and the Epistemology of War. In: dies. (Hg.): *Disappearing War: Interdisciplinary Perspectives on Cinema and Erasure in the Post-9/11 World*. Edinburgh 2017, S. 1–15.
- Hoffmann, Dagmar / Krotz, Friedrich / Reißmann, Wolfgang: Mediatisierung und Mediensozialisation: Problemstellung und Einführung. In: dies. (Hg.): *Mediatisierung und Mediensozialisation. Prozesse – Räume – Praktiken*. Wiesbaden 2017, S. 3–18.

- Hohenberger, Eva (Hg.): *Bilder des Wirklichen. Texte zur Theorie des Dokumentarfilms*. Berlin 1998.
- Hooffacker, Gabriele / Wolf, Cornelia (Hg.): *Technische Innovationen – Medieninnovationen? Herausforderungen für Kommunikatoren, Konzepte und Nutzerforschung*. Wiesbaden 2017.
- Hoskins, Andrew / O'Loughlin, Ben: *War and Media. The Emergence of Diffused War*. Cambridge 2010.
- Huning, Alois: Der Technikbegriff. In: Rapp, Friedrich (Hg.): *Technik und Philosophie*. Düsseldorf 1990, S. 11–25.
- Joa, Marius: Rezension TÖDLICHES KOMMANDO – THE HURT LOCKER, 4 Augen Kino (2011). In: www.kino.vieraugen.com/dvd/toedliches-kommando (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- Kampfner, John: The Truth about Jessica. *The Guardian* (2003). In: <https://www.theguardian.com/world/2003/may/15/iraq.usa2> (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- Kant, Immanuel: *Kritik der Urteilskraft*. Frankfurt a. M. 2004.
- Kappelhoff, Hermann: Medientheorie oder ästhetische Theorie? In: *montage AV 5/2* (1996), S. 67–88.
- Kappelhoff, Hermann: *Matrix der Gefühle. Das Kino, das Melodrama und das Theater der Empfindsamkeit*. Berlin 2004.
- Kappelhoff, Hermann: Der Bildraum des Kinos. Modulationen einer ästhetischen Erfahrungsform. In: Koch, Gertrud (Hg.): *Umwidmungen. Architektonische und kinematographische Räume*. Berlin 2005, S. 138–149.
- Kappelhoff, Hermann: Apriorische Gegenstände des Gefühls. Literarische Recherche zum kinematographischen Bild. In: Koebner, Thomas / Meder, Thomas / Liptay, Fabienne (Hg.): *Bildtheorie und Film*. München 2006, S. 404–421.
- Kappelhoff, Hermann: Die vierte Dimension des Bewegungsbildes. Das filmische Bild im Übergang zwischen individueller Leiblichkeit und kultureller Fantasie. In: Bartsch, Anne / Eder, Jens / Fahlenbach, Kathrin (Hg.): *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*. Köln 2007, S. 297–311.
- Kappelhoff, Hermann: Kriegerische Mobilisierung: Die mediale Organisation des Gemeinsinns. Frank Capras PRELUDE TO WAR und Leni Riefenstahls TAG DER FREIHEIT. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften* 9/1 (2009), S. 136–151.
- Kappelhoff, Hermann: Der Krieg im Spiegel des Genrekinos. John Fords THEY WERE EXPENDABLE. In: ders. / Gaertner, David / Pogodda, Cilli (Hg.): *Mobilisierung der Sinne. Der Hollywood-Kriegsfilm zwischen Genrekinos und Historie*. Berlin 2013, S. 184–227.
- Kappelhoff, Hermann: *Genre und Gemeinsinn. Hollywood zwischen Krieg und Demokratie*. Berlin / Boston 2016.
- Kappelhoff, Hermann: Melodrama and War in Hollywood Genre Cinema. In: Loren, Scott / Metelmann, Jörg (Hg.): *Melodrama After the Tears: New Perspectives on the Politics of Victimhood*. Amsterdam 2016, S. 81–106.
- Kappelhoff, Hermann: *Kognition und Reflexion: Zur Theorie filmischen Denkens*. Berlin / Boston 2018.
- Kappelhoff, Hermann / Bakels, Jan-Hendrik: Das Zuschauergefühl. Möglichkeiten qualitativer Medienanalyse. In: *ZfM Zeitschrift für Medienwissenschaft* 2/5 (2011), S. 78–96.
- Kappelhoff, Hermann / Bakels, Jan-Hendrik: Audiovisuelle Affekte – die Emotionstheorie des Films im Spannungsfeld von früher Filmtheorie, Kognitionstheorie und Medienästhetik. In: dies. / Lehmann, Hauke / Schmitt, Christina (Hg.): *Emotionen. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Berlin 2020, S. 445–451.

- Kappelhoff, Hermann / Greifenstein, Sarah / Scherer, Thomas: Expressive Movements in Audio-Visual Media: Modulating Affective Experience. In: Müller, Cornelia / Cienki, Alan / Fricke, Ellen / Ladewig, Silva H. / McNeill, David / Bressemer, Jana (Hg.): *An International Handbook on Multimodality in Human Interaction*. Berlin / Boston 2014, S. 2081–2092.
- Katovsky, Bill / Carlson, Timothy (Hg.): *Embedded. The Media at War in Iraq*. Guilford 2003.
- Kaufman, Gil: Iraq Uploaded: The War Network TV Won't Show You, Shot by Soldiers and Posted Online. *MTV News* (2006). In: www.mtv.com/news/1536780/iraq-uploaded-the-war-network-tv-wont-show-you-shot-by-soldiers-and-posted-online/ (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- Kellner, Douglas: *Cinema Wars: Hollywood Film and Politics in the Bush-Cheyney Era*. Malden 2009.
- Kittler, Friedrich A.: *Grammophon, Film, Typewriter*. Berlin 1986.
- Kittler, Friedrich A.: *Aufschreibesysteme 1800/1900*. München 2003.
- Kittler, Friedrich A.: Das kalte Modell von Struktur. Friedrich Kittler im Interview mit Christoph Weinberger. In: *ZfM Zeitschrift für Medienwissenschaft* 1/1 (2009), S. 93–102.
- Kittler, Friedrich A.: *Optische Medien. Berliner Vorlesung 1999*. Berlin 2011.
- Klein, Lars: *Die „Vietnam-Generation“ der Kriegsberichterstatter. Ein amerikanischer Mythos zwischen Vietnam und Irak*. Göttingen 2011.
- Knieper, Thomas / Müller, Marion G. (Hg.): *War Visions: Bildkommunikation und Krieg*. Köln 2005.
- Knight, Cameron: 10 Years Later, Lima Company's Sacrifice Remembered, *The Cincinnati Enquirer* (2015). In: www.cincinnati.com/story/news/2015/08/15/10-years-later-lima-companys-sacrifice-remembered/31749701 (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- Kracauer, Siegfried: *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Frankfurt a. M. 1985.
- Krämer, Sybille: Friedrich Kittler – Kulturtechniken der Zeitachsenmanipulation. In: Lagaay, Alice / Lauer, David (Hg.): *Medientheorien. Eine Philosophische Einführung*. Frankfurt a. M. / New York 2004, S. 201–224.
- Krautkrämer, Florian: Revolution Uploaded. Un/Sichtbares im Handy-Dokumentarfilm. In: *ZfM Zeitschrift für Medienwissenschaft* 6/2 (2014), S. 113–126.
- Lamothe, Dan: Remembering the Iraq War's Bloodiest Battle, 10 Years Later. *Washington Post* (2014). In: www.washingtonpost.com/news/checkpoint/wp/2014/11/04/remembering-the-iraq-wars-bloodiest-battle-10-years-later/?utm_term=.0d1c44fbc32b (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- Latour, Bruno: *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie*. Frankfurt a. M. 2007.
- Lehmann, Hauke: *Affektpoetiken des New Hollywood. Suspense, Paranoia und Melancholie*. Berlin / Boston 2017.
- Lehmann, Hauke: Die Produktion des „deutsch-türkischen Kinos“. In: Alkin, Ömer (Hg.): *Deutsch-Türkische Filmkultur im Migrationskontext*. Wiesbaden 2017, S. 275–296.
- Lerone Schultz, Oliver: Marshall McLuhan – Medien als Infrastrukturen und Archetypen. In: Lagaay, Alice / Lauer, David (Hg.): *Medientheorien. Eine philosophische Einführung*. Frankfurt a. M. 2004, S. 31–68.
- Lewis, Justin: *Shoot First and Ask Questions Later. Media Coverage of the 2003 Iraq War*. New York 2006.
- Lossau, Jürgen: *Filmkameras. Das Standardwerk für Sammler und Liebhaber*. Hamburg 2003.

- Lünenborg, Margreth / Raetzsch, Christoph: From Public Sphere to Performative Publics. Developing Media Practice as an Analytic Model. In: Foellmer, Susanne / Lünenborg, Margreth / Raetzsch, Christoph (Hg.): *Media Practices, Social Movements, and Performativity. Transdisciplinary Approaches*. New York 2018, S. 13–35.
- MacAskill, Ewen / Howard, Michael: US Soldier Sentenced to 100 Years for Iraq Rape and Murder. *The Guardian* (2007). In: www.theguardian.com/world/2007/feb/23/usa.iraq (letzter Zugriff: 08.06.2022)
- McLuhan, Marshall: *Understanding Media. The Extensions of Man*. London / New York 1964.
- McLuhan, Marshall: *Letters of Marshall McLuhan*. Oxford 1987.
- McLuhan, Marshall: *Die magischen Kanäle. Understanding Media*. Düsseldorf 1992.
- McLuhan, Marshall: *Die Gutenberg-Galaxis. Die Entstehung des typographischen Menschen*. Hamburg 2011.
- McLuhan, Marshall: *Krieg und Frieden im globalen Dorf*. Berlin 2011.
- McLuhan, Marshall / Fiore, Quentin: *Das Medium ist die Massage*. Stuttgart 2011.
- Megna, Michelle: Embedded in Technology. Reporters in Iraq Are Using a New Generation of Equipment to Deliver Stories. *New York Daily News* (2003). In: www.nydailynews.com/embedded-technology-reporters-iraq-new-generation-equipment-deliver-stories-article-1.673833 (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- Merleau-Ponty, Maurice: *Das Primat der Wahrnehmung*. Frankfurt a. M. 2003.
- Mersch, Dieter: *Medientheorien zur Einführung*. Hamburg 2006.
- Morsch, Thomas: *Medienästhetik des Films. Verkörperte Wahrnehmung und ästhetische Erfahrung im Kino*. München 2011.
- Müller, Jürgen K.: *Große Bilder mit kleinen Kameras. DV-Camcorder im Dokumentarfilm*. Konstanz 2011.
- Münkler, Herfried: *Der neue Golfkrieg*. Reinbek 2003.
- Münsterberg, Hugo: *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie*. Wien 1996.
- O'Loughlin, Ben: Images as Weapons of War: Representation, Mediation and Interpretation. In: *Review of International Studies* 37/1 (2011), S. 71–91.
- Ochsner, Beate / Stock, Robert: Vorwort. In: dies. (Hg.): *senseAbility – Mediale Praktiken des Sehens und Hörens*. Bielefeld 2016, S. 9–16.
- Paech, Joachim (Hg.): *Intermedialität – Analog/Digital. Theorien, Methoden, Analysen*. München 2008.
- Panofsky, Erwin: *Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers & Stil und Medium im Film*. Frankfurt a. M. 1993.
- Papacharissi, Zizi: *Affective Publics. Sentiment, Technology, and Politics*. Oxford 2015.
- Paul, Gerhard: *Der Bilderkrieg. Inszenierungen, Bilder und Perspektiven der „Operation Irakische Freiheit“*. Göttingen 2005.
- Peitz, Christiane: Junkies der Angst. *Tagesspiegel* (2009). In: www.tagesspiegel.de/kultur/kino/toedliches-kommando-junkies-der-angst/1577308.html (letzter Zugriff 08.06.2022).
- Peters, John D. / Schüttpelz, Erhard: Sozialtheorie und Medienforschung. Einleitung in den Schwerpunkt. In: *ZfM Zeitschrift für Medienwissenschaft* 4/1 (2012), S. 10–15.
- Philpott, Simon: Is Anyone Watching? War, Cinema and Bearing Witness. In: *Cambridge Review of International Affairs* 23/2 (2012), S. 325–348.
- Pieslak, Jonathan: Sound Targets: Music and the War in Iraq. In: *Journal of Musicological Research* 26/2–3 (2007), S. 123–149.

- Pischel, Christian: TORA! TORA! TORA! Vom allmählichen Nahen der zukünftigen Vergangenheit. In: Kappelhoff, Hermann / Gaertner, David / Pogodda, Cilli (Hg.): *Mobilisierung der Sinne. Der Hollywood-Kriegsfilm zwischen Genrekino und Historie*. Berlin 2013, S. 9–42.
- Plessner, Helmuth: Die Deutung des mimischen Ausdrucks. Ein Beitrag zur Lehre vom Bewußtsein des anderen Ichs. In: ders.: *Gesammelte Schriften VII. Ausdruck und menschliche Natur*. Frankfurt a. M. 1982, S. 67–130.
- Pogodda, Cilli / Gronmaier, Danny: THE WAR TAPES and the Poetics of Affect of the Hollywood War Film Genre. *Frames Cinema Journal* (2015). In: <http://framescinemajournal.com/article/the-war-tapes-and-the-poetics-of-affect-of-the-hollywood-war-film-genre/> (letzter Zugriff: 02.06.2022).
- Prinz, Sophia: Dispositive und Dinggestalten. Poststrukturalistische und phänomenologische Grundlagen einer Praxistheorie des Sehens. In: Schäfer, Hilmar (Hg.): *Praxistheorie. Ein soziologisches Forschungsprogramm*. Bielefeld 2016, S. 181–198.
- Probst, Jörg: Kriegsspiele. Die Photographien aus Abu Ghuraib und die Kunstgeschichte des Dokumentarischen. In: *Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 44/5 (2009), S. 57–66.
- Prümm, Karl: Allgegenwärtige Beweglichkeit. Ausdruckspotentiale der DV Kamera. In: Kirchner, Andreas / Prümm, Karl / Richling, Martin (Hg.): *Abschied vom Zelluloid? Beiträge zur Geschichte und Poetik des Videobildes*. Marburg 2008, S. 72–85.
- Queisner, Moritz: Drone Vision. In: Ochsner, Beate / Stock, Robert (Hg.): *senseAbility – Mediale Praktiken des Sehens und Hörens*. Bielefeld 2016, S. 169–188.
- Rancière, Jacques: Die Geschichtlichkeit des Films In: Hohenberger, Eva / Keilbach, Judith (Hg.): *Die Gegenwart der Vergangenheit. Dokumentarfilm, Fernsehen und Geschichte*. Berlin 2003, S. 230–246.
- Raymond, Adam K.: How the Humvee Failed on the Battlefield and Sparked a Culture War Back Home. *Task & Purpose* (2017). In: <https://taskandpurpose.com/news/army/humvee-failed-battlefield-sparked-culture-war-back-home/> (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- Rebensburg, Klaus (Hg.): *Film, Computer und Fernsehen im Zeichen des Content. Neue Medien und Technologien der Informationsgesellschaft*. Berlin 2010.
- Reckwitz, Andreas: Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozialtheoretische Perspektive. In: *Zeitschrift für Soziologie* 32/4 (2003), S. 282–301.
- Reckwitz, Andreas: *Die Transformation der Kulturtheorien. Zur Entwicklung eines Theorieprogramms*. Weilerswist 2009.
- Reckwitz, Andreas: Praktiken und ihre Affekte. In: Schäfer, Hilmar (Hg.): *Praxistheorie. Ein soziologisches Forschungsprogramm*. Bielefeld 2016, S. 163–180.
- Richter-Hansen, Tullio: *Friktionen des Terrors. Ästhetik und Politik des US-Kinos nach 9/11. Terror und Gegen-Terror*. Marburg 2017.
- Riedel, Peter: Asymmetrische Kriege: Bilder diesseits und jenseits des Kriegsfilms. In: *Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 44/1 (2009), S. 8–17.
- Robnik, Drehli: *Geschichtsästhetik und Affektpolitik. Stauffenberg und der 20. Juli im Film 1948–2008*. Wien 2009.
- Rorty, Richard: *Achieving Our Country. Leftist Thought in Twentieth-Century America*. Cambridge 1998.
- Rositzka, Eileen: *Cinematic Corpographies. Re-Mapping the War Film Through the Body*. Berlin / Boston 2018.

- Rositzka, Eileen / Kappelhoff, Hermann / Pischel, Christian / Pogodda, Cilli: The Green Berets: der Vietnamkrieg als Herausforderung der klassischen Genrepoetik. In: Morsch, Thomas (Hg.): *Genre und Serie*. Paderborn 2015, S. 75–110.
- Röwekamp, Burkhard / Steinle, Matthias: Nach dem Golf-/Krieg ist vor dem Golf-/Krieg. Zur Militarisierung der Wahrnehmung in den Massenmedien. In: *Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 44 (2009), S. 4–7.
- Sancton, Julian: Q&A: Filming a War of Bombs in THE HURT LOCKER. *Vanity Fair* (2009). In: www.vanityfair.com/hollywood/2009/07/qa-filming-a-war-of-bombs-in-the-hurt-locker (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- Schäfer, Hilmar: Einleitung: Grundlagen, Rezeption und Forschungsperspektiven der Praxistheorie. In: ders. (Hg.): *Praxistheorie. Ein soziologisches Forschungsprogramm*. Bielefeld 2016, S. 9–26.
- Schäfer, Hilmar (Hg.): *Praxistheorie. Ein soziologisches Forschungsprogramm*. Bielefeld 2016.
- Schatzki, Theodore R.: *The Practice Turn in Contemporary Theory*. London 2006.
- Schatzki, Theodore R.: Pas de deux: Practice Theory and Phenomenology. In: *Phänomenologische Forschungen* 2 (2017), S. 24–39.
- Scheer, Monique: Are Emotions a Kind of Practice (and Is That What Makes Them Have a History)? A Bourdieuan Approach to Understanding Emotion. In: *History and theory* 51/2 (2012), S. 193–220.
- Scheufele, Bertram / Gasteiger, Carolin: Berichterstattung, Emotionen und politische Legitimierung. In: *M&K Medien & Kommunikationswissenschaft* 55/4 (2007), S. 534–554.
- Schmidt, Ulrich: *Digitale Film- und Videotechnik*. München 2011.
- Schnell, Ralf: *Mediaenästhetik. Zur Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen*. Stuttgart 2000.
- Schröter, Jens / Volmar, Axel: HiFi-Hören. HiFi-Praxis für kritische Käufer und Fachhändler. In: Ochsner, Beate / Stock, Robert (Hg.): *senseAbility – Mediale Praktiken des Sehens und Hörens*. Bielefeld 2016, S. 149–168.
- Schulz, Miklas: *Hören als Praxis: Sinnliche Wahrnehmungsweisen technisch (re-)produzierter Sprache*. Wiesbaden 2018.
- Schwingel, Markus: *Pierre Bourdieu zur Einführung*. Hamburg 2011.
- Sharp, Rob: Collateral Damage: The Murder of Richard Davis. *The Independent* (2008). In: www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/collateral-damage-the-murder-of-richard-davis-768865.html (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- Simmel, Georg: Die ästhetische Bedeutung des Gesichts. In: ders.: *Aufsätze und Abhandlungen 1901–1908 (Bd. I)*. Frankfurt a. M. 1995, S. 36–42.
- Smith, Greg M.: *Film Structure and the Emotion System*. Cambridge 2003.
- Sobchack, Vivian: *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton 1992.
- Sobchack, Vivian: *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley / Los Angeles 2004.
- Solomon, Norman: *Angriffsziel Irak. Wie die Medien uns den Krieg verkaufen*. München 2003.
- Stewart, Garret: Digital Fatigue: Imaging War in Recent American Film. In: *Film Quarterly* 62/4 (2009), S. 45–55.
- Straw, Marc: The Guilt Zone: Trauma, Masochism and the Ethics of Spectatorship in Brian De Palma's REDACTED (2007). In: *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 24/1 (2010), S. 91–105.

- Swimelar, Safia: Deploying Images of Enemy Bodies: US Image Warfare and Strategic Narratives. In: *Media, War & Conflict* 11/2 (2017), S. 1–25.
- Tan, Ed: *Emotion and the Structure of Narrative Film. Film as an Emotion Machine*. Mahwah 1996.
- Thielmann, Tristan / Camacho-Hübner, Eduardo (Hg.): *Akteur-Medien-Theorie*. Bielefeld 2013.
- Trafton, John: “Things That Almost Killed Me”: APOCALYPSE NOW and THE HURT LOCKER and the Influence of 19th Century Spectacle Art in the War Film. *Frames Cinema Journal* 2 (2012). In: www.framescinemajournal.com/article/things-that-almost-killed-me-apocalypse-now-and-the-hurt-locker-and-the-influence-of-19th-century-spectacle-art-in-the-war-film/ (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- Tumber, Howard: *Media at War. The Iraq Crisis*. London 2004.
- Tuschling, Anna: The Age of Affective Computing. In: Angerer, Marie-Luise / Bösel, Bernd / Ott, Michaela (Hg.): *Timing of Affect. Epistemologies, Aesthetics, Politics*. Zürich / Berlin 2015, S. 179–190.
- Virilio, Paul: *Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung*. Frankfurt a. M. 1989.
- Vogl, Joseph: Im Innern des Bildes. In: Brückner, Regina / Rositzka, Eileen / Groß, Bernhard / Grotkopp, Matthias / Kappelhoff, Hermann (Hg.): *Im Verwandeln der Zeit. Reflexionen über filmische Bilder*. Berlin 2019, S. 257–268.
- Wedel, Michael: Körper, Tod und Technik. WINDTALKERS und der postklassische Hollywood-Kriegsfilm. In: Kappelhoff, Hermann / Gaertner, David / Pogodda, Cilli (Hg.): *Mobilisierung der Sinne. Der Hollywood-Kriegsfilm zwischen Genrekino und Historie*. Berlin 2013, S. 122–143.
- Wille, Christian: Räume der Grenze – eine praxistheoretische Perspektive in den kulturwissenschaftlichen Border Studies. In: Elias, Friederike / Franz, Albrecht / Murmann, Henning / Weiser, Ulrich W. (Hg.): *Praxeologie. Beiträge zur interdisziplinären Reichweite praxistheoretischer Ansätze in den Geistes- und Sozialwissenschaften*. Berlin 2014, S. 53–72.
- Winthrop-Young, Geoffrey: Drill and Distraction in the Yellow Submarine: On the Dominance of War in Friedrich Kittler’s Media Theory. In: *Critical Inquiry* 28/4 (2002), S. 825–854.
- Winthrop-Young, Geoffrey: *Friedrich Kittler zur Einführung*. Hamburg 2005.
- Wundt, Wilhelm: *Grundriss der Psychologie*. Leipzig 1896.
- Zettl, Herbert: *Video Basics*. Boston 2013.

9 Internetquellenverzeichnis

- „Bush erklärt Ende der Kämpfe“, n-tv: www.n-tv.de/politik/Bush-erklaert-Ende-der-Kaempfe-article109987.html (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- „Collateral Murder“, WikiLeaks: collateralmurder.wikileaks.org (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- Combat Camera (COMCAM), Air Force Public Affairs: www.publicaffairs.af.mil/What-We-Do/Combat-Camera (letzter Zugriff: 03.02.2018).
- 1st Combat Camera Squadron, Air Force Public Affairs: www.publicaffairs.af.mil/Units/1st-Combat-Camera-Squadron/ (letzter Zugriff: 12.06.2022).
- Duden, Eintrag „Technik“: www.duden.de/rechtschreibung/Technik (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- Duden, Eintrag „Technologie“: www.duden.de/rechtschreibung/Technologie (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- eMAEX – eine systematisierte Methode zur Untersuchung filmischer Ausdrucksqualitäten: www.empirische-medienaesthetik.fu-berlin.de/emaex-system/emaex_kurzversion/index.html (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- GUNNER PALACE, Offizielle Homepage: www.gunnerpalace.com/content/about.php (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- Heynen, Julian: Sterne und Nächte. Interview mit Thomas Ruff: www.goethe.de/ins/cn/de/kul/mag/20713709.html (letzter Zugriff: 14.12.2017).
- Kolleg-Forschungsgruppe „Cinepoetics“: www.cinepoetics.fu-berlin.de (letzter Zugriff: 02.09.2022).
- Number of U. S. Soldiers Killed in the Iraq War from 2003 to 2017: www.statista.com/statistics/263798/american-soldiers-killed-in-iraq (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- Technische Spezifikationen GUNNER PALACE, Internet movie database: www.imdb.com/title/tt0424129/technical?ref_=tt_dt_spec (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- THE WAR TAPES, Tribeca Festival Programmtext: www.tribecafilm.com/filmguide/archive/512cf49f1c7d76e0460019ca-war-tapes (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- THE WAR TAPES, Offizielle Homepage: <https://senartfilms.com/the-war-tapes/> (letzter Zugriff: 20.12.2017).
- „Troops Stationed in Iraq Turn to Gaming“, NBC News: www.nbcnews.com/id/6780587/ns/technology_and_science-games/t/troops-stationed-iraq-turn-gaming/#.Wp_pSGaX9E4 (letzter Zugriff: 08.06.2022).
- YouTube „IED explodes a under road“: www.youtube.com/watch?v=IPRuvv4IQD8 (letzter Zugriff: 08.06.2022).

10 Filmverzeichnis

- AMERICAN SNIPER. Dir. Clint Eastwood. Warner Bros, USA 2014.
- BADLAND. Dir. Francesco Lucente. Badland Corporation, USA / D 2007.
- BODY OF LIES. Dir. Ridley Scott. Warner Bros, USA / UK 2008.
- CASUALTIES OF WAR. Dir. Brian De Palma. Columbia Pictures, USA 1989.
- COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY. Dir. Michael Epstein. Viewfinder Productions, USA 2006.
- GRACE IS GONE. Dir. Jim Strouse. Plum Pictures, USA 2007.
- GREEN ZONE. Dir. Paul Greengrass. Universal Pictures / StudioCanal, UK / F / ES / USA 2010.
- GUNG HO! Dir. Ray Enright. Walter Wanger Productions, USA 1943.
- GUNNER PALACE. Dir. Petra Epperlein / Michael Tucker. Nomados, USA 2004.
- HOME OF THE BRAVE. Dir. Irwin Winkler. MGM / Millennium Films, USA 2006.
- IN THE VALLEY OF ELAH. Dir. Paul Haggis. Warner Independent Pictures / Summit Entertainment, USA 2007.
- REDACTED Dir. Brian De Palma. HDNet Films / The Film Farm, USA / CA 2007.
- SAVING PRIVATE RYAN. Dir. Steven Spielberg. Dreamworks Pictures / Paramount Pictures, USA 1998.
- STOP-LOSS. Dir. Kimberly Peirce. Paramount Pictures / MTV Films, USA 2008.
- THE HURT LOCKER. Dir. Kathryn Bigelow. Voltage Pictures / Grosvenor Park Media, USA 2008.
- THE MESSENGER. Dir. Oren Moverman. Oscilloscope / Omnilab Media, USA 2009.
- THE THIN RED LINE. Dir. Terrence Malick. Fox 2000 Pictures / Phoenix Pictures, USA 1998.
- THE WAR TAPES. Dir. Deborah Scranton. SenArt Films, USA 2006.
- WINDTALKERS. Dir. John Woo. MGM / Lion Rock Productions, USA 2002.

11 Namensregister

- Adorno, Theodor W. 26
Ahmed, Sara 21
Alkin, Ömer 88
Altman, Rick 61
Andén-Papadopoulos, Kari 141–143
Andreas, Michael 1
Angerer, Marie-Luise 22
Arendt, Hannah 63
Arnheim, Rudolf 34–35, 58
- Baecker, Dirk 24
Bakels, Jan-Hendrik 12, 19, 49, 51–52, 59, 73, 120, 132, 182
Barker, Martin 60, 78, 144–145
Bartsch, Anne 2, 15, 21
Basinger, Jeanine 66
Baudry, Jean-Louis 20
Bazin, André 20
Benjamin, Walter 20
Berg, Rick 129, 136
Bierling, Stefan 134
Bigelow, Kathryn 16, 148–149
Bizimana, Aimé-Jules 137
Boggs, Carl 43, 129
Bolz, Norbert 24, 28, 40
Bösel, Bernd 22
Bourdieu, Pierre 82, 113
Brauerhoch, Annette 149
Bresse, Jana 51
Brigham, Tara J. 22
Brückner, Regina 252
Bryan, Ross 135
Burgoyne, Robert 145
- Camacho-Hübner, Eduardo 111
Carlson, Timothy 130, 137
Cavell, Stanley 61
Certeau, Michel de 88, 90, 113
Christensen, Christian 9, 143
Cienki, Alan 51
Clark, James 131
Clough, Patricia Ticineto 21
Couldry, Nick 11, 84, 86
- Crary, Jonathan 21
Crawford, John 135
- Daughtry, J. Martin 9, 140–141
De Palma, Brian 4, 181–182, 204, 212, 217
Deleuze, Gilles 19, 51–52
Dewey, John 51
Dietrich, Sandra 130, 137–138
Doherty, Thomas P. 40
Dünne, Jörg 113
- Eastwood, Clint 144
Eder, Jens 2, 15, 21
Elias, Friederike 81–83
Elsaesser, Thomas 19, 64, 144
Engell, Lorenz 25
Enright, Ray 73
Epperlein, Petra 16
Epstein, Michael 16, 182
- Fahlenbach, Kathrin 2, 15, 21
Finke, Marcel 45
Fiore, Quentin 31
Foellmer, Susanne 85
Frahm, Laura 113–114
Franz, Albrecht 81–83
Freud, Siegmund 36
Frey, Marc 136
Fricke, Ellen 51
- Gaertner, David 60, 64, 73–74, 132, 144
Gasteiger, Carolin 2
Gentzel, Peter 11
Gittleman, Lisa 85
Gledhill, Christine 61–62
Göttlich, Udo 20
Greengrass, Paul 144
Greifenstein, Sarah 51
Greiner, Rasmus 75, 78, 144–145
Gronmaier, Danny 65, 75, 98, 148, 220, 222, 256
Groß, Bernhard 64, 252
Grotkopp, Matthias 252
Guattari, Félix 23

- Gung Ho! 73, 220
Günzel, Stephan 113
- Hagener, Malte 19
Haggis, Paul 4, 217
Halawa, Mark A. 45
Hallin, Daniel C. 129
Hansen, Mark B. N. 23, 145
Hartmann, Maren 20
Heidegger, Martin 47
Heinz, Luise 20
Heller, Heinz-B. 129, 182
Hellmich, Christina 131
Herbers, Martin R. 20
Heynen, Julian 2
Hoffmann, Dagmar 84
Hohenberger, Eva 98, 256
Hooffacker, Gabriele 20
Hörl, Erich 23
Hoskins, Andrew 129
Howard, Michael 182
Huning, Alois 26
- Joa, Marius 149
- Kampfner, John 139
Kant, Immanuel 32, 63
Kappelhoff, Hermann 8, 10–15, 19, 26, 37, 45, 47, 49–56, 59–66, 69–71, 73–76, 88–89, 112–114, 120–121, 131–132, 144, 146–147, 203, 231–232, 250, 252, 254, 257
Kasprowicz, Dawid 1
Katovsky, Bill 130, 137
Kaufman, Gil 103
Keilbach, Judith 256
Kellner, Douglas 131, 145
Kirchner, Andreas 155
Kittler, Friedrich A. 11, 14, 24, 28–29, 36–45, 57–58, 257
Klein, Lars 129
Knieper, Thomas 1, 129
Knight, Cameron 185
Koch, Gertrud 14
Koebner, Thomas 15
Kracauer, Siegfried 20
- Krämer, Sybille 29, 36
Krautkrämer, Florian 253
Krotz, Friedrich 84
- Ladewig, Silva H. 51
Lagaay, Alice 29
Lamothe, Dan 134
Latour, Bruno 111
Lauer, David 29
Lehmann, Hauke 52, 74, 88–89, 132
Lerone Schultz, Oliver 29, 31, 33–34
Lewis, Justin 129
Liptay, Fabienne 15
Loren, Scott 231
Lossau, Jürgen 96
Lucente, Francesco 144
Lünenborg, Margreth 85–86
- MacAskill, Ewen 182
Malick, Terrence 144
Maresch, Rudolf 28
McLuhan, Marshall 11, 14, 24, 28–37, 39–42, 44–45, 58, 78, 257
McNeill, David 51
Meder, Thomas 15
Megna, Michelle 138
Merleau-Ponty, Maurice 48
Mersch, Dieter 25, 30, 32
Metelmann, Jörg 231
Morsch, Thomas 10, 19, 21, 23, 46, 48–49, 54
Moverman, Oren 144
Müller, Cornelia 51
Müller, Jürgen K. 141
Müller, Marion G. 1, 129
Münker, Stefan 24–25
Münkler, Herfried 134
Münsterberg, Hugo 35
Murmman, Henning 81–83
- O'Loughlin, Ben 129, 131
Ochsner, Beate 11, 84
Ott, Michaela 22
- Paech, Joachim 98
Panofsky, Erwin 35, 55, 58

- Papacharissi, Zizi 2, 21
 Paul, Gerhard 129–131, 137, 139
 Peitz, Christiane 149
 Peters, John Durham 85
 Philpott, Simon 145
 Pieslak, Jonathan 9, 140, 143
 Pischel, Christian 54, 60, 64–65, 73–74
 Plessner, Helmuth 51
 Pogodda, Cilli 54, 60, 64–65, 73–75, 98,
 144, 148, 220, 222, 256
 Pollard, Tom 43, 129
 Prinz, Sophia 87
 Probst, Jörg 143
 Prümm, Karl 155
 Purse, Lisa 131
- Queisner, Moritz 11, 86–87
- Raetzsch, Christoph 85–86
 Rancière, Jacques 63, 256
 Rapp, Friedrich 26
 Raymond, Adam K. 135
 Reckwitz, Andreas 11, 82, 87
 Reißmann, Wolfgang 84
 Richling, Martin 155
 Richter-Hansen, Tullio 145, 149, 181
 Riedel, Peter 144
 Rieger, Stefan 1
 Riesinger, Robert 20
 Robnik, Drehli 64
 Roesler, Alexander 24–25
 Rorty, Richard 63
 Rositzka, Eileen 54, 60, 65, 73–74, 252–253
 Röwekamp, Burkhard 43
- Sancton, Julian 148
 Schäfer, Hilmar 11, 81–83, 87
 Schatzki, Theodore R. 11, 81, 83, 87
 Scheer, Monique 87
 Scherer, Thomas 51
 Scheufele, Bertram 2
 Schmidt, Ulrich 138
 Schmitt, Christina 52, 132
 Schnell, Ralf 46
 Schröter, Jens 84–86
 Schulz, Miklas 86
- Schüttpelz, Erhard 84–85
 Schwingel, Markus 82
 Scott, Ridley 4, 144
 Scranton, Deborah 16, 219
 Siegert, Bernhard 28
 Simmel, Georg 51
 Snickars, Pelle 9
 Sobchack, Vivian 14, 19, 45–52, 54, 253
 Solomon, Norman 129
 Solomon, Norman 1
 Spielberg, Steven 144
 Steinle, Matthias 43
 Stewart, Garrett 60, 75, 144–145
 Stock, Robert 11, 84
 Straw, Marc 182
 Strouse, Jim 144
 Swimelar, Safia 131
- Tan, Ed 52
 Thielmann, Tristan 111
 Tholen, Georg C. 28
 Trafton, John 93, 145
 Tucker, Michael 16, 150–151, 154, 162
 Tumber, Howard 129
 Tuschling, Anna 22
- Virilio, Paul 11, 14, 24, 29, 40–41, 43, 131,
 257–258
 Vogl, Joseph 252
 Volmar, Axel 84–86
 Vonderau, Patrick 9
- Warburg, Aby 66
 Wedel, Michael 19, 89, 144
 Weinberger, Christoph 28, 37
 Weiser, Ulrich W. 81–82
 Wille, Christian 83
 Williams, Linda 61
 Wimmer, Jeffrey 20
 Winkler, Irwin 144
 Winthrop-Young, Geoffrey 37, 41–42
 Wolf, Cornelia 20
 Woo, John 144
 Wundt, Wilhelm 51
- Zettl, Herbert 138

12 Filmregister

AMERICAN SNIPER 144

BADLAND 144

BODY OF LIES 4, 144

CASUALTIES OF WAR 182

COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY 16,
122, 135, 140–142, 182–185, 190–194,
197, 199, 203–204, 206–208, 210–219,
226–227, 233–234, 255

GRACE IS GONE 144

GREEN ZONE 144, 147

GUNG HO! 73, 220

GUNNER PALACE 16, 135, 149–151, 153–154, 158,
161, 164, 166, 168, 170, 173–176, 180–
181, 189–190, 192–194, 219, 233, 255

HOME OF THE BRAVE 144

IN THE VALLEY OF ELAH 4, 16, 121, 145–147, 217–
218, 233, 235–236, 248–250

REDACTED 4, 16, 121, 144–147, 181–185, 193,
204, 210–213, 216–217, 227

SAVING PRIVATE RYAN 144

STOP-LOSS 5, 79, 144, 147

THE HURT LOCKER 16, 91–92, 95–97, 108, 121,
144–145, 147–151, 159, 161, 164, 166,
168, 170, 173–177, 180–181, 217, 257

THE MESSENGER 144

THE THIN RED LINE 144

THE WAR TAPES 16, 135, 218–219, 227–228,
232–234, 236, 239–241, 247–251, 255

WINDTALKERS 144

13 Abbildungsverzeichnis

Alle Screenshots sowie die Grafiken zur schematischen Übersicht der raumzeitlichen Inszenierungsmuster der Filme wurden von der Autorin angefertigt. Die affektdramaturgischen Makrodiagramme zu den Filmen wurden in kollaborativer Arbeit der Mitarbeiter des DFG-Forschungsprojekts „Inszenierungen des Bildes vom Krieg als Medialität des Gemeinschaftserlebens“ am Seminar für Filmwissenschaft der Freien Universität Berlin erstellt.

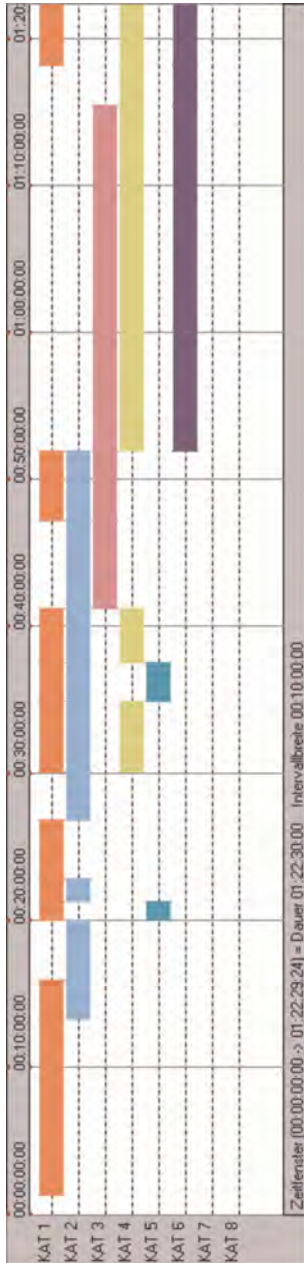
- Abb. 1: Fingierte Bilder eines Camcorders setzen das Filmen selbst als Vergemeinschaftungsritual ins Bild und erzeugen eine Räumlichkeit aus der Mitte der Soldaten heraus (STOP-LOSS). — **6**
- Abb. 2: Affektdramaturgisches Makrodiagramm GUNNER PALACE (s. S. 281, Abb. 2*, Farbabbildung) — **72**
- Abb. 3: Die erste Einstellung des Films etabliert keinen Handlungsort, sondern betont die Technizität des Ursprungs dieses Bildes (THE HURT LOCKER). — **91**
- Abb. 4: Die Blickpositionen der Kamera wechseln radikal mit jeder Einstellung. Fahrige Kameraführung und gegenläufige Bewegungsrichtungen erzeugen eine räumliche Qualität von Unübersichtlichkeit und Hektik (THE HURT LOCKER). — **93**
- Abb. 5: Stills aus „IED explodes a under road“ (Video geladen von YouTube). — **101**
- Abb. 6: Schematische Übersicht des raumzeitlichen Inszenierungsmusters einer Szene aus GUNNER PALACE. — **125**
- Abb. 7: Links: GUNNER PALACE, rechts: THE HURT LOCKER. — **150**
- Abb. 8: Affektdramaturgisches Makrodiagramm GUNNER PALACE. Stark vertreten sind vor allem die Kategorien 3 und 5, die sich in weiten Teilen abwechseln und eine Dramaturgie der Entgegensetzung dieser zwei Pathosbereiche andeuten. (s. S. 282, Abb. 8*, Farbabbildung) — **152**
- Abb. 9: In den zahlreichen Einstellungen vom Militärfahrzeug aus gefilmt bilden die Soldaten im Vordergrund einen statischen, exponierten Fixpunkt, während die Umgebung kleinteilig und unübersichtlich bleibt (GUNNER PALACE). — **156**
- Abb. 10: Die Bilder des Gebäudes „Gunner Palace“ (oben) bilden durch Statik und klare, vertikale Linien einen Kontrast zur irakischen Stadtumgebung (unten), welche von Unübersichtlichkeit und horizontalen Bewegungslinien geprägt ist (GUNNER PALACE). — **157**
- Abb. 11: Durch den Blick in die Flucht der Straßen bildet die Mittelbarriere jeweils die einzige Orientierungslinie innerhalb der unübersichtlichen Stadtumgebung. Stills aus GUNNER PALACE. — **159**
- Abb. 12: In einer langen Einstellung sieht die Kamera dem Soldaten dabei zu, wie er sich der Plastiktüte nähert. Die Körperteile der wartenden Kameraden im Vordergrund und die Mittelbarriere der Straße betonen die Distanz, die zwischen ihm und der Gruppe entsteht (GUNNER PALACE), — **160**
- Abb. 13: Schematische Übersicht des raumzeitlichen Inszenierungsmusters in GUNNER PALACE. — **163**

- Abb. 14: Affektdramaturgisches Makrodiagramm *THE HURT LOCKER*. Besonders markant zeigt sich auch hier ein Wechsel zwischen den Kategorien 3 und 5. (s. S. 283, Abb. 14*, Farbabbildung) — **164**
- Abb. 15: Die Explosion wird aus allen erdenklichen Perspektiven und in Wiederholungen mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten gezeigt wie ein experimentelles Untersuchungsobjekt (*THE HURT LOCKER*). (s. S. 284, Abb. 15*, Farbabbildung) — **167**
- Abb. 16: Mit der Einstellungsfolge extremer Close-ups auf das Bedienfeld des Bomberoboters und die Gesichter und Hände der Soldaten wird eine intime innere Sphäre erzeugt sowie eine Verschmelzung von Körpern und Kriegsgerät (*THE HURT LOCKER*). (s. S. 284, Abb. 16*, Farbabbildung) — **169**
- Abb. 17: Einstellungsfolge: Über eine Blickkonstruktion wird der Raum Schritt für Schritt geöffnet von der intimen inneren Sphäre der Soldaten hin zur Halbtotalen der Gruppe in der Stadtumgebung (*THE HURT LOCKER*). — **171**
- Abb. 18: Die Bahngleise bilden eine Orientierungslinie innerhalb der chaotischen Stadtumgebung, an der sich die Anziehungs- und Abstoßungsbewegungen der Soldaten zur Bombe ausrichten (*THE HURT LOCKER*). — **172**
- Abb. 19: Der Schuss-Gegenschuss-Wechsel zwischen Sandborn und Thomson betont die Entfernung, die sich zwischen beiden hergestellt hat (*THE HURT LOCKER*). — **173**
- Abb. 20: Schematische Übersicht des raumzeitlichen Inszenierungsmusters in *THE HURT LOCKER*. — **175**
- Abb. 21: Ein Beispiel für eine von mehreren inszenatorischen Vereinzelungsbewegungen, die James vollzieht (*THE HURT LOCKER*). — **178**
- Abb. 22: Immer wieder wird James von den Bomben förmlich eingeschlossen (*THE HURT LOCKER*). — **179**
- Abb. 23: Soldaten, die sich gegenseitig beim Filmen filmen: eine der ersten Einstellungen des Films *COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY* diente als Vorlage für *REDACTED*. — **183**
- Abb. 24: Affektdramaturgisches Makrodiagramm *COMBAT DIARY*. Die Doppelstruktur des Films zeichnet sich deutlich im affektdramaturgischen Profil ab: Sequenzen aus dem Kriegsgebiet (vorwiegend Kat. 2, 3, 4) wechseln sich ab mit denen aus der Heimat (vorwiegend Kat. 1, 5, 6). (s. S. 285, Abb. 24*, Farbabbildung) — **187**
- Abb. 25: Der zweite Teil einer doppelten Exposition: Dem Thrill der Kampfaufnahmen der Soldaten folgt eine Szene der Trauer und des Gedenkens, in der Heimat gefilmt von einem professionellen Filmteam (*COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY*). — **188**
- Abb. 26: Die Aufnahmen der Soldaten im Camp sind geprägt von unübersichtlicher, abgeschlossener Räumlichkeit und Körpern, die mit der Kamera interagieren (*COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY*). (s. S. 286, Abb. 26*, Farbabbildung) — **191**
- Abb. 27: Schematische Übersicht des raumzeitlichen Inszenierungsmusters in *COMBAT DIARY*. — **195**
- Abb. 28: Die Kampfaufnahmen der Soldaten bringen eine euphorische Verschmelzung mit der Waffentechnik zum Ausdruck (*COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY*). — **196**
- Abb. 29: Weder der Soldat als *talking head* noch die Bilder vom Unfall aus der Ferne vermögen einen Ausdruck zu finden für den Schrecken des Erlebten (*COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY*). (s. S. 286, Abb. 29*, Farbabbildung) — **198**
- Abb. 30: Bilder eines verbrannten Helmes und des verstorbenen Soldaten sollen den Verlust fassbar machen (*COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY*). — **199**

- Abb. 31: Die Bilder einer Pizzaorgie im Camp dienen erst als ein Bild der Kameradschaft, werden dann aber als Leidensszene umgedeutet (COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY). — **201**
- Abb. 32: Die Großaufnahme eines verstorbenen Soldaten wird dem Bild der Unfallstelle vorangestellt (COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY). — **202**
- Abb. 33: Affektdramaturgisches Makrodiagramm REDACTED. Stark ausgeprägt ist Kategorie 1, zugleich sind Kategorie 5 und 6 nur wenig vertreten. Markant ist eine lange Sequenz im letzten Viertel des Films, die nur mit Kategorie 1 belegt ist. (s. S. 287, Abb. 33*, Farbabbildung) — **204**
- Abb. 34: Die erste Einstellung des Films setzt die Soldatengruppe innerhalb einer unübersichtlichen und abgeschlossenen Umgebung des Militärcamps in Szene (REDACTED). — **207**
- Abb. 35: In Anlehnung an COMBAT DIARY eröffnet der Film mit einer Einstellung, in der Salazar sich selbst beim Filmen filmt (REDACTED). — **208**
- Abb. 36: McCoy kommt mit einer zweiten Kamera dazu und filmt erst sich selbst und Salazar wie sie sich selbst und gegenseitig im Spiegel beim Filmen filmen; dann dreht Salazar sich um und filmt McCoy dabei, wie er ihn selbst filmt (REDACTED). — **208**
- Abb. 37: Die Körper der Soldaten dienen als Ankerpunkte für die Kamera innerhalb einer räumlich völlig unübersichtlichen und hermetischen Umgebung des Camps (REDACTED). (s. S. 288, Abb. 37*, Farbabbildung) — **209**
- Abb. 38: Das Gesicht Salazars, der in die Kamera spricht, als eine Art Remake des Gesichts von Williams in COMBAT DIARY (REDACTED). — **210**
- Abb. 39: Schematische Übersicht des raumzeitlichen Inszenierungsmusters in REDACTED. — **211**
- Abb. 40: Der Nachtsichtmodus sowie die Art der Soldaten, weiter zornig auf die Kamera einzudringen, während sie sich eigentlich entziehen möchte, setzen die Szene der Vergewaltigung in den Modus eines Horrorfilms (REDACTED). (s. S. 288, Abb. 40*, Farbabbildung) — **214**
- Abb. 41: Rush und Reno vor dem Camcorder des ermordeten Salazar (REDACTED). — **215**
- Abb. 42: Renos Gesicht als eine weitere Reinszenierung des Soldaten Williams in COMBAT DIARY, diesmal jedoch als ein Bild größter moralischer Verwerflichkeit (REDACTED). — **216**
- Abb. 43: Affektdramaturgisches Makrodiagramm THE WAR TAPES. Das affektdramaturgische Profil des Dokumentarfilms ähnelt denen klassischer Mobilisierungsfilme. Jedoch ist Kategorie 5 ungewöhnlich stark vertreten. (s. S. 289, Abb. 43*, Farbabbildung) — **220**
- Abb. 44: Die Kampfaufnahmen setzen keine Erfahrungsperspektive eines körperlichen Subjekts in Szene; das technische Kriegsgerät selbst bringt einen Wahrnehmungsraum hervor, der die Wucht und die Hektik des Kampfes vermittelt (THE WAR TAPES). (s. S. 290, Abb. 44*, Farbabbildung) — **225**
- Abb. 45: Mit den Close-ups auf die Tagebuchseiten und auf Steve Pinks Gesicht sowie dem Voiceover wird die Wucht und Hektik der Kampfaufnahmen auf eine empfindsame Subjektive bezogen (THE WAR TAPES). — **227**
- Abb. 46: Großaufnahmen der Soldatengesichter als „Resonanzraum“ der Kampfaufnahmen (THE WAR TAPES). — **228**
- Abb. 47: Beispiele für die zahlreichen Aufnahmen in oder aus dem Fahrzeug heraus: Die Weite der vorbeiziehenden Landschaften und der Blick nach vorne auf die Straße, die nächste Detonation erwartend, werden von Fahrzeugteilen und Motorengeräuschen gerahmt (THE WAR TAPES). (s. S. 291, Abb. 47*, Farbabbildung) — **230**

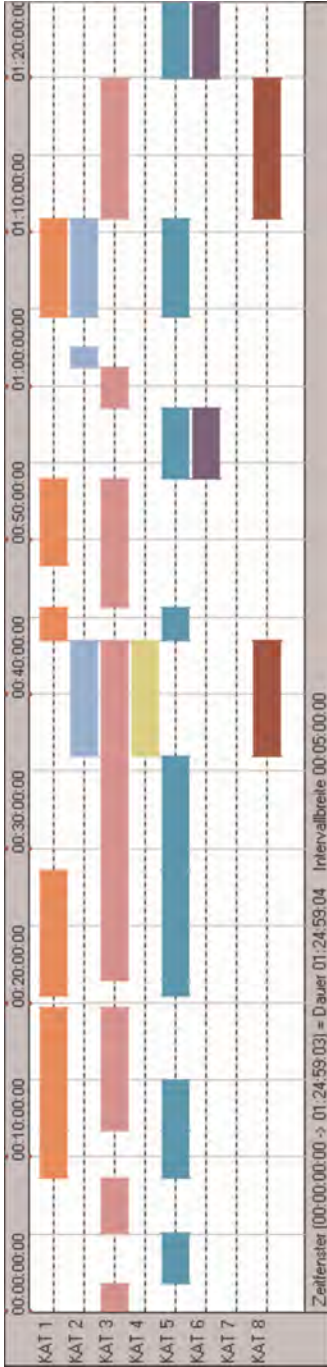
- Abb. 48: Im Moment des Unfalls verschwindet das Bild im Schwarz (THE WAR TAPES). — **232**
- Abb. 49: Die Aufnahmen des toten Körpers resonieren in der Großaufnahme des Soldaten als eine Erinnerung im Horrormodus (THE WAR TAPES). — **232**
- Abb. 50: Schematische Übersicht des raumzeitlichen Inszenierungsmusters in THE WAR TAPES. — **235**
- Abb. 51: Affektdramaturgisches Makrodiagramm IN THE VALLEY OF ELAH. Trotz weiter Strecken ohne kategorische Zuordnung sind teilweise die Pathosbereiche des Kriegsfilmgenres vertreten. Vor allem Kategorie 3 kehrt in regelmäßigen Abständen wieder. (s. S. 292, Abb. 51*, Farbabbildung) — **238**
- Abb. 52: Zahlreiche Sequenzen zeigen Hank in seinem Pick-up Truck: Mal wird er selbst durch die Karosserie des Fahrzeugs gerahmt wie die Soldaten in THE WAR TAPES, mal sein Blick nach draußen (IN THE VALLEY OF ELAH). (s. S. 293, Abb. 52*, Farbabbildung) — **239**
- Abb. 53: Im ersten Video, das Hank zu sehen bekommt, wird Stück für Stück die Perspektive des aus dem Fahrzeug heraus filmenden Soldaten in Szene gesetzt und mit Hanks Blick auf den Laptop verknüpft (IN THE VALLEY OF ELAH). — **242**
- Abb. 54: Einstellungsfolge: Schritt für Schritt werden die Bild- und Ton-Bruchstücke des Unfalls zusammengefügt, durch das Führerhaus des Fahrzeugs in einen gemeinsamen räumlichen Zusammenhang gebracht und zugleich mit Hanks subjektiver Erfahrungsperspektive verknüpft (IN THE VALLEY OF ELAH). (s. S. 294, Abb. 54*, Farbabbildung) — **245**
- Abb. 55: Einstellungsfolge (Fortsetzung zu Abb. 54): Hanks Großaufnahme mit seinem leidenden Gesicht wird zum Zentrum eines Bildraums, der Schritt für Schritt nach der räumlichen Logik der Anwendungsweise der Handykamera rekonstruiert wird (IN THE VALLEY OF ELAH). (s. S. 295, Abb. 55*, Farbabbildung) — **246**
- Abb. 56: Schematische Übersicht des raumzeitlichen Inszenierungsmusters in IN THE VALLEY OF ELAH. — **248**

14 Farbabbildungen



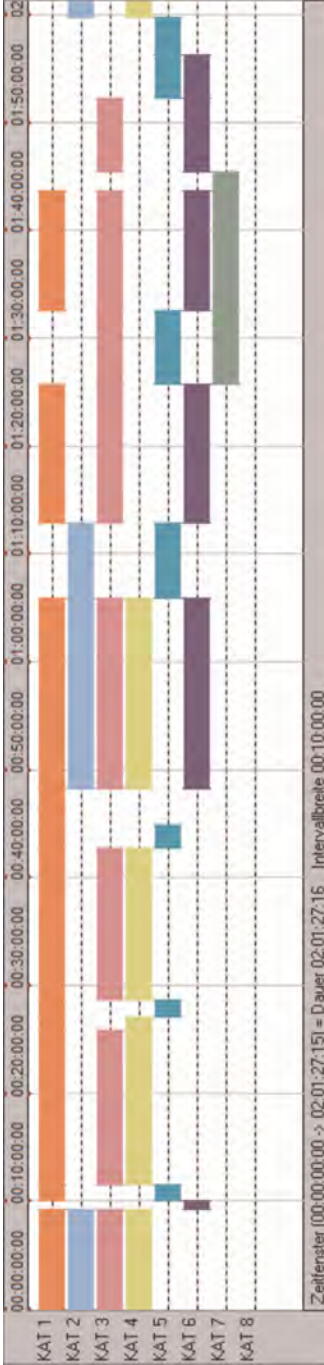
Nr.	Narratives Stereotyp	Affektorientierung
KAT 1	Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen	Trennungsschmerz / Gemeinschaftsgefühl
KAT 2	Formierung eines Gruppenkörpers (corps)	Ich-Verlust (Angst) / Übersteigertes Selbstwertgefühl
KAT 3	Kampf und Natur	Horror (Angst) / Feindseligkeit
KAT 4	Kampf und Technologie	(All-)Macht(s)gefühl / Ohnmachtsgefühl
KAT 5	Heimat, Frau, Zuhause	Tröstgefühl (Heimweh) / Verlustschmerz
KAT 6	Leiden / Opfer	Agonie / Trauer
KAT 7	Unrecht und Demütigung / moralische Selbstbehauptung	Zorn / Schuldgefühl
KAT 8	Gemeinschaftsgefühl als eine medial geteilte Erinnerung an geteiltes Leid	Gemeinschaftsgefühl

Abb. 2*.: Affektdramaturgisches Makrodiagramm Gung Ho!



Nr. Narratives Stereotyp	Affektorientierung
KAT 1	Trennungsschmerz / Gemeinschaftsgefühl
KAT 2	Ich-Verlust (Angst) / Übersteigertes Selbstwertgefühl
KAT 3	Horror (Angst) / Feindseligkeit
KAT 4	(All-)Macht(s)gefühl / Ohnmachtsgefühl
KAT 5	Trostgefühl (Heimweh) / Verlustschmerz
KAT 6	Agonie / Trauer
KAT 7	Zorn / Schuldgefühl
KAT 8	Gemeinschaftsgefühl

Abb. 8*: Affektdramaturgisches Makrodiagramm GUNNER PALACE. Stark vertreten sind vor allem die Kategorien 3 und 5, die sich in weiten Teilen abwechseln und eine Dramaturgie der Entgegensetzung dieser zwei Pathosbereiche andeuten.



Nr.	Narratives Stereotyp	Affektorientierung
KAT 1	Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen	Trennungsschmerz / Gemeinschaftsgefühl
KAT 2	Formierung eines Gruppenkörpers (<i>corps</i>)	Ich-Verlust (Angst) / Übersteigertes Selbstwertgefühl
KAT 3	Kampf und Natur	Horror (Angst) / Feindseligkeit
KAT 4	Kampf und Technologie	(All-)Macht(s)gefühl / Ohnmachtsgefühl
KAT 5	Heimat, Frau, Zuhause	Trostgefühl (Heimweh) / Verlustschmerz
KAT 6	Leiden / Opfer	Agonie / Trauer
KAT 7	Unrecht und Demütigung / moralische Selbstbehauptung	Zorn / Schuldgefühl
KAT 8	Gemeinschaftsgefühl als eine medial geteilte Erinnerung an geteiltes Leid	Gemeinschaftsgefühl

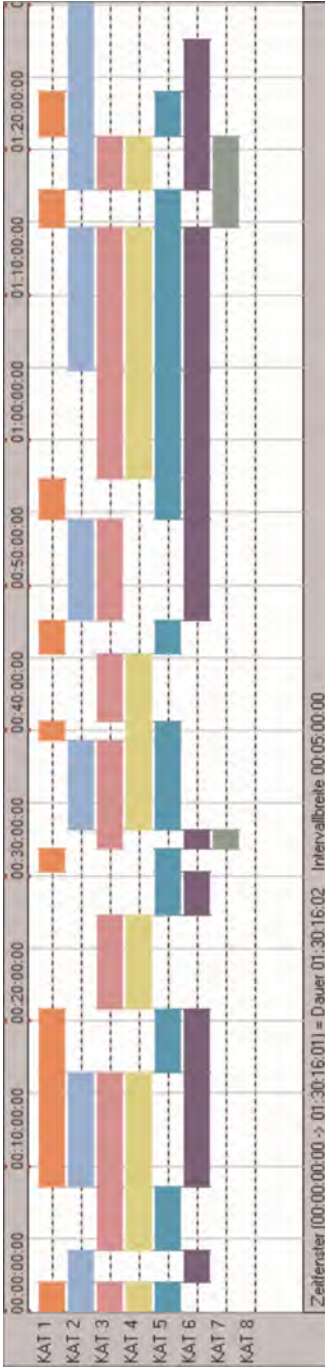
Abb. 14*: Affektdramaturgisches Makrodiagramm *The Hurt Locker*. Besonders markant zeigt sich auch hier ein Wechsel zwischen den Kategorien 3 und 5.



Abb. 15*: Die Explosion wird aus allen erdenklichen Perspektiven und in Wiederholungen mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten gezeigt wie ein experimentelles Untersuchungsobjekt (THE HURT LOCKER).



Abb. 16*: Mit der Einstellungsfolge extremer Close-ups auf das Bedienfeld des Bombenroboters und die Gesichter und Hände der Soldaten wird eine intime innere Sphäre erzeugt sowie eine Verschmelzung von Körpern und Kriegsgerät (THE HURT LOCKER).



Nr. Narratives Stereotyp	
KAT 1	Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen
KAT 2	Formierung eines Gruppenkörpers (<i>corps</i>)
KAT 3	Kampf und Natur
KAT 4	Kampf und Technologie
KAT 5	Heimat, Frau, Zuhause
KAT 6	Leiden / Opfer
KAT 7	Unrecht und Demütigung / moralische Selbstbehauptung
KAT 8	Gemeinschaftsgefühl als eine medial geteilte Erinnerung an geteiltes Leid

Affektorientierung	
Trennungsschmerz / Gemeinschaftsgefühl	
Ich-Verlust (Angst) / Übersteigertes Selbstwertgefühl	
Horror (Angst) / Feindseligkeit	
(All-)Macht(s)gefühl / Ohnmachtsgefühl	
Trostgefühl (Heimweh) / Verlustschmerz	
Agonie / Trauer	
Zorn / Schuldgefühl	
Gemeinschaftsgefühl	

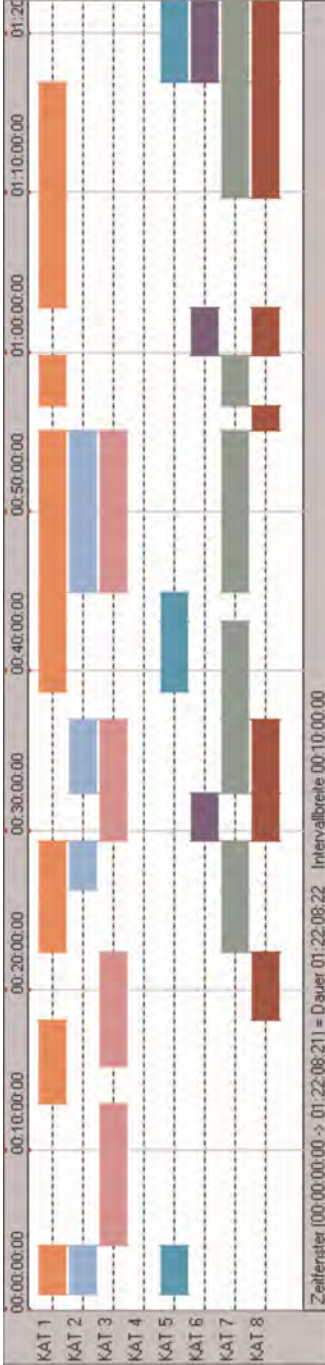
Abb. 24*: Affektdramaturgisches Makrodiagramm *COMBAT DIARY*. Die Doppelstruktur des Films zeichnet sich deutlich im affektdramaturgischen Profil ab: Sequenzen aus dem Kriegsgebiet (vorwiegend Kat. 2, 3, 4) wechseln sich ab mit denen aus der Heimat (vorwiegend Kat. 1, 5, 6).



Abb. 26*: Die Aufnahmen der Soldaten im Camp sind geprägt von unübersichtlicher, abgeschlossener Räumlichkeit und Körpern, die mit der Kamera interagieren (COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY).



Abb. 29*: Weder der Soldat als *talking head* noch die Bilder vom Unfall aus der Ferne vermögen einen Ausdruck zu finden für den Schrecken des Erlebten (COMBAT DIARY: THE MARINES OF LIMA COMPANY).



Nr.	Narratives Stereotyp	Affektorientierung
KAT 1	Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen	Trennungsschmerz / Gemeinschaftsgefühl
KAT 2	Formierung eines Gruppenkörpers (<i>corps</i>)	Ich-Verlust (Angst) / Übersteigertes Selbstwertgefühl
KAT 3	Kampf und Natur	Horror (Angst) / Feindseligkeit
KAT 4	Kampf und Technologie	(All-)Macht(s)gefühl / Ohnmachtsgefühl
KAT 5	Heimat, Frau, Zuhause	Trostgefühl (Heimweh) / Verlustschmerz
KAT 6	Leiden / Opfer	Agonie / Trauer
KAT 7	Unrecht und Demütigung / moralische Selbstbehauptung	Zorn / Schuldgefühl
KAT 8	Gemeinschaftsgefühl als eine medial geteilte Erinnerung an geteiltes Leid	Gemeinschaftsgefühl

Abb. 33*: Affektdramaturgisches Makrodiagramm REDACTED. Stark ausgeprägt ist Kategorie 1, zugleich sind Kategorie 5 und 6 nur wenig vertreten. Markant ist eine lange Sequenz im letzten Viertel des Films, die nur mit Kategorie 1 belegt ist.



Abb. 37*: Die Körper der Soldaten dienen als Ankerpunkte für die Kamera innerhalb einer räumlich völlig unübersichtlichen und hermetischen Umgebung des Camps (REDACTED).

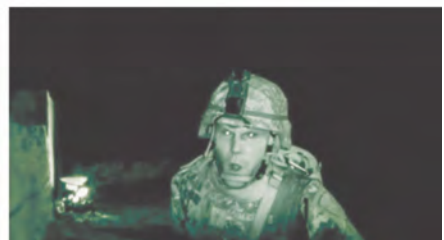
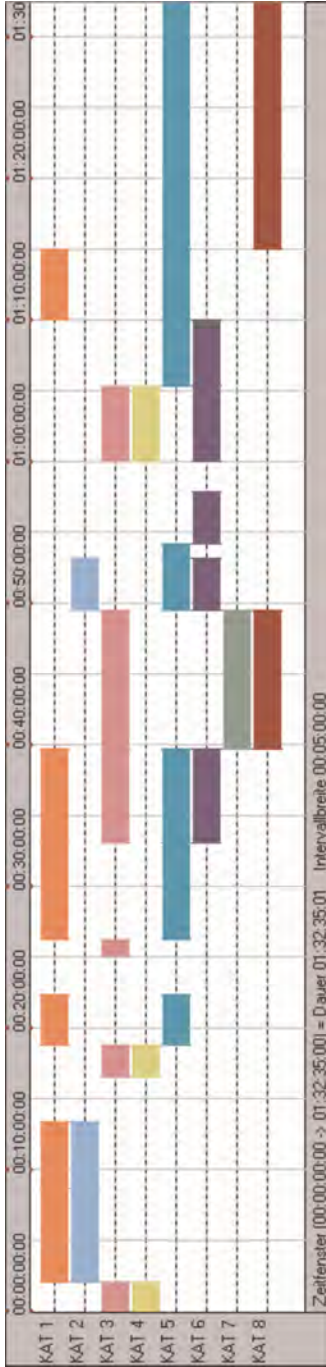


Abb. 40*: Der Nachtsichtmodus sowie die Art der Soldaten, weiter zornig auf die Kamera einzudringen, während sie sich eigentlich entziehen möchte, setzen die Szene der Vergewaltigung in den Modus eines Horrorfilms (REDACTED).



Nr.	Narratives Stereotyp	Affektorientierung
KAT 1	Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen	Trennungsschmerz / Gemeinschaftsgefühl
KAT 2	Formierung eines Gruppenkörpers (<i>corps</i>)	Ich-Verlust (Angst) / Übersteigertes Selbstwertgefühl
KAT 3	Kampf und Natur	Horror (Angst) / Feindseligkeit
KAT 4	Kampf und Technologie	(All-)Macht(s)gefühl / Ohnmachtsgefühl
KAT 5	Heimat, Frau, Zuhause	Trostgefühl (Heimweh) / Verlustschmerz
KAT 6	Leiden / Opfer	Agonie / Trauer
KAT 7	Unrecht und Demütigung / moralische Selbstbehauptung	Zorn / Schuldgefühl
KAT 8	Gemeinschaftsgefühl als eine medial geteilte Erinnerung an geteiltes Leid	Gemeinschaftsgefühl

Abb. 43*: Affektdramaturgisches Makrodiagramm *THE WAR TAPES*. Das affektdramaturgische Profil des Dokumentarfilms ähnelt denen klassischer Mobilisierungsfilme. Jedoch ist Kategorie 5 ungewöhnlich stark vertreten.



Abb. 44*: Die Kampfaufnahmen setzen keine Erfahrungsperspektive eines körperlichen Subjekts in Szene; das technische Kriegsgerät selbst bringt einen Wahrnehmungsraum hervor, der die Wucht und die Hektik des Kampfes vermittelt (THE WAR TAPES).

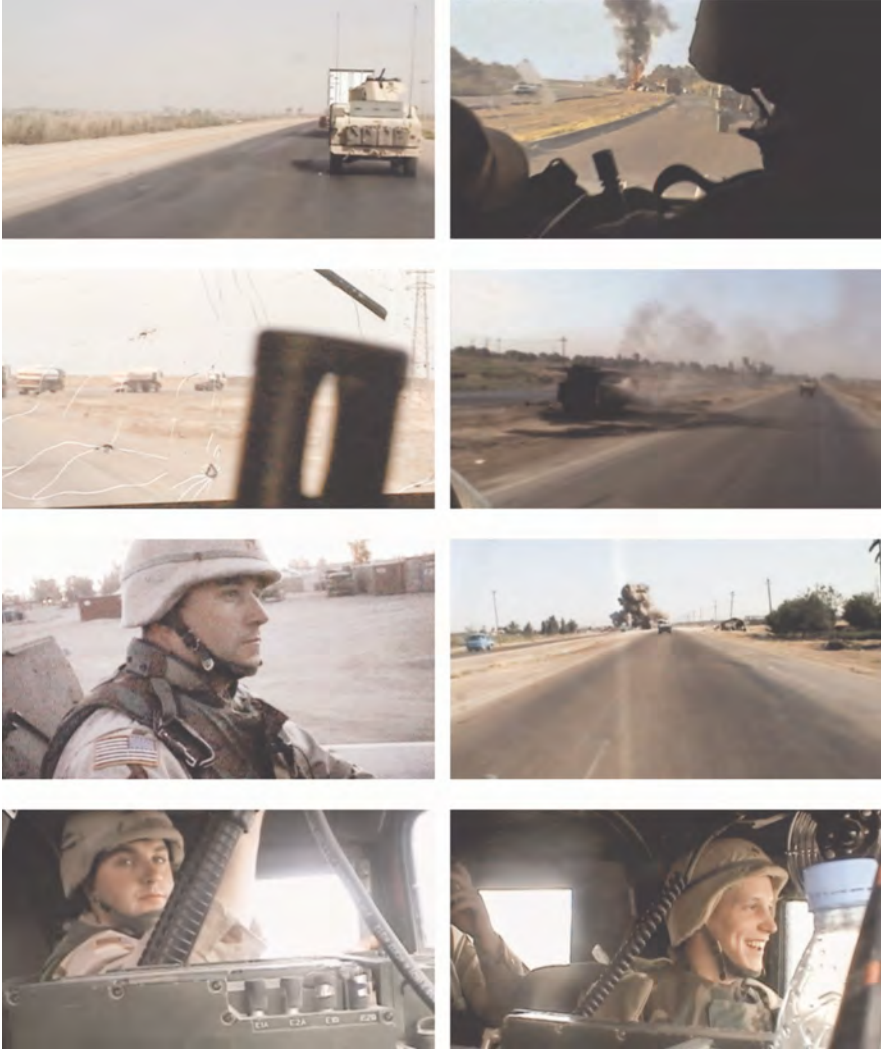
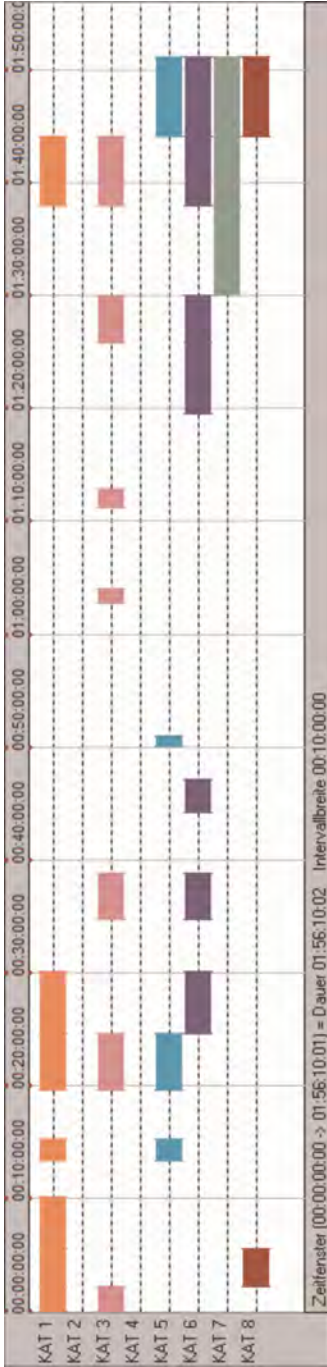


Abb. 47*: Beispiele für die zahlreichen Aufnahmen in oder aus dem Fahrzeug heraus: Die Weite der vorbeiziehenden Landschaften und der Blick nach vorne auf die Straße, die nächste Detonation erwartend, werden von Fahrzeugteilen und Motorengeräuschen gerahmt (THE WAR TAPES).



Nr.	Narratives Stereotyp	Affektorientierung
KAT 1	Übergang zwischen zwei Gesellschaftsformen	Trennungsschmerz / Gemeinschaftsgefühl
KAT 2	Formierung eines Gruppenkörpers (<i>corps</i>)	Ich-Verlust (Angst) / Übersteigertes Selbstwertgefühl
KAT 3	Kampf und Natur	Horror (Angst) / Feindseligkeit
KAT 4	Kampf und Technologie	(All-)Macht(s)gefühl / Ohnmachtsgefühl
KAT 5	Heimat, Frau, Zuhause	Trostgefühl (Heimweh) / Verlustschmerz
KAT 6	Leiden / Opfer	Agonie / Trauer
KAT 7	Unrecht und Demütigung / moralische Selbstbehauptung	Zorn / Schuldgefühl
KAT 8	Gemeinschaftsgefühl als eine medial geteilte Erinnerung an geteiltes Leid	Gemeinschaftsgefühl

Abb. 51*: Affektdramaturgisches Makrodiagramm IN THE VALLEY OF ELAH. Trotz weiter Strecken ohne kategorische Zuordnung sind teilweise die Pathosbereiche des Kriegsfilmgenres vertreten. Vor allem Kategorie 3 kehrt in regelmäßigen Abständen wieder.



Abb. 52*: Zahlreiche Sequenzen zeigen Hank in seinem Pick-up Truck: Mal wird er selbst durch die Karosserie des Fahrzeugs gerahmt wie die Soldaten in *THE WAR TAPES*, mal sein Blick nach draußen (*IN THE VALLEY OF ELAH*).



Abb. 54*: Einstellungsfolge: Schritt für Schritt werden die Bild- und Ton-Bruchstücke des Unfalls zusammengesetzt, durch das Führerhaus des Fahrzeugs in einen gemeinsamen räumlichen Zusammenhang gebracht und zugleich mit Hanks subjektiver Erfahrungsperspektive verknüpft (IN THE VALLEY OF ELAH).



Abb. 55*: Einstellungsfolge (Fortsetzung zu Abb. 54): Hanks Großaufnahme mit seinem leidenden Gesicht wird zum Zentrum eines Bildraums, der Schritt für Schritt nach der räumlichen Logik der Anwenngungsweise der Handykamera rekonstruiert wird (IN THE VALLEY OF ELAH).

