

Johannes Gutenberg Universität Mainz
Fachbereich: Kunst
Seminar: Bilder, Ethik und Gewalt
Leitung: Prof. Dr. Linda Hentschel
Semester: Wintersemester 2015/2016

Mediale Repräsentation von Gewalt im Schnittpunkt von Spielfilm, Dokumentarfilm und Videospil



Nikita Max Claudius Klink
14 Semester
An der Allee 148
55122 Mainz
Tel.: 0160/3513949
Mail: nikitamk@students.uni-mainz.de

HF: Bildende Kunst
NF1: Philosophie
NF2: Bildungswissenschaften

Gliederung:

Einleitung S.1

1. Das Wesen der Gewalt in Videospielen S.2

- 1.1. Iudische Gewalt S.2-4**
- 1.2. Flow S.4-5**
- 1.3. Immersion S.5-6**

2. Dokumentation, Spielfilm und Videospiel / Ähnlichkeiten und Unterschiede S.6

- 2.1. Der Dokumentarfilm (D-Day) S.6-7**
- 2.2. Der Spielfilm (Saving Private Ryan) S.7-8**
- 2.3. Das Videospiel (Call of Duty 2, Medal of Honor Allied Assault) S.9**

3. eigene künstlerische Auseinandersetzung / De-Montage S.10

- 3.1. Der Experimentalfilm (Normandie) S.10**

Quellen S.11

Anhang (DVD)

- 1. the true glory (Ausschnitt)**
- 2. Saving Private Ryan (Normandy Scene)**
- 3. Call of Duty 2 (The Battle of Pointe du Hoc)**
- 4. Medal of Honor Allied Assault (Operation Overlord/Omaha Beach)**
- 5. Normandie**

Einleitung:

Bestimmte kriegerische Ereignisse der jüngsten Geschichte sind so stark ins kollektive Gedächtnis eingegangen, dass sie nicht nur in Spielfilmen, sondern auch vielfach in Videospielen inszeniert wurden.

Die Videospieldindustrie ist bekannt für ihre Affinität Gewaltakte spielbar zu machen. Was allerdings die wenigsten wissen, ist, dass Videospieldindustrie und Militär Hand in Hand arbeiten.

Das Durchspielen bestimmter Gewaltakte, insbesondere solcher von historischer Relevanz, ist eine völlig neue Form der Gewaltrezeption, die hier näher untersucht werden soll.

In dieser Ausarbeitung wird die Frage untersucht, was die Gemeinsamkeiten und Differenzen von Dokumentarfilm, Spielfilm und Videospield sind.

Insbesondere wird dabei auf die Eigenheiten der Repräsentation von Gewalt im Videospield und der unterschiedlichen Rezeptionsweise eingegangen.

Zunächst wird das Wesen der Gewalt in Videospielen untersucht.

Hier werden losgelöst von historischen Zusammenhängen und dem Vergleich mit anderen Medien, die spezifischen Eigenarten der Repräsentation von Gewalt in Computerspielen herausgearbeitet. Es wird sich herausstellen, dass wir es hier mit einer völlig neuen Qualität von Gewaltdarstellung zu tun haben.

Im zweiten Teil werden die Erkenntnisse aus dem ersten Teil anhand eines konkreten historischen Ereignisses (Der Landung der US-Amerikaner in der Normandie am 06.06.1944) in einen Vergleich mit anderen medialen Repräsentationsformen von Gewalt gebracht. Gefolgt wird hierbei der historischen Entwicklung, begonnen mit Originalaufnahmen und Dokumentar- bzw. Propagandafilmen der US – Amerikaner, weiter zu Spielfilm-Inszenierungen des Ereignisses, bis hin zu den Ähnlichkeiten und Unterschieden mit bestimmten Videospielen.

Zuletzt gehe ich noch kurz auf eine künstlerische Auseinandersetzung mit dem Thema am Beispiel eines Experimentalfilmes (Normandie) ein.

Bemerkenswert ist, dass die unterschiedlichen Medien aufeinander zurückgreifen und sowohl altes Bildmaterial wieder verwerten als auch formal Bezug darauf nehmen, worauf ich wiederum mit meinem Experimentalfilm anspiele, wenn dort ein und derselbe Handlungsablauf mit Hilfe unterschiedlicher Medien filmisch montiert wird.

1. Das Wesen der Gewalt in Videospiele

„Fast alle Diskussionen um Shooter und <Killerspiele> {...} drehen sich in ihrem Kern um die Frage, inwiefern hierbei in Ästhetik, Repräsentations- und Handlungsformen, Wirkung und Bedeutungsproduktion dem gesellschaftlichen und/oder individuellen Gewaltbegriff zugearbeitet bzw. in welcher Form von einer Interdependenz medial <vermittelter> Gewalt mit subjektiver und gesellschaftlicher Gewalthandlung auszugehen sei.“

Rolf Nohr in Augenblick, Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, 46 „Killerspiele“ Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S.7 f.

Was unterscheidet nun die Gewalt in Videospiele von anderen Formen bzw. Repräsentationsformen von Gewalt?

Zunächst einmal besteht ein Spannungsverhältnis zwischen dem passiven Konsum von Gewaltdarstellungen und der tatsächlichen Handlung. Im Videospiele ist der Konsument gleichzeitig Ausübender der Gewalt, die er wahrnimmt. Anders als in Film, Theater und ähnlichem ist der Konsument hier notwendiger Bestandteil der Inszenierung von Gewalt und vor allem ist er in aller Regel derjenige, der selbst die Gewalt ausübt.

Hier stellt sich nun die Frage, ob man die spielerische Anwendung von Gewalt im Computerspiel als tatsächliche Gewaltausübung bewertet oder ob es sich dabei nur um eine Aktivierung einer vorprogrammierten Sequenz handelt, wie man es letztlich auch mit dem Einlegen einer DVD tut.

Es gibt jedoch mindestens drei Punkte, die die Gewalt in Videospiele einzigartig machen. Das ist zum einen das Phänomen der ludischen Gewaltausübung im generellen Sinne. Diese wiederum besteht zum zweiten aus dem Erlebnis des Flows und im speziellen Fall der Videospiele aus der Faszination der Immersion.

1.1. Ludische Gewalt

„Sofern diese Regeln der Simulation gewaltsamer Handlungen dienen, ermöglichen sie einen spielerischen Umgang mit einer bestimmten Form von Gewalt. Diese unterscheidet sich nicht nur von realer Gewalt erheblich in ihren Bedeutungen, Motiven und Konsequenzen, sondern auch von der fiktiven Gewaltdarstellung in Kino und Fernsehen, in der Gewalt konsumiert wird, ohne dass das Publikum über eine Eigenverantwortlichkeit am Dargestellten reflektieren muss. Die „gaming situation“ erzeugt hier in der Verbindung von Regeln, die Gewaltfolgen simulieren, mit Symbolen, die Gewalthandlungen repräsentieren, ein spezifisches Phänomen: die ludische Gewalt.“

Jahn-Sudmann, Andreas und Schröder, Arne, Überschreitungen im digitalen Spiel, zur Faszination der ludischen Gewalt in: Augenblick, Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, 46 „Killerspiele“ Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S.29 f.

Wie die Bezeichnung schon sagt, geht es bei der ludischen Gewalt um die spielerische Annäherung an Gewaltakte. So objektiv formuliert klingt es zunächst einmal recht zynisch. Es erscheint kontraintuitiv, die Worte „Spiel“ und „Gewalt“ in direktem Zusammenhang zu bringen. Faktisch ist es aber möglich, sich jedes denkbare Phänomen auf spielerische Art anzueignen. Und tatsächlich gibt es, wenn man es konsequent und objektiv betrachtet, seit Menschengedenken schon Spiele, für die zumindest die implizite Anwendung von simulierter Gewalt essentiell ist. Man denke nur an Spiele wie Schach, Völkerball, Räuber und Gendarm oder Cowboy und Indianer. All das sind Spiele, in denen ludische Gewalt vorkommt, und im Gegensatz zum

Videospiel lösen diese keinerlei Kontroversen aus. Wodurch werden nun diese Kontroversen ausgelöst?

Sicher ist die Expliziertheit der Gewaltdarstellung im Videospiel ein Alleinstellungsmerkmal, das viele Menschen irritiert. Sie sehen als passive Zuschauer, wie der Spieler andere Spieler oder Computergegner abschießt, und sind schockiert darüber, dass ihr Gegenüber dabei Freude empfindet. Objektiv betrachtet wird bei der ludischen Gewalt im Videospiel natürlich niemand direkt geschädigt. Es handelt sich um Pixel, die man anhand von vorprogrammierten Regelmäßigkeiten verschieben kann.

Letztlich ist das Sterben einer Spielfigur ein Prozess, dessen Effekte im Bezugssystem des Spiels nur wenige Entsprechungen zu den vielfältigen Bedeutungen und Konsequenzen, die der Tod außerhalb der virtuellen Welt hat, aufweisen. Sterben im Spiel ist auf der ludischen Ebene lediglich eine vorübergehende Einschränkung der Handlungsoptionen. Für die Spielenden bedeutet die Einschränkung in der Regel den Verlust des Spielfortschritts seit dem letzten Speichervorgang {...} Gewalt findet im Spiel auf einer symbolischen Ebene statt.“

Jahn-Sudmann, Andreas und Schröder, Arne, Überschreitungen im digitalen Spiel, zur Faszination der ludischen Gewalt in: Augenblick, Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, 46 „Killerspiele“ Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S.29

Entscheidend ist hier der Begriff von der symbolischen Ebene. Ebenso wenig wie jemand, der einen Landwirtschaftssimulator spielt, tatsächlich Felder bestellt, übt der Spieler von gewalthaltigen Videospielen tatsächlich Gewalt aus. Es handelt sich hierbei eher um ein Probehandeln, das das Potential hat, bestimmte menschliche Grundbedürfnisse zu erfüllen, die wir im gesellschaftlichen Diskurs meist tabuisieren.

„Vielmehr fordern Computerspiele dazu heraus, die Spielwelt als Möglichkeitsraum transaggressiver Akte zu nutzen, deren Reiz einerseits darin liegt, dass sie auch in der realen Lebenswelt vorstellbar sind, aber dort in aller Regel weder ausgeführt werden können noch dürfen, und dass andererseits zugleich die Differenz zwischen realer Handlung und Spielhandlung der Spielerin/dem Spieler stets präsent und diese Differenz für das Spielvergnügen auch konstitutiv ist. Die Spielerin/der Spieler weiß jederzeit, dass ihre/seine Spielhandlungen lediglich Konsequenzen im Spiel haben, aber nicht für die Welt außerhalb des Spiels. Damit ist grundsätzlich alles legitimierbar, was innerhalb des digitalen Spieles geschieht.“

Jahn-Sudmann, Andreas und Schröder, Arne, Überschreitungen im digitalen Spiel, zur Faszination der ludischen Gewalt in: Augenblick, Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, 46 „Killerspiele“ Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S.33 f.

Hier kann nicht im Detail auf diese Grundbedürfnisse eingegangen werden. Es scheint jedoch evident, dass das Videospiel und in verstärktem Maße das gewaltsame Videospiel die Bedürfnisse nach Kontrolle (Flow), Macht und dem Eintauchen in Parallelwelten (Immersion) erfüllen kann. Dass es diese Bedürfnisse tatsächlich gibt und dass diese „nur“ aufgrund gesellschaftlicher Konventionen nicht ausgelebt werden, zeigt sich eindeutig dann, wenn Menschen in Ausnahmesituationen gebracht werden, in denen sie Macht über andere folgenlos ausüben können. Zu nennen wäre hier das Stanford-Prison-Experiment oder die Brutalisierung von „normalen“ Menschen in Kriegszusammenhängen, wie hier dargestellt.

„(Aber) Pohl ist Flieger, er jagt und tötet Menschen von oben, und man hat nicht den Eindruck, als treibe ihn ein ideologisches Motiv, wenn er schildert, wie er Städte bombardiert und Menschen abschießt. Seine Opfer haben weder Attribute noch werden sie gezielt ausgewählt. Wenn er erwischt, ist ihm gleichgültig, dass er erwischt, darauf kommt es ihm an. Das macht ihm einfach Freude, und die braucht kein Motiv. Seine Haltung scheint nicht auf einen größeren Sinn oder

Zweck gebaut, sondern eher auf die Verbesserung der Ergebnisse im Rahmen seiner Möglichkeiten. Dieses sinnentbehrliche Töten ist vermutlich, woran es erinnert: eine Jagd, eine sportliche Handlung, die ihren Sinn daraus bezieht, besser zu sein, noch mehr zu erwischen. Deshalb macht es Pohl auch so wütend, dass er abgeschossen wird, mitten in der Jagd. Das versaut ihm das Ergebnis. {...}

die Ansatzlosigkeit seiner Menschenjagden jedenfalls repräsentiert jenen Typ von Gewalt, den Jan Philipp Reemtsma „autotelisch“ nennt: eine Gewalt, die um ihrer selbst willen ausgeübt wird und keinen Zweck verfolgt. {...}

Sie ist der radikale Widerspruch zu jenem Selbstbild, das moderne Gesellschaften und ihre Mitglieder von sich ausgebildet haben; nämlich des Vertrauens in die Stabilität von Institutionen und Regelwerken und vor allem in die Monopolisierung von Gewalt.“

Soldaten, Protokolle vom Kämpfen, Töten und Sterben, S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main 2011, S.88 f.

1.2. Flow

Hier stellt sich die Frage: Wieso empfinden viele Menschen Spaß beim Töten? Im Spiel wie auch in der Realität!

Hierfür gibt es mehrere Erklärungsmodelle:

„Nach Thomas Hausmanninger ist die Funktionslust, die Lust am Funktionieren des psychophysischen Apparats, ein Grund dafür, dass Vergnügen beim Betrachten von Gewaltdarstellungen in einem sicheren Rahmen entsteht. {...}

Die Mood-Management-Theorie geht davon aus, dass Medien zur Regulierung des Erregungsniveaus genutzt werden. {...}

Nach dem Sensation-Seeking-Ansatz gibt es bei einem Teil der Mediennutzenden eine Veranlagung zur Suche nach intensiven und neuen Erfahrungen. {...}

Und schließlich können massenmediale Angebote mit besonders drastischen Gewaltdarstellungen Jugendlichen einen Distinktionsgewinn ermöglichen, indem die Erfahrungsintensität für die Gruppe der Rezipienten ein Zusammengehörigkeitsgefühl schafft {...} und das Souveränitätsgefühl, mediale Formen zu beherrschen, die Eltern und Lehrern das Blut gefrieren lassen.“

Jahn-Sudmann, Andreas und Schröder, Arne, Überschreitungen im digitalen Spiel, zur Faszination der ludischen Gewalt in: Augenblick, Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, 46 „Killerspiele“ Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S. 21 f.

Wie so oft liegt die Wahrheit wahrscheinlich auch hier in einer von Person zu Person variierenden Anteilhaftigkeit der verschiedenen Erklärungsansätze.

Einer der bestimmenden Hauptanteile wird in dem Erleben des sogenannten Flow-Gefühls liegen.

Flow (englisch „Fließen, Rinnen, Strömen“) bezeichnet das als beglückend erlebte Gefühl eines mentalen Zustandes völliger Vertiefung (Konzentration) und restlosen Aufgehens in einer Tätigkeit (Absorption), die wie von selbst vor sich geht – auf Deutsch in etwa Schaffens- bzw. Tätigkeitsrausch oder auch Funktionslust.

Wikipedia, [https://de.wikipedia.org/wiki/Flow_\(Psychologie\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Flow_(Psychologie)), 08.01.2015, 23:43

Hier liegt auch die Schnittmenge vieler Erklärungsansätze.

Videospiele sind in der Regel so angelegt, dass der Spieler immer wieder vor neue Anforderungen gestellt wird, die ihn nicht überfordern und noch wichtiger, niemals unterfordern. So wird sichergestellt, dass der Spieler ein permanent gutes Gefühl hat.

Worin die Handlungen im Spiel bestehen, ist hierbei sekundär, typisch ist allerdings, dass es sich um

sogenannte „kurze Handlungsketten“ handelt.

„Der Shooter ist ein Fest der kurzen Handlungsketten. {...} Der Lustgewinn dieses <Handelns> besteht darin, dass es Primär ein Handeln als Kompensation ist und erst sekundär ein Handeln als Gewalt. Die Gewalt ist auf der Ebene des Dargestellten präsent, nicht aber im Zentrum der Handlungsebene. Der Lustgewinn entsteht aus den (ultra-) kurzen Handlungsketten, nicht aber aus der Gewalt <an sich>.

Rolf Nohr in Augenblick, Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, 46 „Killerspiele“ Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S.14

1.3. Immersion

„Von einem immersiven Bild wird gesprochen, wenn der Betrachter dieses Bildes, das Gesehene Bildobjekt nicht für ein Bildobjekt, sondern für eine reale Sache hält. Es kommt zu einer Verwechslung: Der Betrachter merkt nicht, dass er ein artifizielles Objekt sieht. {...} Immersion widerfährt (vielmehr) jedem, der überhaupt wahrnimmt. Er taucht in die wahrgenommene Welt ein. Dass meine Wahrnehmung mich in der Welt sein lässt, bedeutet, dass meine Wahrnehmung immersiv ist. Den sogenannten immersiven Bildern geht es somit nicht nur darum, die Immersion neu zu erfinden, sondern das Ziel dieser Bilder ist es, der Bildwahrnehmung ihren Sonderstatus zu nehmen, das heißt, die Bildwahrnehmung der normalen, immer schon immersiven Wahrnehmung anzugleichen.“

Wiesing, Lambert, Das Mich der Wahrnehmung. Eine Autopsie, Suhrkamp, Frankfurt am Main 2009, S.210-212 in: Serious Games, Krieg/Medien/Kunst/, Hrsg. Von Beil, Ralf und Ehmann, Antje, Mathildenhöhe Darmstadt, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2011, S. 103

Der Grad der Immersion beschreibt im Wesentlichen die Identifikation des Subjektes mit seiner wahrgenommenen Umwelt. Streng genommen müsste man den Begriff auch auf unsere alltägliche Wahrnehmung anwenden, denn ebenso wie in einem Computerspiel ist die von uns wahrgenommene Wirklichkeit ja keine objektive Realität, sondern eine Konstruktion, die unser Gehirn aus Sinneseindrücken und Erfahrungen formt. Diese Erfahrung ist also lediglich die größtmögliche Immersion, die wir bisher kennen gelernt haben.

Entsprechend werden Computerspiele unter anderem danach bewertet, wie nah sie der Wahrnehmung unserer Realwelt kommen.

Das wichtigste und problematischste Mittel dafür ist nicht etwa die Grafik, sondern vielmehr die Mensch-Computer-Schnittstelle.

Modernste Spielmechaniken ermöglichen dem Spieler heutzutage eine so hohe Immersion, dass er den Avatar als eigenen Körper wahrnimmt.

„Der Avatar im Shooter {...} ist ein offener Stellvertreter, der produktiv angeeignet werden kann: Er hat weder ein Gesicht noch eine Stimme und bietet sich damit zur Projektion an. Sein Äußeres {...} reduziert sich auf eine eher symbolische Codierung: {...} Der Shooter zelebriert damit die Freiheit des Avatars (und des Spielers): Die Bindung von Spieler zu Stellvertreter ist gekennzeichnet von einer hoch individualisierbaren Aneignung, Projektion oder Interpretation. Gleichzeitig aber ist der Avatar eine unverhandelbare Stelle der Interaktion, Partizipation und Immersion.“

Rolf Nohr in Augenblick, Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, 46 „Killerspiele“ Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S.10

Fällt dadurch nun die „symbolische Ebene“ der Handlung weg, wenn das Spiel für den Spieler immer mehr zur subjektiven Realität wird?

Hier stellt sich auch die Frage, ob und wenn ja inwiefern man das Töten in der realen Welt als spielerisch wahrnehmen kann. Denn wenn man sich Berichte von Menschen anschaut, für die das Töten zur Routine geworden ist, wird evident, dass zumindest viele Menschen das Potential besitzen, im Töten eine sportliche Herausforderung zu sehen. Als „spielerisch“ kann man diese Haltung aber wohl nur im übertragenen Sinne bezeichnen, denn ein wesentlicher Faktor des Spieles ist, dass es eine eigene Rahmung hat und dass die Handlungen im Spiel keinen direkten Einfluss auf die Welt außerhalb dieses Rahmens haben. Was ja beim realen Töten nicht der Fall ist. Dennoch kann diese begriffliche Bestimmung nicht darüber hinwegtäuschen, dass zahlreiche Soldaten es subjektiv anders wahrnehmen.

„Angst zu töten...Okay, aber es macht Lust. Du wirst sexuell aufgeladen, alles ist Vollgas. Hohes Adrenalin wird dein Lebensstil. Du kannst nicht mehr zum Normalmaß zurück. Es ist Leben an der Grenze.“

Richard Stillwell (Vietnam Veteran) in: Coco Schrijber, FIRST KILL, Die Lust am Töten (Dokumentarfilm Phönix)

Time: 16:28min

2. Dokumentation, Spielfilm und Videospiel / Ähnlichkeiten und Unterschiede

Wir bewältigen unserer gewaltsame politische Vergangenheit zuallererst dadurch, dass wir uns mit den Repräsentationen auseinandersetzen, die geprägt haben, wie wir den Krieg begreifen.

Bronfen, Elisabeth, Hollywoods Kriege, Geschichte einer Heimsuchung, S. Fischer Verlag GmgH, Frankfurt am Main 2013, S.10

2.1. Der Dokumentarfilm:

„Es ist der letzte wirkliche Jagdsport und es nützt überhaupt nichts, wenn wir behaupten, dass wir das nicht aufregend finden, dass es die Leute nicht anturnt. Das hat es immer getan und wird es immer tun.“

Michael Herr (Schriftsteller) in: Coco Schrijber, FIRST KILL, Die Lust am Töten (Dokumentarfilm Phönix)

Time: 09:54min

Kurz nach der Landung in der Normandie wurde von den USA inszeniertes, dokumentarisches Material zu Propagandazwecken veröffentlicht. Seitdem wird das Thema immer wieder in verschiedenen Dokumentationsformaten gezeigt.

Das geht bis zu aufwendigen Reenactments und Animationen in TV-Produktionen neuester Zeit, die sich bildästhetisch wiederum an älteren Spielfilmen und Computerspielen orientieren. Hier wird hauptsächlich auf die ältesten authentischen Archivaufnahmen eingegangen, um die Ursache der sich daraus entwickelnden Geschichte der Bilder zu betonen.

Auffällig ist hier unter anderem die Distanz, die der Betrachter zum Geschehen hat. Wir sind zwar mit authentischen Bildern realer Gewalt konfrontiert, doch lässt es die Bildqualität und die relative Distanz der Kamera zum Geschehen nicht zu, dass wir uns emphatisch in die Szenerie einfühlen können.

Es besteht ein Widerspruch zwischen dem Bewusstsein von der Realität der gesehenen Gewalt und der Fähigkeit diese als abstoßend zu empfinden.

Dies wird besonders deutlich, wenn das Gesehene mit einem Spielfilm verglichen wird, der sich mit derselben Thematik auseinandersetzt.

2.2. Der Spielfilm (Saving Private Ryan):

„Das Schöne am Krieg ist schwer zu bewältigen, die Tatsache, dass du dich nie fragen musst, wann der nächste Adrenalinschub kommt. Du musst kein Scheinleben führen und Todesphantasien pflegen. Wenn es wirklich um Leben und Tod geht, hast du Klarheit im Leben, im Kino haben wir das alles schon gesehen. {...} Es ist so hinreißend, unterhaltsam und spannend, dass wir nicht mehr wahrnehmen, wofür es eigentlich steht...Leiden...Leiden zu unserer Unterhaltung.“

Michael Herr (Schriftsteller) in: Coco Schrijber, FIRST KILL, Die Lust am Töten (Dokumentarfilm Phönix)

Time: 22:20min

Zahlreiche Spielfilme wurden über die Landung in der Normandie veröffentlicht.

Hier wird im Speziellen auf den populär gewordenen Film „Saving Private Ryan“ eingegangen. Dieser Film hat wohl wie kein anderer das Bild von der Landung in der Normandie geprägt. An dieser Stelle kann nicht im Detail die Rahmenhandlung und Entstehungsgeschichte des Films beschrieben werden. Hier soll es lediglich um die Szenen gehen, die die Landung zeigen.

Es handelt sich hierbei um die zweite Szene des Films. Nach einer kurzen Anfangssequenz, in der der gealterte Protagonist auf einem Soldatenfriedhof zu sehen ist, begibt man sich in seine Imagination der Vergangenheit. Bemerkenswert ist, dass der Zuschauer gleich zu Anfang mit einer äußerst brutalen Filmszene konfrontiert wird. Die Darstellung von Gewalt mit möglichst großer filmischer Virtuosität steht hier absolut im Vordergrund.

Es wird wenig Zeit gelassen sich mit den Protagonisten zu befassen, bevor sie ins Geschehen gebracht werden, man ist direkt mit dem Überlebenskampf der amerikanischen Soldaten konfrontiert, wobei die deutsche Gegenseite weitgehend anonym bleibt.

Die Kamera ist stets auf der Seite der alliierten Angreifer und wechselt nur auf die Gegenseite, um das Töten durch die Subjektive eines Maschinengewehrschützen zu zeigen, eine Einstellung, die oft in vergleichbaren Szenen verwendet wird.

Auch wird auffallend oft in die Subjektive des Protagonisten gewechselt, was in den Videospielen „Call of Duty 2“ und „Medal of Honor Allied Assault“ wieder aufgegriffen und weiterentwickelt wird. Dennoch kann der Film allein aufgrund seiner distanzierten Rezeptionsweise niemals den immersiven Effekt haben, den wir beim Videospiel zumindest potenziell erleben können. Und genau darin liegt auch für Kracauer die spezifische Qualität der filmisch inszenierten Gewalt.

Um davon zu schweigen, dass erst der Film so komplexe Vorgänge wie {...} Kriegsepisoden zeigen kann, die sich von einem einzigen Standpunkt überhaupt nicht erschließen lassen, ist es ihm alleine vorbehalten, als unbefangener

Beobachter tief in die Zonen des Grauens zu dringen; woraus folgt, daß seine eingewurzelte Neigung zu grauenregenden Stoffen ästhetisch durchaus legitim ist. Indem er seine Chancen nutzt, durchbricht er allerdings nicht nur die bisher der künstlerischen Darstellung gezogenen Schranken, sondern verbildlicht auch Geschehnisse, die dort, wo sie faktisch vonstatten gehen, keinen Zeugen dulden, weil sich unter Einfluß jeder Zeuge in ein von Angst, Wut, Verzweiflung erfülltes Wesen verwandelt.

Kracauer, Siegfried, Kino, Essays, Studien, Glossen zum Film, Suhrkamp, S.26

Während beim Videospiel die Spannung unter anderem darin besteht, dass man Teil des Geschehens ist, ist es beim Film die Ambivalenz, Gewaltakte zu rezipieren und sich damit auseinandersetzen zu können, ohne selber Teil des Geschehens werden zu müssen. Kracauer geht sogar so weit, zu behaupten, lediglich die filmische Auseinandersetzung mit Gewaltakten könne zu einer objektiven Meinungsbildung beim Betrachter führen.

Jemand, der eine Verfilmung sieht nimmt ein Ereignis demnach ganzheitlicher wahr, als jemand der der Situation tatsächlich ausgesetzt war.

Das hängt sicher auch nicht zuletzt damit zusammen, dass der Film aufgrund seiner Wesensart in der Bildhaftigkeit bleibt und keine Immersion im strengen Sinne zulässt.

„Denn wer ein Bild sieht, wird zwangsläufig in einen Ausnahmezustand versetzt – und zwar in einen Ausnahmezustand, dessen merkwürdige Andersartigkeit gegenüber anderen Wahrnehmungen sich erfreulich leicht und klar beschreiben lässt: Nur in der Betrachtung eines Bildes ist ein Wahrnehmungserlebnis für den Wahrnehmenden nicht mit dem Zwang verbunden, selbst ein Teil des wahrgenommen Geschehens sein zu müssen.“

Wiesing, Lambert, Das Mich der Wahrnehmung. Eine Autopsie, Suhrkamp, Frankfurt am Main 2009, S.210-212 in: Serious Games, Krieg/Medien/Kunst/, Hrsg. Von Beil, Ralf und Ehmann, Antje, Mathildenhöhe Darmstadt, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2011, S. 103

Allerdings gibt es auch eine bemerkenswerte Ähnlichkeit zwischen der filmischen Inszenierung und der des Videospiels. Wenn Elisabeth Bronfen zwischen militärischen und filmischen Akten Parallelen zieht, so gilt das mit Sicherheit in verstärktem Maße für das Videospiel.

Die sonderbar unverwüstliche Allianz zwischen militärischem Spektakel und filmischer Reinszenierung, aber auch zwischen der Art und Weise, wie wir Krieg auf der Leinwand neu erfassen und wie uns dies hilft, ihn in der realen Welt zu verstehen, liegt daran, dass beide von ihrer Fähigkeit zur Bewegung leben. Die Mobilität der Kamera, Zeugnis der technischen Innovationen des Mediums, zusammen mit der visuellen Bewegung durch die Montage, wird eingesetzt, um die choreographierten Bewegungen der Schauspieler im Raum korrespondierend zu der industriellen Mobilisierung in den Kriegsgebieten und an der Heimatfront zu zelebrieren.

Bronfen, Elisabeth, Hollywoods Kriege, Geschichte einer Heimsuchung, S. Fischer Verlag GmGH, Frankfurt am Main 2013, S.12

2.3. Das Videospiele (Call of Duty 2, Medal of Honor Allied Assault):

„Das Kriegsspiel war durch seine Modellierung immer schon dem Ernstfall abgelauscht und markierte jene Virtualität des Experimentierens mit Spielräumen, die darauf wartet, auch wieder in die Aktualität von Ernstfällen umzuschlagen.“

Claus Pias. Computer Spiel Welten

Nun könnte man annehmen, dass die Beschäftigung mit dem Thema aus vielerlei Perspektiven unmittelbar einleuchtet. Es handelt sich um einen historischen Sachverhalt, der reale Konsequenzen hat.

Aber welche Legitimierung kann es dafür geben, dass Geschehene erneut nachzuspielen, und zwar nicht im Sinne einer theatralen oder filmischen Schauspielleistung, die man noch als Mittel zum Zweck ansehen könnte, sondern als tatsächliches Spiel?

In den Videospiele „Call of Duty 2“ und „Medal of Honor Allied Assault“ kann man unter anderem einen amerikanischen Soldaten spielen, der an der Landung in der Normandie teilnimmt. Die Spielumgebung und der Ablauf der Ereignisse sind dem realen Ablauf nachempfunden. Bildästhetische Anleihen gibt es zumindest von dem Spielfilm „Saving Private Ryan“.

Das Videospiele ist ein Ego-Shooter mit relativ eingeschränkten Entfaltungsmöglichkeiten.

„Kriege und bewaffnete Konflikte bieten einen Rahmen, in dem das vielfache Töten gesellschaftlich legitimiert und plausibel erscheint. Dabei kann eine überzogene Brutalität in den Darstellungen auch dazu dienen, die strukturelle Banalität des Spiels zu verdecken. Gewalt lässt sich in der Bildschirmdarstellung wie auch in der Spielstruktur sehr viel einfacher umsetzen als andere Formen der sozialen Interaktion.“

Jahn-Sudmann, Andreas und Schröder, Arne, Überschreitungen im digitalen Spiel, zur Faszination der ludischen Gewalt in: Augenblick, Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, 46 „Killerspiele“ Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S 22

Der Spieler kann seine Figur zwar in dem ihm vorgegebenen Raum frei bewegen, scheidet jedoch aus dem Spiel aus, sobald sie diesen Raum verlässt, stirbt oder auf einen anderen Alliierten schießen lässt.

Wird die Spielfigur von gegnerischen Kugeln, Granaten o. ä. getroffen, merkt der Spieler das anhand verschiedener ästhetischer Mittel. Am prägnantesten ist wohl die visuelle Kennzeichnung durch das sich rot verfärbende und unschärfer werdende Bild, was sowohl den zunehmenden Kontrollverlust als auch die direkte körperliche Verletzung symbolisieren soll.

Außerdem reagiert das Joypad je nach Einstellung und Möglichkeit bei jedem Treffer, man bekommt also auch ein direktes körperliches Feedback, welches oft nicht bewusst wahrgenommen wird. Anders als im Film ist der Spieler also mit genuin auf ihn bezogenen Reizen konfrontiert.

3. Eigene künstlerische Auseinandersetzung / De-Montage

3.1. Der Experimentalfilm (Normandie)

Im Rahmen meiner Auseinandersetzung mit dem Zweiten Weltkrieg und der medialen Aufbereitung desselben habe ich einen Experimentalfilm gemacht, der die verschiedenen Medien in einer Arbeit zusammenführt.

Der Film ist Teil einer (bisher) dreiteiligen Reihe. Die Titel der einzelnen Filme beziehen sich stets auf den Ort des Geschehens.

Die Besonderheit von „Normandie“ ist die besonders hohe Dichte an Übereinstimmungen und Vielfältigkeit der Medien. Schaut man sich die Dokumentationen, Spielfilme und Videospiele an, fallen viele formale und inhaltliche Übereinstimmungen auf. Aufgrund dieser Redundanz konnte ich alle Medien weitgehend widerspruchsfrei zu einem kontinuierlichem Film montieren, in dem ständig zwischen dokumentarischem, filmischem und ludischem Bildmaterial gewechselt wird.

Dafür habe ich zunächst das gesamte Bildmaterial in einer möglichst homogenen Bildgestaltung aufeinander angepasst. Erst im Laufe des Films bricht diese ästhetische Angleichung durch die sukzessive Aufdeckung der Originalbilder wieder auf. Durch dieses Stilmittel und die gleichzeitige Verschränkung der unterschiedlichen Medien entsteht eine Irritation, die aber die Kontinuität der Handlung nicht negativ beeinflusst.

Hier wird subjektiv erfahrbar, was Elisabeth Bronfen in ihrem Buch „Hollywoods Kriege“ postuliert, dass nämlich jede Reinszenierung der Schlacht notwendigerweise auf vorangehende Inszenierungen zurückgreifen muss und diese somit „recycelt“ (vgl. Elisabeth Bronfen) werden.

Quellen:

Bronfen, Elisabeth

Hollywoods Kriege, Geschichte einer Heimsuchung, Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main 2013

Bürger, Peter

Kino der Angst. Terror, Krieg und Staatskunst aus Hollywood, Stuttgart (Schmetterling Verlag) 2007, S. 69

Hänsel, Rudolf

Game Over!, Wie Killerspiele unsere Jugend manipulieren, Kai Homilius Verlag, Berlin 2011

Himmelsbach, Sabine

„Playback – Simulierte Wirklichkeiten / Playback – Simulated Realities“, in Sabine Himmelsbach, Playback – Simulierte Wirklichkeiten / Playback – Simulated Realities, Ausst.-Kat. Edith-Ruß-Haus für Medienkunst, Oldenburg, Heidelberg (Kehrer Verlag) 2007, S.10

Jahn-Sudmann, Andreas und Schröder, Arne

Überschreitungen im digitalen Spiel, zur Faszination der ludischen Gewalt in: Augenblick, Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, 46 „Killerspiele“ Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, Schüren Verlag, Universitätsstr. 55, 35037 Marburg

Kracauer, Siegfried

Kino, Essays, Studien, Glossen zum Film, Suhrkamp

Neitzel, Sönke und Welzer, Harald

Soldaten, Protokolle vom Kämpfen, Töten und Sterben, S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main 2011

Nohr, Rolf

„I've seen the devil of violence“, Verhandlungen über das Gewaltmonopol in der <Killerspieldebatte> in: Augenblick, Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, 46 „Killerspiele“ Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, Schüren Verlag, Universitätsstr. 55, 35037 Marburg

Pias, Claus

Computer Spiel Welten

Schrijber, Coco

FIRST KILL, Die Lust am Töten (Dokumentarfilm Phönix)

(Zitiert sind die deutschen Übersetzungen aus dem Film)

Wiesing, Lambert

Das Mich der Wahrnehmung. Eine Autopsie, Suhrkamp, Frankfurt am Main 2009, S.210-212 in: Serious Games, Krieg/Medien/Kunst/, Hrsg. Von Beil, Ralf und Ehmman, Antje, Mathildenhöhe Darmstadt, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2011

Wikipedia

[https://de.wikipedia.org/wiki/Flow_\(Psychologie\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Flow_(Psychologie)), 08.01.2015, 23:43

Erklärung

gemäß § 18 Abs. 6 und § 15 Abs. 8 der Ordnung für die Prüfung im lehramtsbezogenen Bachelorstudien-
gang an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz (POLBA), bzw. § 18 Abs. 5 und § 15 Abs. 10 der
Ordnung für die Prüfung im Masterstudiengang für das Lehramt an Gymnasien (POLMA).

Hiermit erkläre ich, _____ (Matr.-Nr.: _____),
dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen
oder Hilfsmittel (einschließlich elektronischer Medien und Online-Quellen) benutzt habe. Mir ist be-
wusst, dass ein Täuschungsversuch oder ein Ordnungsverstoß vorliegt, wenn sich diese Erklärung als
unwahr erweist. § 18 Absatz 3 und 4 POLBA, bzw. POLMA gilt in diesem Fall entsprechend.

Ort, Datum

Unterschrift

Auszug aus § 18 POLBA/POLMA: Versäumnis, Rücktritt, Täuschung, Ordnungsverstoß

(3) Versucht die Kandidatin oder der Kandidat das Ergebnis einer Prüfung durch Täuschung oder Benutzung nicht
zugelassener Hilfsmittel zu beeinflussen, gilt die betreffende Prüfungsleistung als mit „nicht ausreichend“ (5,0)
absolviert (...)

(4) Die Kandidatin oder der Kandidat kann innerhalb einer Frist von einem Monat verlangen, dass Entschei-
dungen nach Absatz 3 Satz 1 und 2 vom jeweils zuständigen Prüfungsausschuss überprüft werden. Belastende Ent-
scheidungen sind der Kandidatin oder dem Kandidaten unverzüglich schriftlich mitzuteilen, zu begründen und
mit einer Rechtsbehelfsbelehrung zu versehen. Der Kandidatin oder dem Kandidaten ist vor einer Entscheidung
Gelegenheit zur Äußerung zu geben.