

AUS POLITIK UND ZEITGESCHICHTE

Facts & Fiction

Andreas Dörner

POLITSERIEN: UNTERHALTSAME
BLICKE AUF DIE
HINTERBÜHNEN DER POLITIK

Silke Satjukow · Rainer Gries

HYBRIDE GESCHICHTE
UND PARA-HISTORIE.
GESCHICHTSANEIGNUNGEN
IM 21. JAHRHUNDERT

Bernd Kleinbans

MEHR ALS KOSTÜM
UND KULISSE:
GESCHICHTSPHILOSOPHIE
IM HISTORIENFILM

Andreas Kötzing

BATMAN JAGT BIN LADEN.
9/11 UND DER KAMPF
GEGEN DEN TERROR
IM HOLLYWOOD-KINO

Tim Raupach

GESCHICHTE
IM COMPUTERSPIEL

APuZ

ZEITSCHRIFT DER BUNDESZENTRALE
FÜR POLITISCHE BILDUNG

Beilage zur Wochenzeitung Das **Parlament**

Facts & Fiction

APuZ 51/2016

ANDREAS DÖRNER

**POLITSERIEN: UNTERHALTSAME BLICKE
AUF DIE HINTERBÜHNEN DER POLITIK**
Politserien eröffnen den Zuschauern einen Blick auf die Hinterbühnen der Politik. Sie konstruieren, häufig im Rückgriff auf Insiderwissen, politische Realitäten – aber diese Realitäten unterliegen der spezifischen Funktionslogik von medialen Unterhaltungsformaten.

Seite 04–11

SILKE SATJUKOW · RAINER GRIES

**HYBRIDE GESCHICHTE
UND PARA-HISTORIE –
GESCHICHTSANEIGNUNGEN
IN DER MEDIENGESELLSCHAFT
DES 21. JAHRHUNDERTS**

Was bedeutet es für aktuelle und künftige „Geschichtsbilder“, wenn mediale Filmbilder die Gedächtnisbilder überlagern? Sind die Zuschauer willens und in der Lage, zwischen historiografisch erarbeiteten Figuren und dem dramatisierten Artefakt zu unterscheiden?

Seite 12–18

BERND KLEINHANS

**MEHR ALS KOSTÜM UND KULISSE:
GESCHICHTSPHILOSOPHIE IM HISTORIENFILM**
Historienfilme als „cinematic history“ sind in der Lage, die von der Geschichtswissenschaft hinterlassene Leerstelle geschichtsphilosophischer Fragestellungen zu füllen. So können sie auch der Wissenschaft Impulse für eine vertiefte Beschäftigung mit ihren Grundlagen liefern.

Seite 19–24

ANDREAS KÖTZING

**BATMAN JAGT BIN LADEN.
9/11 UND DER KAMPF GEGEN DEN TERROR
IM HOLLYWOOD-KINO**

Wenige Filme setzen sich direkt mit dem 11. September 2001 auseinander. Gleichwohl haben sich die Folgen des Terrors als Subtext in diverse Produktionen eingeschrieben. So lassen sich gerade die Superhelden-Filme als Beiträge zu einem Diskurs über die US-Gesellschaft lesen.

Seite 25–32

TIM RAUPACH

GESCHICHTE IM COMPUTERSPIEL

Geschichtsdarstellung in Computerspielen verläuft nicht analog zu den klassisch-linearen Erzählmedien. Vielmehr kann nicht nur aus einer Darstellungs-, sondern auch aus einer Handlungsperspektive der Spielenden nach historischer Authentizität gefragt werden.

Seite 33–38

EDITORIAL

Politik und Geschichte dienen zahlreichen Kinofilmen, Fernsehserien und Computerspielen als Stoff und „Kulisse“. Historische und aktuelle Ereignisse, Prozesse und Persönlichkeiten bieten ein ideales Umfeld für die spannende Inszenierung menschlicher Dramen: Weltgeschichte zum Mitfühlen. Während der aufwändig ausgestattete Historienfilm eine lange Tradition hat, erfreuen sich Politserien seit einigen Jahren zunehmender Beliebtheit. Für beide gilt: Je „authentischer“ die Darstellung und je „faktengetreuer“ die Inszenierung, desto glaubwürdiger wirken sie.

Im Auge des Betrachters können Fakten und Fiktion bisweilen verschwimmen. Denn alle diese Medien – wie übrigens auch die klassischen Geschichtsdarstellungen – liefern Konstruktionen, die zwangsläufig immer auch – und vielleicht sogar vor allem – bestimmte Interpretationen und Deutungen der Gegenwart, Werthaltungen sowie Freund- und Feinbilder transportieren. Man mag derlei Geschichts- und Politikrepräsentationen als Unterhaltung abtun – doch gerade, weil die populärmedialen Verarbeitungen von Geschichte und Politik so eine enorme Reichweite haben und das kulturelle Gedächtnis vieler Menschen mitprägen, lohnt es sich, genauer hinzusehen und die entstehenden Bilder ernst zu nehmen.

Welches Bild vermitteln etwa Politserien wie „House of Cards“ von demokratischen politischen Prozessen? Inwiefern werden gängige Opfer- und Täterbilder in bekannten Historienfilmen wie „Unsere Mütter, unsere Väter“ auf den Kopf gestellt? Welche Kräfte werden für den Fortgang von Geschichte als entscheidend dargestellt: einzelne Figuren oder übermächtige Strukturen? Nicht zuletzt für die politische Bildung bieten Fragen wie diese Anknüpfungspunkte zur Vertiefung und Diskussion: Denn dass man durch solcherart Filme und Spiele nur unterhalten wird, ist eine Fiktion.

Johannes Piepenbrink

POLITSERIEN: UNTERHALTSAME BLICKE AUF DIE HINTERBÜHNEN DER POLITIK

Andreas Dörner

Die Hauptstadt der USA ist in Aufruhr. Der amtierende Präsident, bei einem Attentat durch mehrere Schüsse niedergestreckt, liegt bewusstlos im Krankenhaus. Der mutmaßliche Täter wird in den Kellern der CIA vor den Augen des zuständigen Staatsanwalts gefoltert. Zeitgleich befindet sich ein politischer Großskandal um die Manipulation der jüngsten Präsidentschaftswahl kurz vor der Aufdeckung. In dieser hektischen Gemengelage formuliert Harrison Wright, Mitarbeiter der Krisenberaterin Olivia Pope, worum es in der Politik geht: „There’s a whole other layer of D. C., you know, where real politics happen. Where decisions are made. Not about democracy or the flag, but power. This is about things that go bump in the night. Stuff that regular Americans never hear about. This is the real deal!“⁰¹

Dieses Zitat aus der erfolgreichen US-Fernsehserie „Scandal“ verdeutlicht: Politserien bieten uns mediale Konstruktionen des Politischen, die klar von dem aus der üblichen Berichterstattung bekannten Bild abweichen. Diese verdichten sich in expliziten Definitionen wie der oben zitierten, wo uns gesagt wird: Reale Politik dreht sich nicht um normative Vorstellungen von Demokratie und ihre feiertäglichen Symbole, sondern um die moralfreien, machtorientierten Motive des politischen Alltags. Die Episoden und Staffeln von Politserien sind dann als erzählerische Entfaltungen dieser Definitionen zu verstehen.⁰² Politserien versprechen einen Blick auf die Hinterbühnen der Politik,⁰³ sie verheißen uns Einsichten, „von denen der Normalbürger noch nie gehört hat“, wie der bereits zitierte Harrison Wright sagt.

Dieses Versprechen lockt viele Zuschauerinnen und Zuschauer an – zumal da, wo Serien durch intensiven Realitätsbezug an Glaubwürdigkeit gewinnen. So greifen die fiktionalen Serienwelten stets außermediale Realitäten auf: „Scandal“ etwa verursachte heftige Diskussionen in der US-amerikanischen Öffentlichkeit, als in Staffel 4, Folge 14 das Problem der Polizeigewalt gegen Schwarze thematisiert wurde, das in den vergan-

genen Jahren in verschiedenen Landesteilen mehrfach zu Unruhen geführt hat. Der Ausstrahlungzeitpunkt der Episode war, unabsichtlich, perfekt getimt: Sie lief erstmals am 5. März 2015, einen Tag nachdem die Grand Jury in Ferguson, Missouri entschieden hatte, dass der weiße Polizist, der den Schwarzen Michael Brown getötet hatte, nicht vor Gericht muss. Die fiktive Welt der Serie schien auf einmal mit der außermedialen Welt zu verschmelzen; die Folge ließ sich als direkter Kommentar zum skandalösen Freispruch interpretieren.

Auch die Serienfiguren sind teilweise an reale Personen angelehnt. Die Krisenmanagerin Olivia Pope, Hauptfigur in „Scandal“, ist erkennbar der real existierenden PR-Fachfrau Judy Smith nachempfunden. Smith war früher in der Administration von George W. Bush tätig und gilt seit Jahren als eine der prominentesten Krisenmanagerinnen im politischen und wirtschaftlichen Leben der USA. Wenn Smith dann auch noch im Produktionsteam der Serie als Koproduzentin tätig ist und die Autoren mit ihrem Praxiswissen berät, ist die Brücke zwischen Fiktion und Alltagswelt perfekt. Eine solche Einbindung von Fachleuten und Insidern ist in der Serienproduktion durchaus üblich. Michael Dobbs, Autor der Buchvorlage der „House of Cards“-Serien, war in den 1970er und 1980er Jahren unter anderem Berater von Margaret Thatcher und Stabschef der britischen Regierung. Und auch die ZDF-Produktion „Kanzleramt“ nahm bei den Drehbüchern die Dienste des früheren Redenschreibers und politischen Redakteurs Martin E. Süskind in Anspruch.

Wie sehr sich politische Realität und Serienfiktion ineinanderschieben können, wurde auch im Präsidentschaftswahljahr 2016 in den USA deutlich. So spielte Netflix mit Frank Underwood, der Hauptfigur in „House of Cards“, ein Verwirrspiel, als sie Underwoods fiktive Präsidentschaftskampagne ohne deutliche Markierung des fiktionalen Charakters in die politische Medienöffentlichkeit der Vereinigten Staaten einspeiste. Underwood be-



Vermischung von echtem und fiktivem Wahlkampf: Werbeplakat für den Serienkandidaten Frank Underwood (Kevin Spacey) aus „House of Cards“ am 13. Februar 2016 in Greenville, South Carolina, wo am selben Tag die Fernsehdebatte der echten Präsidentschaftsbewerber der Republikanischen Partei stattfand.

Quelle: picture alliance / AP Photo

kam, wie bei realen Wahlkämpfen üblich, eine eigene Kampagnenhomepage eingerichtet, täuschend echt gestaltete Werbespots des „Kandidaten“ wurden im Fernsehen geschaltet und gezielt sogar in der Pause der TV-Debatte republikanischer Präsidentschaftsbewerber im Dezember 2015 ausgestrahlt.⁰⁴ Die Spots sollten als Werbung für die ab März 2016 auf Netflix veröffentlichte vierte Staffel der Politserie fungieren, führten aber vor allem vor Augen, dass reale und fiktive Kampagnen mitunter kaum voneinander zu unterscheiden sind.

Trotz der genannten Indikatoren für eine gewisse Realitätsnähe politischer Serien ist allen Beobachtern in der Regel klar, dass es relevante Unterschiede zwischen der Serienrealität und der politischen Alltagswelt gibt. Niemand wür-

de unterstellen, politische Betrugsmanöver, Mord und Folter prägten in dem Maße die Politik, wie es „Scandal“ oder „House of Cards“ behaupten. Was also macht die spezifische Realität politischer Unterhaltungsserien aus, welche Bilder des Politischen produzieren sie, und welchen Einfluss können sie entfalten?

POLITSERIEN IM BOOM

„Scandal“ ist ein symptomatisches Beispiel für den gegenwärtigen Boom von Politserien in den USA. Die Serie basiert auf einer Idee der erfahrenen Produzentin Shonda Rhimes, die schon seit vielen Jahren mit Produktionen wie „Grey’s Anatomy“ (bislang 278 Folgen in 13 Staffeln) erfolgreich im Geschäft ist. Rhimes hatte Judy Smith 2010 kennengelernt und war danach fasziniert von dem Gedanken, eine im politischen Raum angesiedelte Un-

01 Zitat aus Episode 10, Staffel 2 („One for the Dog“). „Scandal“ wird seit 2012 vom Sender ABC in bislang fünf Staffeln mit insgesamt 90 Episoden ausgestrahlt. Die Serie erreicht teilweise über 12 Millionen Zuschauer; die Reichweite der fünften Staffel lag bei durchschnittlich 10,86 Millionen Zuschauern.

02 Diese Definitionen des Politischen und ihre narrativen Erweiterungen können dann ihrerseits wieder rückübersetzt werden in einen theoretischen beziehungsweise politisch-philosophischen Diskurs; ein sehr anregendes Beispiel dafür ist J. Edward Hackett (Hrsg.), *House of Cards and Philosophy: Underwood’s Republic*, Chichester 2015.

03 Zur Begrifflichkeit von Vorder- und Hinterbühne vgl. den Klassiker: Erving Goffman, *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*, München 2008⁶ (1959).

04 Vgl. Vanessa Steinmetz, *Der bessere Trump*, 16.12.2015, www.spiegel.de/kultur/tv/a-1068074.html.

terhaltungsserie zu produzieren. „Scandal“ zeigt ein für moderne Qualitätsserien typisches Profil.⁰⁵

- Sie ist ein Genremix aus Krimi, Action, Spionagethriller und Melodram.
- Ihre komplexe Erzählstruktur verbindet die klassischen Episodenstücke (*series*) mit übergreifenden Handlungssträngen der Fortsetzungsserie (*serial*).
- Sie zeichnet sich aus durch ein hohes Erzähltempo mit geschliffenen Dialogen und modernem, schnellem Schnitt.
- Die Figuren sind vielschichtig, moralisch ambivalent und ungewöhnlich komponiert; sie zeigen Stärke und Schwäche zugleich, haben dunkle Geheimnisse und lassen sich nicht auf traditionelle Muster von Gut und Böse, Helden und Schurken reduzieren.⁰⁶
- Die Serie zeichnet ein illusionsloses und pessimistisches Bild der Politik; das politische Parkett ist hier kein Terrain für Idealisten, sondern für egoistische, machtfixierte und skrupellose Akteure. Diejenigen, die angetreten sind, um für das Gute einzutreten, scheitern am System und werden in Zusammenhänge verwickelt, wo sie Böses tun müssen. Selbst moralisch anständige Interventionen verleihen der korrupten politischen Ordnung so nur den Anschein von Recht und Moral.

Der anhaltende Politserien-Boom umfasst politische Prozessdramen⁰⁷ – neben „Scandal“ etwa

05 Der Terminus „Qualitätsserien“ wird meist in Anlehnung an den Begriff des „Qualitätsfernsehens“ von Robert Thompson gebraucht und ist in der aktuellen Diskussion über moderne Serien omnipräsent. Auch wenn der Terminus unglücklich erscheint, weil er wertende Komponenten in das analytische Vokabular einbringt, wird er hier verwendet, um auf die aktuelle Diskussion Bezug zu nehmen. Vgl. Robert J. Thompson, *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*, Syracuse 1997; zu aktuellen Befunden vgl. etwa Daniela Schlütz, *Quality-TV als Unterhaltungsphänomen. Entwicklung, Charakteristika, Nutzung und Rezeption von Fernsehserien wie The Sopranos, The Wire oder Breaking Bad*, Wiesbaden 2016.

06 Die Hauptfigur Olivia Pope ist als Beraterin des Präsidenten eine erfolgreiche Frau, die sich jedoch ihrem Vater gegenüber wie auch in der Liebesbeziehung mit dem Präsidenten eher schwach zeigt. Cyrus Beene, der sympathische schwule Stabschef des Präsidenten, legt die Möglichkeiten des politischen Handelns weit aus, wenn er einen Auftragskiller engagiert. Der Präsident erscheint anfangs als moralisch integer, begehrt später aber sogar einen Mord, um im Amt bleiben zu können.

07 Die Terminologie ist hier angelehnt an Chuck Tryon, *Political TV*, New York u. a. 2016, S. 21 ff., der allerdings jeweils von „Melodramen“ spricht, was m. E. analytisch nicht ganz passend ist.

„House of Cards“ (Netflix, vier Staffeln seit 2013) und „The Good Wife“ (CBS, sieben Staffeln seit 2009) sowie nationale Sicherheitsdramen wie „Homeland“ (Showtime, fünf Staffeln seit 2011) und „Madame Secretary“ (CBS, zwei Staffeln seit 2014). Daneben florieren Comedy-Formate, etwa „Veep“ über die verzweifelten Profilierungsversuche einer Vizepräsidentin (HBO, fünf Staffeln seit 2012) oder „Alpha House“ über eine Washingtoner Wohngemeinschaft aus vier Senatoren (Amazon, zwei Staffeln seit 2013). Vorreiter des aktuellen Booms waren die Erfolgsserien „The West Wing“ (NBC, sieben Staffeln von 1999 bis 2006) bei den Prozessdramen und „24“ (Fox, acht Staffeln von 2001 bis 2010) bei den Sicherheitsdramen. Die meisten dieser Serien werden auch ins Ausland verkauft und finden dort attraktive Sendeplätze.

Und sie haben politische Serienproduktionen auch in anderen Ländern angeregt, so zum Beispiel „Kanzleramt“ in Deutschland (ZDF, eine Staffel 2005), „Les hommes de l'ombre“ in Frankreich (France 2, drei Staffeln seit 2012) und „Borgen“ in Dänemark (DR1, drei Staffeln von 2010 bis 2013). In Großbritannien sind politische Serien und Mehrteiler schon seit Längerem beliebt. So waren die Episoden der „House of Cards“-Trilogie (drei Mehrteiler, BBC, 1990 bis 1995) nicht nur im heimischen Fernsehen erfolgreich, sondern lieferten auch die Vorlage für die gleichnamige US-Produktion bei Netflix. In ähnlicher Weise bildete Armando Iannuccis satirischer Einblick in den Regierungsalltag mit dem Titel „The Thick of it“ (BBC, vier Staffeln von 2005 bis 2012) das Vorbild für die amerikanische Version „Veep“, die ebenfalls von Iannucci produziert wurde. Der Boom der Politserien ist also ein internationales Phänomen, das sein treibendes Kraftzentrum jedoch in den USA hat: in einer politischen Medienkultur, in der die enge Verbindung von Politik und Unterhaltung schon lange etabliert ist.⁰⁸

BALANCEAKT ZWISCHEN REALITÄTSBEZUG UND UNTERHALTUNGSWERT

Eine Politserie ist eine in Episoden und Staffeln unterteilte, fiktionale und audiovisuelle Erzählung über „politische Wirklichkeiten“. Mit politi-

08 Vgl. Andreas Dörner, *Politische Kultur und Medienunterhaltung. Zur Inszenierung politischer Identitäten in der amerikanischen Film- und Fernsehwelt*, Konstanz 2000, S. 215 ff.

schen Wirklichkeiten sind dabei zunächst politische Zusammenhänge im engeren Sinne gemeint: Geschehnisse, die mit Institutionen und Akteuren wie Regierungen und Parlamenten, Präsidenten, Parteien und Journalisten, Geheimdiensten und Spionage zu tun haben. Teilweise wird bei dem Begriff „Politserie“ auch ein weiterer Politikbegriff zugrunde gelegt, sodass Serien, die sich allgemein mit Macht und Herrschaft sowie mit Kämpfen um Anerkennung befassen, ebenfalls einbezogen werden. In diesem Sinne könnte etwa auch die „Lindenstraße“ als Politserie bezeichnet werden.

Der Geltungsanspruch einer Serie ist ein anderer als der eines Berichts oder einer Reportage. Die Erzählung ist gerahmt wie eine Als-ob-Welt, vergleichbar einem Spiel, bei dem alle wissen, dass es eine zur Alltagswelt differente Wirklichkeit konstruiert.⁰⁹ Und dennoch bleibt sie stets auf die Alltagswelt bezogen. Gerade dieser Rückbezug, der ständige Vergleich zwischen fiktionaler Welt und außermedialer Alltagswelt begründet die Relevanz der erfundenen Wirklichkeit einer Serie.¹⁰

Für das Laienpublikum besteht die große Faszination politischer Serien in dem Versprechen, einen sonst in der medialen Berichterstattung unmöglichen Blick hinter die Kulissen des politischen Betriebs erhaschen zu können. Die Zuschauer sind dabei, wenn geheime Absprachen getroffen und Intrigen geschmiedet werden. Sie blicken den Protagonisten bei der politischen Arbeit über die Schulter. Sie erfahren sogar die geheimsten Gedanken der Akteure, wenn diese mit sich selbst sprechen, mit der Ehefrau eine Zigarette am Fenster teilen oder sich in vertrauensvollem Ton direkt ans Publikum wenden. Mit solchen *asides* produziert etwa die US-Serie „House of Cards“ eine Komplizenschaft zwischen dem skrupellosen Antihelden Frank Underwood und den Zuschauern, die ihn trotz all seiner Vergehen doch mögen, weil er sie durch die direkte Ansprache immer wieder mit ins Boot holt.

Für das Fachpublikum, für politische Akteure und Journalisten, die den Betrieb kennen, besteht der Reiz der Serien darin, die fiktionale Welt als Reflexionsmedium für eigene Tätigkeiten und

Wahrnehmungen zu nutzen. Wenn ein Bundestagsabgeordneter beispielsweise den fiktiven Bundestagsabgeordneten Hajo Eichwald aus der Miniserie „Eichwald, MdB“ (ZDF 2015) an seinem Alltag verzweifeln sieht, dann kann er das zum Anlass nehmen, über seine eigenen früheren Illusionen und jetzigen Ernüchterungen nachzudenken.

Entscheidend ist aber, dass Politserien primär Unterhaltungsformate sind. Wollen sie als solche erfolgreich sein, müssen sie bestimmten dramaturgischen Anforderungen gehorchen. Das „starke und langsame Bohren von harten Brettern mit Leidenschaft und Augenmaß zugleich“, wie Max Weber das politische Handeln beschrieb,¹¹ hat an sich vergleichsweise geringen Unterhaltungswert. Daher müssen Serien verkürzen, verdichten, zuspitzen und beschleunigen. Alles passiert schneller, einfacher, eindeutiger als in Wirklichkeit, daher sind die Serien orientierungsfreundlich. Sie wollen mit dramaturgischen Mitteln unterhaltsame Spannungsbögen oder amüsante Situationskomik produzieren – und sie dürfen doch bei aller Zuspitzung die Verbindung mit dem, was wir als außermediale Wirklichkeit kennen, nicht völlig verlieren, sonst erscheinen sie uns belanglos. Es geht um die richtige Balance zwischen Unterhaltungswert und Realitätsbezug.

IDEALTYPEN

Wie lässt sich der serienbasierte Entwurf des politischen Prozesses genauer bestimmen? Aspekte der Zuspitzung und dramaturgisch bedingten Verkürzung habe ich bereits erwähnt. Die Serien bieten uns komprimierte Seinsbestimmungen der politischen Welt. Sie können im besten Fall zeigen, wie Politik funktioniert und was die beteiligten Akteure antreibt. Sie führen vor, mit welcher Währung im politischen Geschäft bezahlt wird und welche Kooperationen und Konfrontationen sich zwischen Politik und Medien herausbilden können. Idealtypisch vereinfacht kann das Spektrum der fiktionalen Konstruktion des Politischen auf drei zentrale Konzepte reduziert werden, die mit grundlegenden Begriffen des Politischen korrespondieren: Politik wird entweder dargestellt als Idealpolitik, Realpolitik oder Machtpolitik.¹² Jen-

09 Siehe Mascha Maria Stumm, *Unterhaltungstheoreme bei Platon und Aristoteles*, Berlin 1996, S. 147.

10 Zu dieser grundlegenden Logik der fiktionalen Unterhaltungswelten und ihrer Bezüge zur außermedialen Realität vgl. Niklas Luhmann, *Die Realität der Massenmedien*, Wiesbaden 2010⁴ (1995), S. 112.

11 Max Weber, *Politik als Beruf*, München–Leipzig 1919, S. 66.

12 Zu den Politikbegriffen als verschiedene Zugänge zur politischen Realität vgl. noch immer Karl Rohe, *Politik. Begriffe und Wirklichkeiten*, Stuttgart 1994².



Satirische Politserie „Eichwald, MdB“: Der fiktive Bundestagsabgeordnete Hajo Eichwald (Bernhard Schütz, sitzend) im Kreise seiner Mitarbeiter.

Quelle: © ZDF/Daniela Inconorato

seits dieser drei Idealtypen lassen sich in der Vielfalt der Serien natürlich zahlreiche Mischformen erkennen.

Wird **Politik als Idealpolitik** dargestellt, geht es um eine Politikvorstellung, in der politisches Handeln „guten“ Zielen wie dem Gemeinwohl, Gerechtigkeit oder Freiheit dient, die durch angemessene, legitime und legale Mittel erreicht werden sollen. Die Protagonisten sind in dieser Welt umsichtig und moralisch integer, vor allem aber sind sie meist altruistisch motiviert. Sie kämpfen für die gute Sache, nicht für eigene Vorteile oder Karriere sprünge. Ein solches positives Bild wurde in „The West Wing“ oder auch später in „Kanzleramt“ geboten. Die Figuren weisen zwar kleine menschliche Schwächen auf, sie konkurrieren miteinander, sind auch mal eifersüchtig und eitel, agieren aber insgesamt gemeinwohlorientiert. Die Politserie definiert hier einen utopischen Raum, der als normative Messlatte, als positives Gegenbild zur außermedialen politischen Realität fungieren kann.

„The West Wing“ war für viele Zuschauer in den USA geradezu ein erlösendes Gegenbild zur von Politikverdrossenheit geprägten Realität

während der Regierungszeit von George W. Bush (2001 bis 2009). Der fiktive Präsident Josiah Bartlet, ein glänzender Intellektueller mit hohen moralischen Ansprüchen, Humor und warmherziger Ausstrahlung, erschien gegenüber dem realen Amtsinhaber im Weißen Haus als Lichtgestalt, die verkündete, dass Politik auch integrier und intelligenter gestaltet werden kann.¹³ Freilich können solche Idealbilder zu Enttäuschungen führen, wenn man feststellt, dass auch messianisch inszenierte Kandidaten nicht zaubern können und in den Kompromissen des politischen Alltags viel von ihrer Energie und Ausstrahlungskraft einbüßen. Ein solcher Prozess der Ernüchterung war etwa nach dem perfekt inszenierten Wahlkampf von Barack Obama zu beobachten, sobald er 2009 die Amtsgeschäfte im Weißen Haus übernommen hatte. Bei der Rezeption von Politserien kommt es also entscheidend darauf an, ob sie für bare Münze genommen und als Blaupause für

¹³ Siehe dazu Melissa Crowley, *Mr. Sorkin Goes to Washington: Shaping the President on Television's The West Wing*, Jefferson u. a. 2006; Ruth Wodak, *The Discourse of Politics in Action. Politics as Usual*, Basingstoke u. a. 2009, S. 159–186.

das politische Alltagshandeln aufgefasst werden – oder ob sie als emotionaler Appell dafür verstanden werden, die einstmals formulierten Ideale nicht völlig aus dem Blick zu verlieren.

Das Bild von **Politik als Realpolitik** verweist dagegen auf ein Konzept, demzufolge Politik zwar „gute“ Ziele ausgibt und verfolgt, dabei aber mitunter moralisch fragwürdige Handlungsweisen toleriert, um sie zu erreichen. Die Protagonisten sind in diesem politischen Kosmos entweder direkt schon desillusioniert und abgeklärt, oder aber die Serien führen einen Prozess vor, der das politische Erwachsenwerden als Loslösung von idealistischen Vorstellungen und moralischen Bindungen beschreibt.

So erzählt etwa die dänische Serie „Borgen“ den Werdegang der Politikerin Birgitte Nyborg als eine Art politischen Bildungsroman, als eine *Coming-of-age*-Geschichte. Zu Beginn der Serie stürmt die von Idealen beseelte Nyborg voller Tatendrang ins Amt der dänischen Ministerpräsidentin. Sie will vieles bewegen, dabei ihren Wertvorstellungen treu bleiben und ihre menschlichen Beziehungen schützen. Rasch merkt sie jedoch, dass politische Erfolge moralisch häufig teuer erkauft sind. Langjährige Freundschaften werden geopfert und zentrale Werte aufgegeben, die früher die eigene Identität definiert hatten. Das Familienleben leidet nicht nur unter der Zeitverknappung im Amt, sondern auch unter den Veränderungen, die Nyborgs Persönlichkeit durchläuft. Die Scheidung vom Ehemann ist die Konsequenz aus psychischen Verhärtungen, die das Amt und die mit ihm verbundenen Notwendigkeiten produzieren.

Auch die ARD-Produktion „Die Stadt und die Macht“ (Das Erste, sechs Teile, 2016) versuchte, einen ähnlichen Bildungsroman über eine junge Frau zu erzählen, die den Weg in den politischen Dschungel geht und dabei lernt, Anstand und Aufrichtigkeit auszublenken, wenn es gilt, den politischen Gegner auszumanövrieren und Wählerstimmen zu gewinnen.

Realpolitische Szenarien in Politserien scheinen einen besonders realistischen Bezug zur außermedialen Wirklichkeit herzustellen, da sie ein simples Schwarz-Weiß-Schema vermeiden und den Preis für Machterwerb und politische Gestaltung aufzeigen. Auch die bereits erwähnte Serie „Scandal“ kann als Ausprägung des realpolitischen Blicks auf die Wirklichkeit gesehen werden, obwohl das Abrücken von moralischen Werten um der positiven Ziele willen hier ganz beson-

ders drastisch gezeigt wird und viele der Akteure Entwicklungen durchlaufen, die eher schon dem dritten Muster, der Machtpolitik, entsprechen. Die Protagonisten verrohen so stark, dass sie selbst in Folter ein legitimes Mittel der Wahrheitssuche sehen. Spätestens ab der dritten Staffel hat man den Eindruck, die Figuren bewegten sich in einer in den Hobbes'schen Naturzustand versetzten Welt: Jeder kämpft gegen jeden, niemandem kann vertraut werden, alle agieren „gut“ und „böse“ zugleich. Ein solches Politikbild ist unterhaltsam in all seinen Thriller- und Actionelementen, es enthält aber bei aller dramaturgischen Zuspitzung auch viel Potenzial für einen kritischen Blick auf den politischen Prozess. Und es markiert den Übergang zum dritten Typus.

Bei der Darstellung von **Politik als Machtpolitik** geht es um ein Bild von Politik, das weder bei den Zielen noch bei den Mitteln moralische Standards voraussetzt. Die Motivation allen politischen Handelns ist das Streben nach Macht. Diese wird jedoch nicht als Mittel zur Umsetzung politischer Inhalte und Werte betrachtet, sondern zur Steigerung von Anerkennung und Selbstwertgefühl. Ziel der Machtpolitik ist letztlich, das Ego der Akteure zu stärken. Der „House of Cards“-Protagonist Frank Underwood ist ein Musterbeispiel des machtbesessenen Politprofis, der alle Normen und Werte ausblendet, um seine Ziele zu erreichen. Sein Machtstreben wird geradezu als etwas Triebhaftes dargestellt. Die Manipulation der Menschen, die er steuert, um Macht zu generieren, gleicht der sexuellen Besitzergreifung, wie er dem Zuschauer in der ersten Staffel (Folge 9) direkt mitteilt: „A great man once said, everything is about sex. Except sex. Sex is about power.“ Underwood setzt diese Einsicht konsequent um, indem er eine sexuelle Beziehung mit einer jungen Journalistin beginnt, die er für seine Zwecke zu nutzen gedenkt (die Instrumentalisierung erfolgt hier freilich gegenseitig).¹⁴

Eine Figur wie Frank Underwood fand schon bald Spiegelungen in satirischen Politserien wie „The Thick of it“, „Veep“ oder auch „Eichwald, MdB“. Auch diese Akteure haben Machterwerb und Machterhalt im Sinn, auch bei ihnen stellt sich das Mittel häufig als der Zweck des Ganzen dar.

¹⁴ Genau wie die direkte Zuschaueransprache in den *asides*, mit denen die „vierte Wand“ der Fiktion durchbrochen wird, war auch der Zusammenhang von Sex und Macht schon in dem britischen Mehrteiler „House of Cards“ in den 1990er Jahren angelegt.

Im Unterschied zum Königsdrama à la „House of Cards“ geben die seriellen Komödien die Machtpolitik jedoch dem Gelächter des Publikums preis. Ihre Protagonisten sind lustig im ständigen Scheitern, sie denunzieren das eigene Tun durch Unfähigkeit und übertriebene Eitelkeit. Und auch bei der satirischen Zuspitzung gilt natürlich: Der Realitätsbezug, die Verbindung zu den Eitelkeiten und Unfähigkeiten realer politischer Akteure, muss erhalten bleiben, damit das Ganze beim Publikum auch funktioniert. Dann kommen auch bei den satirischen Serienformaten Unterhaltungswert und Realitätsbezug als die beiden Komponenten erfolgreicher Politserien zusammen.

REZEPTION: WAS BEWIRKEN POLITSERIEN?

Kommen wir zur Frage, welches Bild des Politischen die Serien – ob Drama oder Komödie – bei den Zuschauern hervorrufen. Haben die gezeigten fiktionalen Welten eine messbare Wirkung? Seit der Jahrtausendwende gibt es eine Reihe von Untersuchungen der quantitativen Medienwirkungsforschung, die auf Effekte hindeuten. So zeigte eine Studie von 2003, dass der Konsum von „The West Wing“ zu einem positiveren Bild von bestimmten US-Präsidenten und der Präsidentschaft insgesamt führen kann. Bei den Befragten galt das sogar für die Bewertung des damaligen Amtsträgers George W. Bush, der ja im fiktiven Präsidenten Bartlet eigentlich ein kontrastierendes Gegenbild gefunden hatte. Der „gute“ fiktive Präsident färbte hier also auf den „schlechten“ realen Präsidenten positiv ab.¹⁵ In einer weiteren qualitativen Untersuchung wurde festgestellt, dass zahlreiche jüngere Intellektuelle durch „The West Wing“ eine Bestätigung ihrer idealistischen Sichtweisen sowie Motivation für eigenes politisches Handeln fanden.¹⁶ Andere Studien wiederum konnten zeigen, dass die Rezeption von fiktionalen Politprogrammen das Vertrauen in die demokratischen Institutionen insgesamt verbessert.¹⁷

15 Vgl. Lance Holbert et al., *The West Wing as Endorsement of the U.S. Presidency: Expanding the Bounds of Priming in Political Communication*, in: *Journal of Communication* 3/2003, S. 427–443, hier S. 436.

16 Vgl. Juli Weiner, *West Wing Babies*, 6.3.2012, www.vanity-fair.com/news/2012/04/aaron-sorkin-west-wing.

17 Vgl. Patricia Moy/Michael Pfau, *With Malice Toward All? The Media and Public Confidence in Democratic Institutions*, Westport-London 2000.

Umgekehrt können Formate, die eine skeptische Haltung gegenüber dem Regierungshandeln zeigen, Misstrauen und Verschwörungsannahmen bei den Zuschauern fördern.¹⁸ Die Politikwissenschaftlerin Amy Zegart konnte zeigen, dass Zuschauer von „Spytainment“-Formaten wie „24“ Foltermethoden wie dem Waterboarding deutlich positiver gegenüberstehen als andere, die diese Art von Serien nicht regelmäßig sehen.¹⁹ Eine Studie zu den Effekten von „House of Cards“ schließlich präsentierte Belege für die Auswirkung des Konsums der Serie auf das allgemeine Bild von Politikern; so wurde von den Zuschauern der Serie bejaht, dass man als effektiv handelnder Politiker rücksichtslos und manipulativ sein müsse.²⁰

Auch Studien aus Deutschland deuten darauf hin, dass sich Effekte auf politische Einstellungen und sogar auf die politische Handlungsebene beobachten lassen. Forscher aus der Düsseldorfer Arbeitsgruppe um die Kommunikationswissenschaftlerin Christiane Eilders haben gezeigt, „dass die fiktionalen Inhalte der ‚Lindenstraße‘ in der Lage sind, auch einige Aspekte politischen Verhaltens zu beeinflussen“; konkret zeigten Zuschauer der Serie zum Beispiel eine größere Neigung, die Linkspartei zu wählen.²¹ In einer weiteren Studie hat die Medienwissenschaftlerin Annetrin Bock die Ausprägung besonders negativer Politikbilder bei Zuschauern beschrieben, die Serien wie „House of Cards“ und „Scandal“ regelmäßig verfolgen.²²

18 So die Befunde bei Ken Mulligan/Philip Habel, *The Implications of Fictional Media for Political Beliefs*, in: *American Politics Research* 1/2013, S. 122–146.

19 Vgl. Amy Zegart, *Torture Creep. Why Are More Americans Accepting Bush-Era Policies Than Ever Before?*, 25.9.2012, <http://foreignpolicy.com/2012/09/25/torture-creep>. Ähnliche Befunde zu den Einstellungen von Zuschauern zur Todesstrafe präsentieren Diana C. Mutz/Lilach Nir, *Not Necessarily the News: Does Fictional Television Influence Real-World Policy Preferences?*, in: *Mass Communication and Society* 13/2010, S. 196–217.

20 Siehe Joseph M. Morris/Henry T. Evans, *Our House of Cards? Political Fiction and Belief Change*, Paper prepared for presentation at the Western Political Science Association Conference, Seattle 17.–19.4.2014.

21 Vgl. Carsten Wunsch et al., *Politische Kultivierung am Vorabend. Ein prolonged-exposure-Experiment zur Wirkung der Fernsehserie „Lindenstraße“*, in: *Medien und Kommunikationswissenschaft* 2/2012, S. 176–196, hier S. 190.

22 Vgl. Annetrin Bock, *Machtkampf, Intrigen und Manipulation. Die negative Wahrnehmung von Politikgeschehen in aktuellen Politikserien*, in: *Indes* 4/2014, S. 23–31, hier S. 29.

All diese Befunde sollten allerdings mit einer gewissen Vorsicht behandelt werden. Sie stammen meist aus experimentellen Untersuchungsdesigns oder Umfragen. Wie langfristig die Effekte sind, welche Dispositionen bei den Zuschauern vorhanden sein müssen, wo lediglich Korrelationen oder doch Kausalitäten vorliegen, und wie sich Rezeption tatsächlich als aktiver Aneignungsprozess von Serien vollzieht – auf all diese Fragen gibt es bislang kaum gültige Antworten. Nach wie vor gilt: Es sind nicht nur die Serien, die etwas mit den Nutzern machen, sondern die Nutzer machen auch aktiv etwas mit den Serien. Menschen eignen sich Medien an, zu den Bedingungen ihrer in Sozialisationsprozessen geformten Persönlichkeiten und ihrer je unterschiedlichen sozialen Umfeldern. Dennoch: Politserien scheinen Wirkung zu zeigen, und manches deutet darauf hin, dass Zuschauer zwar kurzfristig gut zwischen Fiktion und Alltagsrealität unterscheiden können, dass sich längerfristig jedoch Erfahrungen aus fiktionalen und realen Kontexten vermischen.²³ In jedem Fall können Serien insofern einen Agenda-Setting-Effekt entfalten, als sie in der Wahrnehmung der Zuschauer die Relevanz eines Themas deutlich erhöhen.²⁴

FAZIT

Politserien eröffnen den Zuschauern einen Blick auf die Hinterbühnen der Politik. Sie konstruieren, häufig im Rückgriff auf Insiderwissen, politische Realitäten – aber diese Realitäten unterliegen der spezifischen Funktionslogik von medialen Unterhaltungsformaten. Es handelt sich um fiktionale Erzählungen, die politische Akteure und Geschehnisse vereinfacht, zugespitzt und orientierungsfreundlich in einer Dramaturgie darbieten, die Spannung oder Komik oder beides zugleich entfaltet. Dabei lassen sich idealpolitische, realpolitische und machtpolitische Bilder des Politischen unterscheiden. Die Als-ob-Welten der Serien sind kurzweiliger als der graue politische Alltag, aber sie bleiben stets auf ihn bezogen, sodass die Zuschauer immer wieder den Bezug zwi-

schen den beiden Wirklichkeitsebenen herstellen können.

Es ist daher auch wenig überraschend, dass Politserien nicht wirkungslos bleiben: Sie beeinflussen empirischen Forschungen zufolge die politische Agenda, den öffentlichen Themenhaushalt der Gesellschaft, aber auch Wahrnehmungen, Vorstellungen und Einstellungen. So kann einerseits das Image des realen Präsidenten vom Idealismus einer fiktionalen Figur profitieren und andererseits das Misstrauen der Zuschauer durch unmoralische Serienfiguren genährt werden. Die Akzeptanz von Folter kann durch Serien ebenso beeinflusst werden wie Parteipräferenzen. Wie nachhaltig solche Effekte jedoch tatsächlich sind und welcher Zuschauertypus unter welchen Bedingungen eher beeinflussbar ist, gilt es in weiteren Forschungen noch genauer zu untersuchen.

Die Wahl des republikanischen Kandidaten Donald Trump zum Präsidenten im November 2016 ließ wiederum eine geradezu unheimliche Prophezie einer Fernsehserie sichtbar werden. Bereits vor 16 Jahren hatten die Autoren der Zeichentrickserie „The Simpsons“ einen Präsidenten Trump vorausgesagt – zu einer Zeit, als derartige Ambitionen des Milliardärs noch keinesfalls zu erahnen waren. In der am 19. März 2000 erstausgestrahlten Folge „Bart to the Future“ sieht Bart, der Sohn der Familie Simpson, in einer Zukunftsvision, wie seine Schwester Lisa das Amt der Präsidentin erringt und das Weiße Haus von einem gewissen Donald Trump übernimmt, der das Land gerade in eine Pleite geführt hat. Ihre Vorhersage kommentierten die Macher der Serie nach dem tatsächlichen Sieg Trumps im November 2016 mit Humor: In der ersten Folge nach der Entscheidung schreibt Bart im traditionellen Vorspann-Gag hundertfach „Being Right Sucks“ an die Tafel: „Richtig zu liegen, nervt“.²⁵

ANDREAS DÖRNER

ist Professor für Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg. Er forscht unter anderem über die Rolle des Fernsehens und anderer Medien für die politische Kultur. doerner@mail.uni-marburg.de

²³ So die Wirkungsforscherin Cordula Nitsch, zit. in: Timo Steppat, Wie uns Fernsehserien manipulieren, 14.2.2014, www.handelsblatt.com/9484368.html.

²⁴ Vgl. R. Andrew Holbrook/Timothy G. Hill, Agenda Setting and Priming in Prime Time Television: Crime Dramas as Political Cues, in *Political Communication* 3/2005, S. 277–296.

²⁵ Vgl. So reagieren „Die Simpsons“ auf Trumps Sieg, 15.11.2016, www.welt.de/article159510966.

Hybride Geschichte und Para-Historie GESCHICHTSANEIGNUNGEN IN DER MEDIENGESELLSCHAFT DES 21. JAHRHUNDERTS

Silke Satjukow · Rainer Gries

Das Historiendrama „Unsere Mütter, unsere Väter“ (2013) bescherte dem Zweiten Deutschen Fernsehen geradezu traumhafte Einschaltquoten.⁰¹ Der mit erstklassigen Schauspielerinnen und Schauspielern besetzte Dreiteiler erzählt die Zeit des „Dritten Reiches“ und des Zweiten Weltkriegs aus der Warte von fünf fiktiven jungen Erwachsenen aus Berlin, deren Leben sich mit dem Überfall auf die Sowjetunion im Juni 1941 dramatisch verändert: Die jungen Männer müssen als Soldaten an die Ostfront, eine der beiden Frauen wird ihnen freiwillig als Krankenschwester folgen, zwei der fünf Freunde werden im Laufe des Krieges sterben. Das Fernsehrama avancierte nicht nur in Deutschland zum Quotensieger der Primetime, sondern wurde überdies in mehr als 80 Länder verkauft.

Untersuchungen zur Aneignung dieses Filmepos durch Zuschauerinnen und Zuschauer legten offen, dass Jugendliche aus Deutschland und Österreich dazu neigten, sich in der Folge selbst als Protagonistinnen und Protagonisten dieser Zeit wahrzunehmen: Sie kommentierten das Geschehen auf der Mattscheibe nicht aus der Perspektive außenstehender Zuschauer, sondern versetzten sich selbst in die Lage der fünf Filmfiguren und kommentierten deren Geschichte aus ihrer eigenen, persönlichen Sicht. Sie setzten sich mithin unmittelbar und unhinterfragt mit diesen Figuren und deren Lebenswegen in eins.⁰²

Die Übermacht emotionalisierender Bilder, vor allem aber die Tatsache, dass „Unsere Mütter, unsere Väter“ die Geschichten von jungen Leuten im gleichen Alter erzählt, mag ein Grund für diesen Befund darstellen. Diese Form der Verschmelzung hatte darüber hinaus sogar zur Folge, dass die jugendlichen Zuschauer mit Vehemenz Erklärungen vorbrachten, die die damaligen jungen Soldaten der Wehrmacht entlasteten; sie trachteten

danach, deren Täterschaft infrage zu stellen und sie von Schuld zu reinigen. Selbst Taten, die im Film unverkennbar als Verbrechen dargestellt werden, rechtfertigten sie mit überkommenen entlastenden Argumenten, also mit den historischen Umständen und dem vermeintlichen Notstand durch Befehle. „Unsere Mütter, unsere Väter“ stimulierte die jungen Leute mithin dazu, sich mit eben diesen imaginierten „Großeltern“ zu identifizieren. Im selben Atemzug verkehrten sie historisch gesicherte Zuschreibungen wie „Dies ist ein Opfer“ und „Dies ist ein Täter“ unversehens in ihr Gegenteil.

Ähnliche Muster der Wahrnehmung, der Deutung und der Identifikation zeigten sich auch bei jugendlichen Zuschauern des auf Arte und in der ARD ausgestrahlten Zweiteilers „Die Flucht“ (2007).⁰³ Dieser Film erzählt nicht minder bildgewaltig die Geschichte einer vor der Roten Armee flüchtenden Gruppe von Deutschen, die sich unter Führung einer fiktiven Gräfin von Mahlenberg (gespielt von Maria Furtwängler) über das gefrorene Haff von Ostpreußen gen Westen durchschlägt. Angesichts dieser Opfererzählung und der Darstellung der sowjetischen Soldateska assoziierten jugendliche Zuschauer die Deutschen als Unschuldige, die unter der Knechtschaft einer amorali-schen Nazi-Elite und dem Krieg zu leiden hatten. Die Rotarmisten hingegen werden als entmenslichte „Monster“ wahrgenommen.

In der Aneignung seiner Zuschauer reproduzierte der Film somit tradierte antislawische Stereotype und in Bezug auf „die Deutschen“ apologetische und viktimisierende Diskurse.⁰⁴ Dieser Befund muss insofern überraschen, als der Darstellung von sowjetischen Soldaten im Film nur sehr wenig Raum gewidmet ist. Freilich befindet sich darunter eine sehr eindrückliche Vergewaltigungsszene sowie eine „hautnahe“ Sequenz, die



Die fünf Protagonisten aus „Unsere Mütter, unsere Väter“ (von links nach rechts): Die Freunde Greta (Katharina Schüttler), Wilhelm (Volker Bruch), Charlotte (Miriam Stein), Friedhelm (Tom Schilling) und Viktor (Ludwig Trepte).

Quelle: © ZDF/David Slama

einen Angriff sowjetischer Tiefflieger auf den zivilen Zug der Flüchtlinge zeigt. Gleichwohl werden in dem Streifen die real-historischen Hintergründe für Flucht und Vertreibung durchaus „korrekt“ benannt – wenngleich nicht visuell, sondern „nur“ als Stimme aus dem Off. Die Wahrnehmungen der Zuschauer spiegelten diese inhaltlich wesentlichen Elemente jedoch nicht wider. Mehr noch: Selbst von Wehrmachtssoldaten verübte

Kriegsverbrechen wurden am Ende „den Russen“ zugeschrieben. Junge Erwachsene werteten die im Film vorgeführten ostpreußischen Junker gar als „widerständig“ gegenüber dem Nationalsozialismus. Historische Einordnungen und Erklärungen wurden also offensichtlich auch hier von der Übermacht der Bilder, der geschickt komponierten Filmmusik sowie durch die stets emotionalen Personalisierungen regelrecht kannibalisiert.

ZUSCHAUER ALS ENTSCHEIDENDE AKTEURE

Noch stärker als früher entfaltet sich heute eine neue Generation von medial vermittelten Geschichtsproduktionen, die Fakten und Fiktionen untrennbar miteinander verschmelzen: Dokumentationen nutzen Fiktionen, Dramen beruhen auf Fakten – der Hybridisierung von Sujets und von Genres, von Inhalten und Formen scheinen keine Grenzen gesetzt. Wir möchten diese Dynamiken aus der Perspektive der Zuschauer beleuchten und sie hier mit dem Begriff der „Para-Historie“ beschreiben.⁰⁵ Diese Wortbildung ist angelehnt an die rezeptionspsychologisch fundierte Theorie der parasozialen Interaktion und unternimmt den Versuch,

01 Der 1. Teil von „Unsere Mütter, unsere Väter“ wurde am 17.3.2013 von 7,22 Millionen Zuschauern gesehen und erreichte einen Marktanteil von 20,1 Prozent; 6,57 Millionen Zuschauer sahen den 2. Teil (Marktanteil 19,5 Prozent). Der 3. Teil übertraf diese sehr gute Resonanz mit 7,63 Millionen Zuschauern (Marktanteil 24,3 Prozent) deutlich.

02 Vgl. die Ergebnisse des Projektseminars „Der Zweite Weltkrieg als TV-Event – Produktionen, Rezeptionen, Diskurse“ vom Forschungsverbund „GAME – Geschichtsaneignungen in der Mediengesellschaft“, das 2013/14 an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg stattfand. Der interdisziplinäre Forschungsverbund GAME ist mit Projekten an den Universitäten Jena, Magdeburg, Marburg und Wien beheimatet und widmet sich den Nutzungsgewohnheiten und Aneignungsprozessen von historischen beziehungsweise historisierenden Medienangeboten in Deutschland und Österreich. Siehe www.geschichtsaneignung.ovgu.de sowie Rainer Gries, Geschichte als Medienevent, in: TV Diskurs 4/2011, S. 64–67.

03 Vgl. Björn Bergold, „Man lernt ja bei solchen Filmen immer noch dazu.“ Der Fernsehweiteiler „Die Flucht“ und seine Rezeption in der Schule, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 9/2010, S. 503–515.

04 Vgl. ebd.; siehe auch Julia Belke, Sechzig Jahre nach „Flucht und Vertreibung“. Deutsche als Opfer in der Erinnerungskultur Deutschlands, Diss. Universität Wien 2009.

05 Vgl. Rainer Gries, Vom historischen Zeitzeugen zum professionellen Darsteller. Probleme einer Medienfigur im Übergang, in: Martin Sabrow/Norbert Frei (Hrsg.), Die Geburt des Zeitzeugen nach 1945, Göttingen 2012, S. 49–70.

die Eigenschaften dieser neuen Film- und Fernsehformate zu problematisieren und zugleich die Modi ihrer Aneignungen infrage zu stellen: Sind die neuen historisierenden Medienangebote auch Einladungen zu parahistorischen Interaktionen?

In diese Kategorie fallen die eingangs zitierten historisierenden Filme wie „Unsere Mütter, unsere Väter“ und „Die Flucht“, deren fiktive Narrative für sich reklamieren, eine quellengestützte und faktisch belegte Version von Vergangenheit zu gestalten. Solche Formate weisen aus der kritischen Perspektive der Geschichtswissenschaft erhebliche und grundsätzliche Fragen auf. Aus rezeptionsorientierter Sicht müssen wir zunächst einmal feststellen, dass gerade solche Produktionen bei den Zuschauern als „authentisch“ gelten – und daher von ihnen als „Geschichte“ verstanden und angeeignet werden. Und auf eben dieses Urteil setzen die Produzenten solcher Formate: Der Zuschauer ist damit der entscheidende Akteur eben dieser Para-Historie. Was bedeutet das?

Die Hauptdarstellerin in „Die Flucht“, Maria Furtwängler, erklärte nach dem Dreh geradezu programmatisch: „Es waren Bilder aus unserem kollektiven Gedächtnis. Als ich für eine der Szenen, die jeder in Schwarzweiß schon hundertfach gesehen hat, auf dem zugefrorenen Kurischen Haff an dem riesigen Treck entlang geritten bin, verschwammen Wirklichkeit und Vision.“⁰⁶ Wenn schon die erfahrene Schauspielerin, die sich ja eigentlich bewusst auf einem Filmset bewegt, die Erfahrung macht, dass die Grenze zwischen Fakten und Fiktionen, zwischen Erfahrenem und filmisch Erzähltem verwischt – wie ist es dann erst für die Zuschauer, die vom Drumherum der Produktion nichts mitbekommen, aber anschlussfähige Bilder präsentiert bekommen?

Die Filmproduzenten werden nur zu gut wissen, dass das Urteil über die Bilder im Fernsehen von den Ansprüchen des Publikums abhängig ist. Über die Glaubwürdigkeit und über die historische Dignität einer solchen historisierenden Fernseherschöpfung wie „Die Flucht“ entscheidet heute das Kollektiv der Zuschauer. Seine „Gedächtnisbilder“ sind der Dreh- und Angelpunkt eines solchen Vergangenheitsproduktes, sie sind der Fundus an Zeichen und Codes, über den sich Produzenten und Rezipienten miteinander verständigen. Um ein rasches emotionelles und kognitives

Wiedererkennen zu ermöglichen und damit ihren Film erfolgreich zu machen, bieten die Filmemacher genau jene markanten Bilder an, die mit den gespeicherten Gedächtnisbildern der Zuschauer korrelieren. Das Publikum muss die im Film vorgeführte Vergangenheit mit seinen eigenen Erfahrungen, mit überlieferten Erzählungen und vor allem auch mit verinnerlichten Medienbildern verknüpfen können, damit das historisierende Angebot als „authentisch“ akzeptiert werden kann. „Ja, so war es“: Mit dieser Beglaubigung durch die Vielen geht dann auch der Quotenerfolg und letztlich auch das ökonomische Gelingen einher.

Was bedeutet es für aktuelle und künftige „Geschichtsbilder“, wenn solche Filmbilder die Gedächtnisbilder überlagern, ja, sie ausbeuten und sogar usurpieren? Viele Zuschauer nehmen die Fiktion eines Dramas scheinbar ebenso häufig für bare Münze wie die Fakten einer Sachsendung. Es stellt sich also die geschichtsdidaktisch, gesellschaftlich und politisch wesentliche Frage, ob das dramatisierte Schicksal der fünf Freunde aus Berlin, die in „Unsere Mütter, unsere Väter“ in den Krieg ziehen, oder die Flucht aus Ostpreußen 1945 mit einer fiktiven Figur wie Lena Gräfin von Mahlenberg das geschichtliche „Wissen“ und Verständnis nicht nachhaltiger prägen als etwa eine faktengesättigte Dokumentation.

CROSSMEDIALE AUSHANDLUNG

In unseren heutigen Mediengesellschaften findet die Aneignung dieser neuartigen Angebote von Vergangenheit keinesfalls nur über Fernsehsendungen statt. Am Beispiel des Kriegsdramas „Saving Private Ryan“ („Der Soldat James Ryan“, USA 1998), das nicht nur in den USA, sondern auch in Europa ein Millionenpublikum fand, lässt sich das breite Panorama der crossmedialen Verarbeitung exemplarisch darstellen.

Der Film handelt von der Landung der Alliierten in der Normandie am 6. Juni 1944 und dem Versuch eines achtköpfigen Trupps von US-Soldaten, den Fallschirmjäger James Ryan zu evakuieren. Mehrere große Tages- und Wochenzeitungen und Magazine widmeten dem von Steven Spielberg inszenierten Epos ausgiebige Besprechungen. Zahlreiche Filmszenen lassen sich inzwischen nicht nur im Internet nachschauen, die Zuschauer beziehungsweise User kommentieren diese auch in den sozialen Netzwerken – sie avancieren damit unmit-

⁰⁶ So die Schauspielerin im Interview mit dem „Focus“: Das verdrängte Trauma, 26.2.2007, www.focus.de/_aid_219571.html.



Eingangsszene aus „Saving Private Ryan“ mit Tom Hanks (vorne rechts).

Quelle: picture alliance

telbar zu Akteuren der Erinnerungskultur. Selbstverständlich wurde der Film mittlerweile auch mehrfach im Fernsehen ausgestrahlt. Zudem finden sich unzählige Dokumentationen zur Schlacht von Omaha Beach, die an die filmische Erzählung anschließen. Ein Beispiel ist der Bericht „Die wahre Geschichte. Der Soldat James Ryan“, ausgestrahlt vom Nachrichtensender N24. Ein Zuschauerkommentar auf der Homepage des Senders zeigt, wie auch auf Rezipientenseite mediale und historische Realität miteinander verknüpft werden: „Ich war sehr ergriffen, als ich die Eingangs-Szene des Films damals im Kino sah, ich war regelrecht geschockt und musste weinen wie ein Schlosshund. Von 500 Besuchern mussten mindestens 200 raus an die Luft, weil sie es nicht ertragen konnten, den Greul in Dolby-6-Kanal und ‚Originallautstärke‘ über sich ergehen zu lassen. Es soll sich also bloß keiner einbilden, Krieg mache ‚Spaß‘. Wenn ich inzwischen an all die Egoshoooter denke, kommen mir da gewisse Zweifel auf.“⁰⁷

Was der Schreiber des Kommentars aber vermutlich nicht wahrnahm: Der Soldat James Ryan ist ein mediales Multitalent, eine Figur und eine

Story, die sich bestens in unterschiedlichsten Medien vermarkten lassen: Selbstverständlich gibt es ihn mehrfach auch als Computerspiel.⁰⁸ Die Serie „Medal of Honor“ zum Beispiel orientiert sich an den Geschichten und Bildern neuester populärer Kriegsfilm – ein Rezept, das sie höchst erfolgreich macht. Im dritten Spiel dieser Reihe, „Allied Assault“ von 2002, das bewusst dem Spielberg-Film nachempfunden ist, können die Spieler die legendären Kämpfe an der französischen Küste nachspielen, ja, selbst nacherleben. Metaphorisch gesprochen: Aus dem Zuschauer im Filmtheater und dem User von Youtube wird nun der Gamer – am heimischen Computer mutiert er zum virtuellen Soldaten, der selbst ins Geschehen eingreift. So können wir alle selbst zum medialen Weltkriegsveteranen avancieren. Und womöglich gebären solche Video- und Computerspiele sogar Zeitzeugen neuen Typs: User und Gamer, die ein historisches Geschehen nachspielen und – gleichsam als historische Akteure – dieses Verständnis der Vergangenheit auch verinnerlichen.

Die gesellschaftliche Verständigung über die crossmedial angebotenen, historischen und historisierenden Fernseherzählungen findet mittlerweile hauptsächlich über Rahmen- und Anschluss-

⁰⁷ User-Kommentar zu „Die wahre Geschichte. Der Soldat James Ryan“, 15. 10. 2013, www.n24.de/n24/Mediathek/Dokumentationen/d/2660056/der-soldat-james-ryan.html (orthographische Fehler bereinigt).

⁰⁸ Zu Geschichte im Computerspiel siehe auch den Beitrag von Tim Raupach in dieser Ausgabe (Anm. d. Red.).

kommunikationen statt. Immer häufiger werden Historienfilme nicht einfach nur „konsumiert“, sondern die Zuschauer nutzen zunehmend auch begleitende Medienangebote, die ihnen vor allem online nahegelegt werden: Hintergrundinformationen zum Film, Interviews mit Schauspielern, Gespräche mit Zeitzeugen und Experten, Bücher und Filme sowie sonstiger Content. Darüber hinaus teilen immer mehr Zuschauer ihre Rezeptionserlebnisse bereits während sie einen Spielfilm schauen über die einschlägigen Social-Media-Kanäle. Das zuvor disperse Publikum wächst dadurch zu einer virtuell verknüpften Gemeinschaft zusammen.

Der Referenzhorizont der Fernsehrezeption ist also nicht mehr das begrenzte, heimische Wohnzimmer, sondern der entgrenzte und häufig anonyme digitale Raum. Dort tauschen sich die User in Blogs und Foren darüber aus, wie sie sich all die Medienofferten, mithin die Fernsehfilme und Computerspiele, aneignen, wie sie deren Botschaften mit Bedeutungen aufladen und in das eigene Geschichts-, Gegenwarts- und Weltverständnis einbauen. Mediennutzer haben heute Möglichkeiten, sich wie nie zuvor an der gesellschaftlichen Produktion von Geschichte aktiv zu beteiligen – allerdings verfügen wir derzeit über keinerlei Konzepte und Visionen, wie wir diese User auf dem Weg zum „homo historicus“ begleiten können. So gilt es unter anderem zu überprüfen, ob die parahistorischen Formate mitsamt ihren crossmedialen Angeboten bei den Zuschauern in besonderem Maße das Gefühl hervorrufen, unmittelbar am Geschehen beteiligt zu sein, und ob ein solches Involvement dann besonders nachhaltige „Wirkungen“ zeitigt.

SCHAUSPIELER MACHEN GESCHICHTE?

Die alles entscheidende Zuschreibung von Authentizität – „Diese historische Sendung, dieses Narrativ, diese Bilder sind wahr“ – kann immer nur eine gemeinsame Aussage von Produzenten und Konsumenten sein. Beide Akteursgruppen, so der Medientheoretiker Siegfried J. Schmidt zu Recht, produzieren über Geschichtevents eine gemeinsam getragene und ausgestaltete Fiktion von Authentizität.⁰⁹ Dabei werden von und

⁰⁹ Vgl. Siegfried J. Schmidt, *Lernen, Wissen, Kompetenz, Kultur: Vorschläge zur Bestimmung von vier Unbekannten*, Heidelberg 2005, S. 85.

durch prominente Personen erzählte Geschichten zum Anlass genommen, eigene Denkweisen mit den Fernsehinhalten in Einklang zu bringen und dabei individuelle Identitätswürfe neu auszurichten oder auch zu bestätigen.

Anfang des 21. Jahrhunderts spielen bei diesem Pakt um die Definition historischer Wahrheit immer weniger die Zeitzeugen, sondern immer mehr die Schauspieler eine elementare Rolle. Die folgende Szene vermag die Problematik verdeutlichen: Die Jüdin Marga Spiegel überlebte mitsamt ihrer Familie den Holocaust. 1969 erschienen ihre Erinnerungen als Buch, 2009 wurden sie unter dem Titel „Unter Bauern – Retter in der Nacht“ verfilmt.¹⁰ Veronica Ferres übernahm die Hauptrolle, sie verkörperte Marga Spiegel. Anlässlich der Deutschlandpremiere waren die damals 97-jährige Zeitzeugin und die Schauspielerin gemeinsam zu Gast in der ARD-Talkshow „Beckmann“.¹¹ Während der Moderator darum bemüht war, Spiegel nach ihren Erinnerungen zu befragen, geschah etwas Denkwürdiges: Bereits nach wenigen Minuten unterbrach Ferres die Erzählung der alten Dame, führte die „Erinnerung“ alleine fort und vollendete selbst die Gesprächssequenz. Diese Intervention blieb kein Einzelfall; im Verlauf der Sendung beeilte sich der Filmstar immer wieder, aus der Perspektive der jungen Jüdin Marga Auskunft zu erteilen – unbeschadet dessen, dass die reale Marga unmittelbar neben ihr saß. Unter den Auspizien der Para-Historie verschmolz hier nicht nur das Faktische mit dem Fiktiven, sondern die Aktrice enteignete die Akteurin – ihres Wortes, ihrer Geschichte und Biografie und schließlich auch ihrer Erzählung. Diese Talkshow-Episode ist symptomatisch, sie macht die Strukturelemente unserer Passagen-Zeit augenfällig: Die Zeitzeugin verstummt mehr und mehr – wohingegen die Schauspielerin im selben Atemzug die Zeugen-schaft übernimmt.

Die Strategie seitens der Produzenten scheint nachvollziehbar: Charismatische Personen beziehungsweise Fernsehlieblinge wie Ferres und Furtwängler vermögen es, historisierenden Erzählun-

¹⁰ Vgl. Marga Spiegel, *Retter in der Nacht. Wie eine jüdische Familie in einem münsterländischen Versteck überlebte*, Berlin 2009⁷. Siehe auch das Buch zum Film: dies., *Bauern als Retter. Wie eine jüdische Familie überlebte*, Mit einem Vorwort von Veronica Ferres, Münster 2009².

¹¹ Sendung vom 5. 10. 2009.



Herbert Knaup als Adolf Eichmann in „Eichmanns Ende – Liebe, Verrat, Tod“.

Quelle: © NDR/Marion von der Mehden

gen Glaubwürdigkeit zu verleihen und damit die Akzeptanz des Produktes zu erhöhen. Hier stellt sich die wahrnehmungspsychologische Frage: Sind die Zuschauer wirklich in der Lage, kognitiv und emotional zwischen dem beliebten Filmstar mitsamt seiner Biografie und Filmografie und den differenzierten, vielfach sogar höchst ambivalenten historischen Personen zu unterscheiden?

Die zitierte Rezeptionsstudie zu „Die Flucht“ offenbart diese Transferproblematik: Die ostpreussische Junkerstochter Gräfin von Mahlenberg gilt den befragten Probanden als Heldin, ungeachtet der im Film thematisierten schwerwiegenden Verstrickungen mit dem NS-Regime.¹² Offenbar überträgt sich die moralische Integrität der beliebten Schauspielerin Furtwängler auf die dargestellte historische Figur – eine mit Blick auf die Bewertung von Täterinnen und Tätern im Nationalsozialismus geradezu fatale Konsequenz. Damit eröffnet sich ein ernst zu nehmender Problemhorizont: Das Image dieser Sympathieträger muss sich zwangsläufig mit den von ihnen „interpretierten“ Figuren der Vergangenheit verbinden.

Ein weiterer Aspekt parahistorischer Geschichtsaneignung ist das Zusammengehen von

Schauspielkunst und historischer Vorlage. Zur Veranschaulichung soll die ARD-Produktion „Eichmanns Ende – Liebe, Verrat, Tod“ (2010) dienen: Der vielfach ausgezeichnete Herbert Knaup spielt in diesem Dokudrama den NS-Schreibtischtäter und Holocaust-Organisator Adolf Eichmann so intensiv, dass sich die Medien mit Lob geradezu überschlugen. Knaup hatte zuvor bereits Figuren wie Adolf Hitler, Albert Speer, aber auch den Erzengel Michael, den Bezwinger des Teufels, gemimt. Nun lobte die „Frankfurter Allgemeine Zeitung“ seine neue Schöpfung, seinen Homunculus Eichmann: „Knaups Schauspielkunst setzt einen Standard der Authentizität. (...) Jeder noch so kleinen Bewegung gibt er eine Bedeutung (...).“ Dank Knaups „faszinierender Deutung“ habe man nun „einen Eichmann“ vor sich, „der zur Mimikry unfähig ist“.¹³ Auch „Spiegel Online“ stellte bewundernd fest: „So blitzt unter der panzerglasdicken Hornbrille im Spiel Knaups (Grimme-Preis-verdächtig) zuweilen ein Charakterzug auf, den [man] Eichmann bisher nicht zugeordnet hat: Eitelkeit. Nein, ein kleines Rädchen im Getriebe sei er nicht gewesen.

¹² Vgl. Bergold (Anm. 3).

¹³ „Wie konnte er sich je unsichtbar machen?“, 25.7.2010, www.faz.net/-1621026.html.

Den Stolz, den größten Genozid in der Menschheitsgeschichte logistisch vorangetrieben zu haben, kann er nicht verhehlen.“ Dieser Film, so der Kritiker weiter, „fordert seinen Zuschauern etwas ab. Denn die tausendfach ausgeleuchtete Figur des Adolf Eichmann, die mit ihrer Technokratenfratze oft erschreckend harmlos wirkte – hier erwacht sie auf einmal zu ungeheuerlichem Leben.“¹⁴ Knapu erschuf einen neuen, seinen eigenen Eichmann. Die Filmrezensenten gingen wie selbstverständlich davon aus, dass der Künstler dem gültigen und wissenschaftlich fundierten Bild Adolf Eichmanns nach eigenem Gutdünken wesentliche neue Facetten hinzufügen durfte.

PARAHISTORISCHE ERINNERUNG: GRUNDLAGE FÜR DIE GESTALTUNG DER ZUKUNFT

Die entscheidende Frage lautet somit: Sind die Zuschauer willens und in der Lage, zwischen der historiografisch erarbeiteten Figur und dem dramatisierten Artefakt zu unterscheiden? Die hier zitierten Befunde zur Geschichtsaneignung bei jungem Publikum lassen die Vermutung zu, dass diese Differenzierung nicht geleistet werden kann oder gar nicht geleistet werden soll. Unsere rezeptionswissenschaftlichen Untersuchungen zeigen, dass vor allem Angehörige nachrückender Generationen bei der Aneignung von Medienangeboten offenbar dazu neigen, grundstürzende Umdeutungen der Geschichte beider deutscher Diktaturen des 20. Jahrhunderts vorzunehmen. Augenscheinlich fehlt ihnen die Möglichkeit, Distanz zu den Tätern aufzubauen und die verbreiteten und damit eindringlichen Narrative kritisch zu kontextualisieren: Die in unseren Studien beobachteten jungen Erwachsenen scheinen der Flut der Bilder und den Stromschnellen eigener Emotionen auf Gedeih und Verderb ausgesetzt zu sein.

„Geschichtsvermittlung“ dieser Art findet unter den Vorzeichen eines europäischen Marktes und einer globalisierten Welt statt: Medienprodukte mit Vergangenheitsbezug müssen transnational ökonomisch erfolgreich zu handeln und zugleich in unterschiedlichen sozialen und nationalen Horizonten kulturell zu verhandeln sein. Diese TV-Events bestimmen mittlerweile in ganz Europa, wie und welche Geschichte(n) in den Gesellschaften des

21. Jahrhunderts erzählt werden. Ihre Ästhetik, ihre Bildprogramme, ihre musikalischen Welten und natürlich ihre historischen Narrative müssen ganz unterschiedlichen nationalen und internationalen Öffentlichkeiten die Möglichkeit bieten, die Filmbotschaft optimal in ihr jeweiliges Geschichtsverständnis und ihre spezifischen Lebenshorizonte einzupassen. Es stellt sich daher auch die Frage, ob ihr Konsum womöglich auch zu transnationalen Mustern des Gedächtnisses führen wird. Womöglich münden der transnationale Austausch und der Verkauf von „Geschichtsbildern“ am Ende in einen gemeinsamen europäischen Opfermythos: Auf eine vereinfachende Moral wie „Krieg ist immer schlimm!“ und „Wir sind alle seine Opfer!“ können sich alle nur denkbaren Medienrezipienten leicht einigen.

Die Beobachtung und Aufklärung der medial erzeugten Erinnerungskulturen des „Zeitalters der Extreme“¹⁵ ist daher gerade auch für die Zukunft der Erinnerung in Europa und damit für die Ausbildung einer europäischen Identität von fundamentaler Wichtigkeit. Denn nicht zuletzt die jungen Menschen, die sich heute überall in Europa solcherart dramatisierte und ästhetisierte „Geschichte“ aneignen, werden in naher Zukunft vor der Herausforderung stehen, im Gefolge der aktuellen Krisen „Europa“ neu zu formulieren und auch neu zu formatieren. Wir müssen davon ausgehen, dass sie diese Aufgabe nicht zuletzt auf der Basis ihrer parahistorischen Erfahrungen ins Werk setzen werden.

SILKE SATJUKOW

ist Inhaberin des Lehrstuhls Geschichte der Neuzeit an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg.
www.iges.ovgu.de/SilkeSatjukow
silke.satjukow@ovgu.de

RAINER GRIES

ist Inhaber des transdisziplinären Franz Vranitzky Chair for European Studies an der Universität Wien und Professor für Psychologische und Historische Anthropologie an der Sigmund Freud Privatuniversität Wien/Berlin/Paris.
<http://franzvranitzkychair.univie.ac.at>
rainer.gries@univie.ac.at

¹⁴ Christian Buß, Teufels Advokat trifft Teufels Bürokrat, 25.7.2010, www.spiegel.de/kultur/tv/a-708362.html.

¹⁵ Eric Hobsbawm, Das Zeitalter der Extreme. Weltgeschichte des 20. Jahrhunderts, München 1995.

MEHR ALS KOSTÜM UND KULISSE: GESCHICHTSPHILOSOPHIE IM HISTORIENFILM

Bernd Kleinhans

„Fünf Stunden Selbstmitleid“ titelte „Spiegel Online“ am 15. Januar 2014, und fasste damit das Urteil US-amerikanischer Rezensenten über den ZDF-Dreiteiler „Unsere Mütter, unsere Väter“ (Deutschland 2013) zusammen.⁰¹ Die unter der Regie von Philipp Kadelbach inszenierte Geschichte von fünf Freunden, deren unbeschwertes Leben mit dem Überfall der Wehrmacht auf die Sowjetunion 1941 abrupt endet und die die Gräueltaten des Ostfeldzuges, der Judenverfolgung und der Diktatur erfahren, löste bald nach ihrer Erstausstrahlung eine kontroverse Diskussion aus. Während etwa der Kulturjournalist Christian Buß, ebenfalls auf „Spiegel Online“, das „grausam genaue Weltkriegsdrama“ lobte,⁰² kritisierte der Historiker Ulrich Herbert in der „taz“, die Deutschen würden vor allem als Opfer dargestellt.⁰³ Auch international gab es Kritik. „The chaste, self-sacrificing Aryans (...), though they are not without guilt, are the heroes of the story, just as they would have been in a German film made in 1943“, stellte etwa die „New York Times“ fest.⁰⁴ Die polnische Historikerin Katarzyna Chimiak verurteilte die „negative Stereotypisierung“ der Osteuropäer.⁰⁵ Und der Botschafter Polens protestierte schriftlich beim ZDF wegen der Darstellung der polnischen Heimatarmee als überwiegend antisemitisch.

Debatten um Historienfilme⁰⁶ sind kein neues Phänomen. Bereits in der Weimarer Zeit gab es regelmäßig Proteste gegen aktuelle Filmproduktionen mit geschichtlichen Themen. So führte beispielsweise die publizistische Auseinandersetzung um den russischen Revolutionsfilm „Panzerkreuzer Potemkin“ (UdSSR 1925) zu einem zeitweiligen Aufführverbot in den öffentlichen Kinos. Und das pazifistische Weltkriegsdrama „Im Westen nichts Neues“ (USA 1930) wurde nach regelrechten Krawallen, die vor allem von den Nationalsozialisten und anderen rechtsnationalen

Gruppen organisiert wurden, von der Produktionsfirma zurückgezogen. Nach dem Zweiten Weltkrieg waren es unter anderem Roberto Rossellinis ungeschminkte Darstellung der deutschen Nachkriegsgesellschaft in „Deutschland im Jahre Null“ (Italien 1948) und Wolfgang Staudtes Frage nach der Schuld in „Die Mörder sind unter uns“ (Deutschland 1946), die Kontroversen auslösten. In den 1970er Jahren erschütterte die von Marvin J. Chomsky inszenierte US-amerikanische Serie „Holocaust – Die Geschichte der Familie Weiss“ (USA 1978) das Selbstverständnis der bundesdeutschen Nachkriegsgesellschaft. Und aktuell sind es Filme wie „Elser – Er hätte die Welt verändert“ und „Der Staat gegen Fritz Bauer“ (beide Deutschland 2015), die Fragen nach Verantwortung und Handlungsmöglichkeiten von Einzelnen gegen Diktatur und Unrecht stellen.

Dass gerade ein Format wie der Historienfilm Geschichtsdebatten auslöst, scheint zunächst befremdlich. Wird hier doch Geschichte in erkennbar fiktionalen Spielhandlungen thematisiert, die von vornherein gar nicht die Ansprüche an Authentizität stellen, die von Dokumentationen und fachhistorischen Abhandlungen üblicherweise eingefordert werden. Erklärbar ist das „Debattenpotenzial“ der Historienfilme daher nicht allein aus der Popularität des Massenmediums – Historienfilme im Fernsehen erreichen oftmals hohe Einschaltquoten –, sondern vor allem aus dem spezifischen Zugang dieses Formates zur historischen Wirklichkeit. Der Fokus ihrer Geschichtsdarstellung liegt weniger auf einer exakten Rekonstruktion historischer Ereignisse als vielmehr auf der Bewertung und Deutung geschichtlicher Prozesse und Personen.

Sie stellen dabei Fragen, die die Fachhistorik in ihrem Selbstverständnis als positive Wissenschaft weitgehend aus ihrem Aufgabenbereich verbannt hat: Wer sind die treibenden Kräfte his-

torischer Prozesse? Einzelne herausragende Persönlichkeiten, gesellschaftliche Gruppen, Nationen, Ideen oder ökonomische und ökologische Bedingungen? Sind Menschen nur Produkte ihrer Zeit, oder gibt es überhistorische moralische Normen, an denen das Agieren der Einzelnen gemessen werden kann? Gibt es hinter den permanenten Veränderungsprozessen in Kunst, Kultur und Politik einen Sinn oder gar einen verborgenen Plan?

AUF DER SUCHE NACH DEM SINN DER GESCHICHTE

Historienfilme, so die These, die ich hier näher begründen möchte, knüpfen damit unter den Bedingungen gegenwärtiger Medialität an ein geschichtsphilosophisches Denken an, das im 18. und 19. Jahrhundert die Beschäftigung mit Geschichte überhaupt erst legitimiert hatte. Die Geschichte, so Immanuel Kant, lasse, obgleich sie auf den ersten Blick „aus Torheit, kindischer Eitelkeit, oft auch aus kindischer Bosheit und Zerstörungssucht zusammengewebt“ sei, doch hoffen, „einen regelmäßigen Gang derselben entdecken“ zu können.⁰⁷ In diesem Denken ging es also nicht um die Aufdeckung historischer Fakten oder um die Rekonstruktion struktureller Zusammenhänge, sondern darum, hinter dem scheinbaren Chaos der Ereignisse, der Pluralität der Normen und Motive und nicht zuletzt der Vielzahl der sich ständig wandelnden Kulturen und Staatsformen einen Zusammenhang zu finden, der die Geschichte als Ganzes erklären und ihr einen Sinn

geben könnte. Die „denkende Betrachtung“ der Weltgeschichte, so Georg Wilhelm Friedrich Hegel, dessen Geschichtsphilosophie sich wie eine Antwort auf Kants Problemstellung lesen lässt, könne „die Leidenschaften der Menschen, ihr Genie, ihre wirkenden Kräfte enthüllen“ und den „vor unseren Augen verborgenen“ Plan in der Geschichte enthüllen.⁰⁸ War erst dieser Plan der Geschichte gefunden und die Prinzipien, nach denen er sich vollzieht, dann konnte jedes singuläre historische Faktum daraus erklärt werden. Mehr noch: Ein solcher Plan der Geschichte versprach auch die Gegenwart zu erklären und den Menschen eine Orientierung im politischen Handeln zu geben.

Während Hegel den Sinn der Geschichte in einer dialektischen Selbstentfaltung der Vernunft, mithin als einen Plan Gottes sah, der im modernen Staat kulminierte und diesen zugleich legitimierte, entwarf Karl Marx dazu einen materialistischen Gegenentwurf: Anstelle der göttlichen Vernunft waren für ihn die materiellen, ökonomischen Bedingungen jeder Gesellschaft und der Antagonismus der Klassen die treibenden Kräfte des Fortschritts. Und wo für Hegel die Vollendung der Freiheit als göttliche Vernunft der Zweck beziehungsweise das Telos der Geschichte war, verlegte Marx es in eine künftige klassenlose und kommunistische Gesellschaft.⁰⁹ Gemeinsam ist aber allen geschichtsphilosophischen Konzeptionen, ungeachtet der unterschiedlichen Ausgestaltung, die Überzeugung, dass sich durch die Vernunft die Vielfalt historischer Fakten in eine Ordnung bringen ließe, die zugleich die Ordnung der Geschichte selbst sei.

Die Geschichtswissenschaft, wie sie sich gegen Ende des 19. Jahrhunderts als eigene Wissenschaftsdisziplin – nicht zuletzt vor dem Hintergrund des Aufstiegs der Naturwissenschaften – begründete, wollte dagegen mit jedweder Geschichtsphilosophie nichts mehr zu tun haben. Historiker wie Gustav Droysen, Jacob Burckhardt oder Leopold von Ranke verwarfen sie als bloße Spekulation und setzten auf eine methodisch begründete und strikt quellenba-

01 „Fünf Stunden Selbstmitleid“, 15. 1. 2014, www.spiegel.de/kultur/kino/a-943743.html.

02 Christian Buß, Glaube, Liebe, Hitler, 13. 3. 2013: www.spiegel.de/kultur/tv/a-886932.html.

03 Vgl. Ulrich Herbert, Nazis sind immer die anderen, 21. 3. 2013, www.taz.de/!5070893.

04 A. O. Scott, A History Lesson, Airbrushed, 14. 1. 2014, www.nytimes.com/2014/01/15/movies/generation-war-adds-a-glow-to-a-german-era.html.

05 Katarzyna Chimiak, „Unsere Mütter, unsere Väter“ – Ein Beispiel für historische Unwissenheit und deutsche Stereotype, in: Zeitgeschichte-online, Juli 2014, www.zeitgeschichte-online.de/thema/unsere-muetter-unsere-vaeter-ein-beispiel-fuer-historische-unwissenheit-und-deutsche.

06 Der Begriff „historischer Spielfilm“ wird hier nicht verwendet, da dieser unabhängig vom behandelten Thema jeden Film bezeichnen kann, der in der Vergangenheit gedreht wurde.

07 Immanuel Kant, Idee zu einer allgemeinen Geschichte in weltbürgerlicher Absicht, in: ders., Werkausgabe, hrsg. von Wilhelm Weischedel, Bd. XI, Frankfurt/M. 1977 (1784), S. 33–50, hier S. 33.

08 Georg Wilhelm Friedrich Hegel, Vorlesungen über die Philosophie der Geschichte, auf der Grundlage der Werke von 1832–1845 neu edierte Ausgabe, Werke Bd. 12, Frankfurt/M. 1986 (1805/06), S. 24.

09 Für einen knappen Überblick über Themen und Geschichte der Geschichtsphilosophie vgl. Matthias Schloßberger, Geschichtsphilosophie, Berlin 2013.

sierte Rekonstruktion der Vergangenheit.¹⁰ Gegen die empirische Geschichtswissenschaft hatte die Philosophie der Geschichte seitdem keine Chance mehr. Theodor Lessing verspottete sie als den Versuch einer „Sinnggebung des Sinnlosen“,¹¹ der analytische Philosoph Arthur C. Danto verwies auf ihre logische Widersprüchlichkeit, weil sie das Wissen um die Zukunft schon voraussetze, die sie eigentlich erst aus der Geschichte abzuleiten behauptete.¹² Karl Popper stellte sie unter Totalitarismusverdacht,¹³ und seit Postmoderne und Posthistoire wurden die „großen Erzählungen“ auch aus der Philosophie verdammt,¹⁴ wenn nicht gleich das „Ende der Geschichte“ insgesamt verkündet wurde.¹⁵

Die Fragen nach dem Sinn der Geschichte und nach Maßstäben der Bewertung der historischen Akteurinnen und Akteure sind deswegen freilich nicht aus dem gesellschaftlichen Diskurs verschwunden. Gerade in den modernen Industriegesellschaften mit ihren einschneidenden Veränderungsprozessen und den dadurch geschaffenen Problemen gesellschaftlicher und individueller Identität und Orientierung werden die philosophischen Fragen an die Geschichte wieder aktuell – wie sehr sie auch von der Fachhistorik als wissenschaftlich unbeantwortbar klassifiziert werden.

Wenn Historienfilme diese philosophischen Themen neu verhandeln, dann tun sie das freilich nicht mit den Mitteln der klassischen Geschichtsphilosophie. Zielte diese darauf, die Komplexität der historischen Wirklichkeit „auf den Begriff zu bringen“, also Geschichte im Medium der Sprache zu interpretieren, geht es beim Historienfilm um die visuelle Repräsentation der Geschichte als sinnhaften Prozess als solchen. Natürlich steht dem Film auch die Sprache zur Verfügung, etwa in Form von Erzählern aus dem Off oder in den Aussagen der Protagonistinnen und Protagonisten, aber spezifisch für das Medium sind die

filmsemiotischen Mittel der Narration und der *mise en scène* durch Kameraführung, Beleuchtung und Perspektivenwahl. Der erzählerischen Struktur kommt in Historienfilmen dabei eine besondere Bedeutung zu. Diese selektiert dabei zunächst – wie das im Übrigen die Geschichtswissenschaft auch tut – die Fakten aus der historischen Überlieferung, die sie für bedeutend hält. Diese werden dann, oft entlang klassischer fünfaktiger oder dreiaktiger dramaturgischer Schemata, in einer prozessualen Abfolge angeordnet, die für die Zuschauerinnen und Zuschauer aus den einzelnen Ereignissen nachvollziehbare Geschichtsverläufe macht. Das heißt: Erst durch die narrative Struktur wird aus einzelnen Ereignissen eine Geschichte, die der Film erzählt und die zugleich auf die Geschichte als außerfilmische Wirklichkeit referiert.

Indem diese Geschichtserzählungen einen definierten Ausgangspunkt haben, meist eine Konfliktsituation oder ein bestimmtes Ereignis, und diese zu einem ebenso definierten Endpunkt entwickeln, postulieren Historienfilme Voraussetzungen, Strukturen und vermeintliche Ziele historischer Prozesse. Geschichte wird dadurch zu einem sinnhaften Ganzen, in dem die einzelnen Ereignisse und Personen in einem logisch konsistenten Zusammenhang miteinander verbunden sind. Zugleich zeigen die Filme in der Interaktion der Protagonisten untereinander und mit ihrer Umwelt Prozesse der Wandlung, Entwicklung, aber auch des Scheiterns, die auf die in der Geschichte insgesamt wirksamen Kräfte und Akteure verweisen.¹⁶ Obgleich Historienfilme immer konkrete Begebenheiten erzählen, die sich auf zeitlich beschränkte Abschnitte der Geschichte beziehen, weisen sie strukturell darüber hinaus und legen eine Generalisierbarkeit der dargestellten historischen Prinzipien auch auf andere Ereignisse und auf ganze Epochen nahe.

BEISPIELE FILMISCHER GESCHICHTSPHILOSOPHIE

Dies lässt sich exemplarisch an dem von Sergej Eisenstein 1925 inszenierten Historienfilm „Panzerkreuzer Potemkin“ zeigen. Im Rückblick und aus der Perspektive der erfolgreichen

10 Vgl. Herbert Schnädelbach, *Geschichtsphilosophie nach Hegel. Die Probleme des Historismus*, Freiburg/Br.–München 1974.

11 Theodor Lessing, *Geschichte als Sinnggebung des Sinnlosen*, München 1919.

12 Vgl. Arthur C. Danto, *Analytical Philosophy of History*, Cambridge 1968.

13 Vgl. Karl R. Popper, *The Spell of Platon*, London 1945.

14 Vgl. Jean-Francois Lyotard, *Das postmoderne Wissen*, Wien 2009.

15 Francis Fukuyama, *The End of History and the Last Man*, New York 1992.

16 Vgl. Andrea Gschwendtner, *Bilder der Wandlung. Visualisierung charakterlicher Wandlungsprozesse im Spielfilm*, Wiesbaden 2011.

Revolution von 1917 schildert Eisenstein in seinem 70-minütigen Stummfilm eine Episode der gescheiterten Revolution von 1905. Erzählt wird die historisch verbürgte Geschichte des Panzerschiffes „Potemkin“, auf dem es unter anderem aufgrund der schlechten Versorgung der Matrosen zu einer Meuterei kam. Nach Übernahme des Schiffes durch die Matrosen lief die „Potemkin“ zunächst den Hafen in Odessa an, wo es bereits zu ersten Aufständen von Arbeitern und Bürgern gekommen war. Die geplante Unterstützung der lokalen Revolution, die bald von zaristischen Truppen niedergeschlagen wurde, scheiterte aber kläglich an der Konzeptionslosigkeit der rebellierenden Matrosen. Die „Potemkin“ verließ Odessa und erreichte schließlich den rumänischen Schwarzmeerhafen Konstanza, wo die Meuterer Zuflucht suchten.

Eisenstein macht aus den Ereignissen ein filmisches Epos, das in komprimierter Form die Geschichtsphilosophie des Marxismus visualisiert. Die „Potemkin“ wird zum Modell der vorrevolutionären Gesellschaft, in der sich zwei Klassen – die Matrosen und die Offiziere – unversöhnlich gegenüberstehen. Diese repräsentieren den Antagonismus der kapitalistischen und proletarischen Klasse, der für die marxistische Geschichtsauffassung konstitutiv ist. Die Meuterei zeigt den Konflikt zwischen den Klassen, der auf dem Schiff wie in der realen Geschichte weniger das Resultat der freien Entscheidung der handelnden Individuen als eine zwangsläufige Entwicklung auf Basis der materiellen Verhältnisse ist. Die Verelendung der proletarischen Massen wird in Eisensteins Film visuell eindrucksvoll durch das madenbefallene Fleisch symbolisiert, das die Offiziere den hungernden Matrosen geben. Und wie die reale Revolution gesetzmäßig mit dem Sieg der proletarischen Klasse endet, führt auch die Meuterei auf der „Potemkin“ zwingend zum Sieg der Matrosen und zum Sturz der Offiziere. Die Analogie zwischen filmischer und realer Revolution illustriert Eisenstein mit einer roten Flagge, die auf dem Panzerschiff gehisst wird – ein besonderer Effekt im ansonsten schwarzweiß gedrehten Film. Für die nicht in der Theorie des Marxismus vorgebildeten Rezipienten, an die sich die Machthaber in der Sowjetunion mit dem Massenmedium Kino vor allem wandten, zeigt der Film den gesetzmäßigen Vollzug der Geschichte, ohne dass es dazu ein Verständnis philosophischer Begriffe bräuchte.

Nicht weniger vom Glauben an den Fortschritt bestimmt ist auch ein anderer Klassiker des Historienfilms, wenn auch unter anderen Prämissen: Stanley Kubricks „Spartacus“ (USA 1960). Auch Kubrick orientiert sich an einer historisch verbürgten Geschichte, dem Sklavenaufstand im Römischen Reich unter Spartacus im Jahr 73 v. Chr. Diesem war es gelungen, mit anderen Gladiatoren aus der Gladiatorenschule in Capua zu fliehen und in ganz Italien Tausende von Anhängern zu finden. Nach einigen Erfolgen wurden die Aufständischen schon im folgenden Jahr in einer Schlacht in Süditalien besiegt, wo auch Spartacus fiel. Während sich Historiker bis heute mit der Einordnung des Aufstandes schwertun, macht Kubrick Spartacus zum Helden eines historischen Prozesses, dessen Ziel die Entfaltung der individuellen Freiheit ist. Zwar scheitert Spartacus, indem er – anders als in der historischen Realität – am Kreuz hingerichtet wird, aber er verpflichtet in einer pathetischen Schlussrede künftige Generationen dazu, für diese Freiheit zu kämpfen.

„Spartacus“ und „Panzerkreuzer Potemkin“ unterscheiden sich aber nicht nur im Telos, das sie für die Geschichte annehmen, sondern vor allem auch in der Einschätzung der geschichtswirksamen Kräfte. Sind es im Film von Eisenstein die materiellen Bedingungen, die den Prozess der Geschichte bestimmen, treiben bei Kubrick individuelle, von Idealen geleitete Persönlichkeiten den erhofften Fortschritt voran. Sie repräsentieren damit zugleich eine grundlegende Differenz zwischen einer materialistischen und einer idealistischen Geschichtsauffassung.

Eine zu beiden Konzeptionen gegensätzliche Geschichtsphilosophie vertritt dagegen, um ein drittes Beispiel zu nennen, Buster Keaton in seiner Komödie „Drei Zeitalter“ (USA 1923). Für ihn gibt es in der Geschichte weder Fortschritt noch Verfall. Vielmehr ist es immer die gleiche Natur des Menschen, bestimmt durch die konkurrierenden Gefühle Liebe und Neid, die Menschen immer gleich handeln lässt. Dreimal erzählt er die gleiche Liebesgeschichte mit den gleichen Protagonisten, einmal in der Steinzeit, einmal in der römischen Antike und ein drittes Mal in seiner Gegenwart. Akteure der Geschichte sind weder Kollektive noch Individuen, sondern allein die Triebkräfte der menschlichen Natur, die keiner historischen Veränderung unterliegen. Buster Keaton vertritt damit einen anthropologischen

Zugang zur Geschichte, wie er von vielen antiken Historikern, etwa Thukydides oder Herodot vertreten wurde: Nicht die historischen Wandlungen als solche sind in dieser Konzeption von Interesse, sondern die unveränderliche Natur des Menschen, die in ihnen sichtbar wird.

Auch in dem eingangs erwähnten „Unsere Mütter, unsere Väter“ werden geschichtsphilosophische Fragen thematisiert. Wenn gezeigt wird, wie die Jugendlichen vom NS-System manipuliert und zu Täterinnen und Tätern „gemacht“ werden, dann wird damit die moralische Verantwortung des Einzelnen in der historischen Situation relativiert, und werden zugleich politische Strukturen und Ideologien als die geschichtsbestimmenden Kräfte behauptet. Und wenn die Diktatur des „Dritten Reiches“ und der Zweite Weltkrieg ohne Vorgeschichte als plötzliche Katastrophen in das Leben der Menschen treten, dann wird Geschichte nicht als kontinuierlicher, gar sinnhafter Prozess begriffen, sondern als Abfolge kontingenter Ereignisse, dem die Individuen weitgehend passiv ausgeliefert sind.

HISTORIENFILME ALS GESCHICHTSPHILOSOPHISCHE MODELLE

Historienfilme sind dabei freilich mehr als bloße Visualisierungen philosophischer Ideen – wenngleich sie das natürlich auch sind. Wie der Literaturwissenschaftler Jurij Lotman kann man den fiktionalen Film vielmehr als ein komplexes „modellbildendes System“ sehen,¹⁷ das die Wirklichkeit nicht einfach abbildet, sondern aus Elementen der gegebenen Welt eine mögliche neue konstruiert. Historienfilme verweisen so auf historische Fakten und sind deswegen ungeachtet der konventionellen Klassifikation als Spielfilme keine bloßen Erfindungen. Sieht man einmal von den Kostüm- und Kulissenfilmen ab, wie sie vor allem im Genre des Antiken- und Mittelalterfilms verbreitet sind, orientieren sich Historienfilme, insbesondere die, die ihre Handlungen im zeitgeschichtlichen Kontext verorten, meist sehr genau an den historischen Fakten und versuchen Widersprüche zu fachwissenschaftlichen Befunden zu vermeiden. Aus diesen Fakten konstruieren sie durch Auslassungen, Ergänzungen und Neukombinierung eine neue, eigenständige historische Wirklichkeit. Historienfilme werden

dadurch zu geschichtsphilosophischen Modellen, die zwar nicht zeigen, wie die Vergangenheit tatsächlich war, aber doch, wie sie unter Voraussetzung der gesicherten Überlieferung und der Annahme bestimmter geschichtstheoretischer Prinzipien gewesen sein könnte.

Indem sie Ereignisse und Personen nach diesen Prinzipien anordnen und daraus historische Prozesse gestalten, unterziehen sie geschichtsphilosophische Konzepte einer Art empirischem Plausibilitätstest: Nur wenn die Zeichnung der historischen Akteure psychologisch nachvollziehbar ist und die daraus folgenden Handlungen in sich konsistent sind und dabei den gesicherten Fakten nicht widersprechen, erscheint das zugrunde liegende philosophische Konzept auch denkbar. Damit können sie freilich keine Geschichtsphilosophie be- oder widerlegen, aber sie können sie als eine mögliche und damit auch zulässige Interpretation der Geschichte aufzeigen, die mit den Erkenntnissen der Fachwissenschaft zumindest vereinbar ist.

Dabei gelingt den Filmen, was keine begrifflich noch so fundierte Theorie vermag: Indem sie mit ihren Protagonisten den Zuschauern Identifikations- und Distanzierungsangebote machen, werden diese zu Augenzeugen, Miterlebenden und Mitakteuren von historischen Prozessen. Das Phänomen ist in der Medienforschung seit Langem als „Immersion“ und „parasoziale Interaktivität“ konzeptualisiert.¹⁸ Im Akt der Rezeption klammern die Zuschauer ihre eigene Wirklichkeit aus und akzeptieren die filmische Welt als Wirklichkeit. Sie können sich dabei je nach filmischer Gestaltung mit Personen identifizieren und deren Erlebnisse als eigene emotional nachvollziehen oder als Betrachter diese bewerten und beurteilen, als ob sie in der Interaktion mit realen Personen seien.

Aus Geschichte als abstrakter begrifflicher Konstruktion wird so ein emotional erlebbarer und moralisch klassifizierbarer dynamischer Prozess. Gegenüber der klassischen Geschichtsphilosophie vollzieht der Historienfilm damit gewissermaßen eine Umkehrung der Perspektive. Versucht die Geschichtsphilosophie von einzelnen Daten und Ereignissen möglichst zu abstrahieren und Begriffe zu bilden, die die empirische Vielfalt der Wirklichkeit subsumieren, zeigen

¹⁷ Jurij Lotman, *Die Struktur literarischer Texte*, München 1993⁴.

¹⁸ Vgl. Alexander Geimer, *Filmrezeption und Filmaneignung*, Wiesbaden 2010.

Historienfilme die singuläre Wirklichkeit, die durch philosophische Prinzipien gestaltet wird. Und: Während Geschichtswissenschaft und Geschichtsphilosophie Geschichte als rationale Rekonstruktion begreifen, konzipieren Historienfilme sie als Erfahrungen einzelner Individuen, die die geschichtliche Wirklichkeit erleben.

Entsprechend werden von den Rezipienten unterschiedliche Perspektiven eingefordert: Während die klassische Geschichtsphilosophie von ihrer Leserschaft verlangt, dass sie die abstrakten Begriffe durch empirische Beispiele mit Leben füllt, fordern Historienfilme die Betrachter auf, aus den erzählten Geschichten die grundlegenden Prämissen abzuleiten und die begriffliche Abstraktion selbst zu leisten.

Der Geschichtsdidaktiker Rolf Schörken hat dieses Wechselverhältnis zwischen Narration und abstrakter Begriffskonstruktion, wenn auch nicht exklusiv für den Film, in Anlehnung an Paul Ricoeur als das Verhältnis von „Refiguration“ und „Rekonstruktion“ vergangener Wirklichkeiten beschrieben, die aufeinander bezogen sind. Während die Geschichtswissenschaft die methodisch überprüfbare Rekonstruktion der Vergangenheit leistet, erbringen die Narrationen Vergegenwärtigung – die Refiguration –, ohne die ein individuelles Verstehen und Erfassen der Geschichte gar nicht möglich ist. Die Refiguration der Geschichte im Historienfilm bleibt damit auf die wissenschaftliche Rekonstruktion als nicht hintergehbare Basis jeder Geschichtsdarstellung angewiesen, geht aber zugleich darüber hinaus.¹⁹ Grundsätzliche moralische Fragen nach Schuld und Verantwortung werden in diesem Mitvollzug der Geschichte zu Fragen, die die Rezipienten sich selbst direkt stellen: Wie hätte ich gehandelt? Und: Wie sollte ich aktuell in der Gesellschaft handeln?

FAZIT

Historienfilme sind, darin ist dem Geschichtsdidaktiker Hans-Jürgen Pandel zuzustimmen, wie alle Geschichtserzählungen „imaginierte Welten“²⁰ und sind deshalb immer auch Fiktionen, die einem *fact checking* der Geschichtswissenschaft

nicht immer standhalten. Aber sie sind gleichwohl mehr als eine „das Unterhaltungsbedürfnis heutiger Menschen befriedigende Historie“, wie der Pädagoge Erhard Wiersing unterstellt, die „im historisch-lehrhaften Sinne fast wertlos“ seien.²¹ Sie können vielmehr als eine spezifische Form der Geschichtsdarstellung und Geschichtsinterpretation gesehen werden, die man als „cinematic history“ bezeichnen kann.²² Diese ist mehr als die Popularisierung fachhistorischer Kenntnisse für ein Laienpublikum. Vielmehr ist die filmische Geschichte in der Lage, die von der Geschichtswissenschaft hinterlassene Leerstelle geschichtsphilosophischer Fragestellungen zu füllen. Dabei kann es natürlich nicht um die filmische Revitalisierung der großen geschichtsphilosophischen Erzählungen gehen – dagegen sprechen schon alle Einsichten der Wissenschaftstheorie –, wohl aber um ein philosophisches Nachdenken über Prinzipien historischer Prozesse.

Insofern vertreten Historienfilme eine der Posthistoire adäquate Form der Geschichtsphilosophie. Jeder einzelne Film entwirft eine spezifische geschichtsphilosophische Idee, in ihrer Gesamtheit repräsentieren sie einen der pluralen Gesellschaft adäquaten, multiperspektivischen Zugang zur Geschichte. Historienfilme können so auch für die Geschichtswissenschaft Impulse für eine vertiefte Beschäftigung mit ihren Grundlagen liefern. Denn letztlich gilt für sie wie für die Historienfilme das Diktum des Historikers Hayden White: „Es gibt keine Geschichtsschreibung im eigentlichen Sinne, die nicht gleichzeitig Geschichtsphilosophie ist.“²³

BERND KLEINHANS

ist Historiker und Philosoph. Er arbeitet als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Pädagogischen Hochschule Schwäbisch Gmünd. Zu seinen Forschungsschwerpunkten zählt die mediale Inszenierung von Wirklichkeiten.
bernd.kleinhans@ph-gmuend.de

¹⁹ Vgl. Rolf Schörken, *Begegnungen mit Geschichte. Vom außerwissenschaftlichen Umgang mit der Historie in Literatur und Medien*, Stuttgart 1995.

²⁰ Hans-Jürgen Pandel, *Geschichtsdidaktik: Eine Theorie für die Praxis*, Schwalbach/Ts. 2013.

²¹ Erhard Wiersing, *Geschichte des historischen Denkens*, Paderborn u. a. 2007, S. 776.

²² Vgl. Robert Brent Toplin, *Reel History*, Lawrence 2002, S. 160 ff.

²³ Hayden White, *Metahistory. Die historische Einbildungskraft im 19. Jahrhundert in Europa*, Frankfurt/M. 1991, S. 12.

BATMAN JAGT BIN LADEN

9/11 und der Kampf gegen den Terror im Hollywood-Kino

Andreas Kötzing

Der 11. September 2001 markiert eine historische Zäsur. Die Terroranschläge von New York und Washington veränderten nicht nur die weltpolitische Konstellation, auch als symbolträchtiges Medienereignis sticht der Tag, der zu „9/11“ wurde, signifikant hervor: Die Bilder der einstürzenden Türme des World Trade Centers sind fest im kollektiven Gedächtnis verankert. In ikonografischer Hinsicht lassen sie sich allenfalls mit den Fotos der Atombombenpilze über Hiroshima und Nagasaki oder der Fernsehberichterstattung über die Mondlandung vergleichen. Bedenkt man, wie unmittelbar die Bilder aus Manhattan in alle Welt übertragen wurden, dann kann man davon ausgehen, dass nicht nur das Ereignis einzigartige Bilder hervorgebracht hat, sondern die dramatischen Bilder die Einzigartigkeit des Ereignisses überhaupt erst bewirkt haben.⁰¹ Ohne die live übertragenen Fernsehbilder wäre der 11. September 2001 in jedem Fall anders rezipiert worden.

Die Ausstrahlungskraft der Bilder, die uns Zuschauerinnen und Zuschauern die Folgen des Terrors vergegenwärtigen, ist fester Bestandteil eines mörderischen Kalküls: Bei der Planung von Anschlägen setzen Terroristen gezielt darauf, symbolträchtige Bilder zu erzeugen, um ihre ideologischen Absichten zu verbreiten und Ängste zu schüren. Daraus ergibt sich eine ambivalente Wechselwirkung zwischen den Medien der westlichen Welt und dem internationalen Terrorismus. Die Berichterstattung speist sich zwangsläufig aus genau den Schreckensbildern, die die Terroristen verbreiten wollen. In gewisser Hinsicht stehen sich Medien und Terror in einem permanenten Bilderkampf gegenüber, der nach 9/11 eine neue Stufe der „visuellen Rüstungspirale“ erreicht hat.⁰²

Die Bilder der Terroranschläge von New York und Washington haben – unabhängig von der Live-Berichterstattung – breiten Eingang in die unterschiedlichen visuellen Medien gefun-

den. Durch unzählige Dokumentationen über den Verlauf des Geschehens, stilisierte Fotoreportagen, Comics, Theater und andere künstlerische Darstellungen hat sich 9/11 in vielfältigster Form als Bildereignis in die populäre Kultur eingeschrieben.⁰³ Dabei fällt allerdings auf, dass sich ausgerechnet das US-amerikanische Mainstream-Kino in den vergangenen 15 Jahren erstaunlich selten mit dem unmittelbaren Ereignis beschäftigt hat – und das, obwohl die Fernsehbilder bei vielen Beobachtern sofort Assoziationen mit zahlreichen Katastrophen- und Zerstörungsfilmen aus Hollywood weckten.⁰⁴ Die wenigen Hollywood-Filme, die sich direkt mit 9/11 beschäftigten, darunter „United 93“ von Paul Greengrass (USA 2006) und „World Trade Center“ von Oliver Stone (USA 2006), vermochten es kaum, beim amerikanischen Publikum eine Art konsensfähiges Trauerbild zu etablieren.⁰⁵ Seitdem klafft 9/11 als frappierende Leerstelle im amerikanischen Kino. Welche Gründe könnte es dafür geben?

ANNÄHERUNGSVERSUCHE

Vielleicht war es gerade die offenkundige Übereinstimmung zwischen einschlägigen Hollywood-Filmen und tatsächlich „erlebter“ Realität, die dafür sorgte, dass einige der prominentesten amerikanischen Regisseure ein „Bilderverbot“ über die Ereignisse vom 11. September 2001 verhängen wollten. Steven Spielberg forderte beispielsweise, keine Spielfilme über die Terrorangriffe zu drehen – aus Respekt vor den Opfern. Und in der Tat überwog in Hollywood zunächst die Zurückhaltung. Bei einigen Filmen, die um das Thema Terrorismus kreisten, wurde der Kinostart kurzerhand verschoben, in anderen Fällen wurden Szenen geschnitten, um mögliche Assoziationen mit 9/11 zu vermeiden.

Als einer der ersten wagte schließlich Spike Lee mit „25th Hour“ (USA 2002) einen Gegenwartsfilm, dessen Handlung in New York unmit-

telbar nach den Terroranschlägen angesiedelt ist. Lee erzählt darin die Geschichte eines Drogenkriminellen, der in Kürze eine Haftstrafe antreten muss und sich in den verbleibenden Stunden von seinen Angehörigen und Freunden verabschiedet. In einer längeren Sequenz rückt „25th Hour“ auch die Zerstörungen am „Ground Zero“ ins Bild, und die Kamera blickt dabei buchstäblich in einen Abgrund: Die Baustelle, auf der die Arbeiter noch immer mit Aufräumarbeiten beschäftigt sind, gleicht einer Kraterlandschaft. Die Szenerie ist düster und wenig verheißungsvoll. Selbst die US-Flagge, die kurz zu sehen ist, taugt nicht mehr als optimistisches Symbol. Sie wirkt eher wie ein trostloses Relikt einer desillusionierten Nation in Trümmern. Das Bild, das Spike Lee hier von New York entwirft, kommt einem Abgesang auf den Mythos Manhattan gleich. Der Schmelztiegel unterschiedlicher Nationen, der im amerikanischen Selbstverständnis die kulturelle Vielfalt des Landes versinnbildlicht, existiert nicht mehr. An seine Stelle ist ein Moloch aus Drogen und Gewalt getreten.⁰⁶

Der Bezug zu 9/11 erschließt sich in „25th Hour“ jedoch nicht nur oberflächlich durch die Bilder vom „Ground Zero“, sondern zugleich

01 So unter anderem Stefanie Hoth in Anlehnung an die Theorie von Jacques Derrida in ihrer Dissertation über die mediale Rezeption der Terroranschläge: Medium und Ereignis. „9/11“ im amerikanischen Film, Fernsehen und Roman, Heidelberg 2011, S. 28.

02 Vgl. Gerhard Paul, Das visuelle Zeitalter. Punkt und Pixel, Göttingen 2016, S. 656. Siehe auch Pauls grundlegende Überlegungen zu den Terroranschlägen und deren visueller Bedeutung: New York, Nine Eleven. Angriff in Echtzeit und der unsichtbare Gegenschlag in Afghanistan, in: ders., Bilder des Krieges – Krieg der Bilder. Die Visualisierung des modernen Krieges, Paderborn u. a. 2004, S. 433–468.

03 Vgl. ausführlich Anne Becker, 9/11 als Bildereignis. Zur visuellen Bewältigung des Anschlags, Bielefeld 2013. Siehe auch Sandra Poppe/Thorsten Schüller/Sascha Seiler (Hrsg.), 9/11 als kulturelle Zäsur. Repräsentationen des 11. September 2001 in kulturellen Diskursen, Literatur und visuellen Medien, Bielefeld 2009.

04 Man könne nicht anders, als an die „atemberaubenden Szenen der großen Katastrophenfilme“ zu denken, schrieb beispielsweise der slowenische Kulturphilosoph Slavoj Žižek wenige Tage nach den Anschlägen: Willkommen in der Wüste des Realen, in: Die Zeit, 20. 9. 2001. Vgl. auch Georg Seeßlen/Markus Metz, Krieg der Bilder – Bilder des Krieges. Abhandlung über die Katastrophe und die mediale Wirklichkeit, Berlin 2002, S. 19 f.

05 Vgl. Georg Seeßlen, Menschen unter Trümmern. Oliver Stones World Trade Center und andere Filme über den 11. September, in: epd-film 10/2006, S. 28–32.

06 Vgl. Daniela Sannwald, 25th Hour, in: Gunnar Landsgeßel/Andreas Ungerböck (Hrsg.), Spike Lee, Berlin 2006, S. 239–242.

in einer tieferen Bedeutungsebene, wie der Medienwissenschaftler Thomas Waitz betont: Im Handeln der Figuren spiegele sich die Ratlosigkeit der amerikanischen Gesellschaft nach dem unmittelbar erlebten Terror wider. „Die Unsicherheit, Angst und uneingestandene Traurigkeit, die das Verhalten der Figuren prägt, wird erst vor dem Hintergrund der Anschläge des 11. Septembers in ihrer ‚symbolischen‘ Bedeutung, die über individuelle ‚Schicksale‘ auf eine grundlegende Orientierungslosigkeit verweist, evident.“⁰⁷

Doch nicht alle frühen filmischen Annäherungsversuche an das Trauma von 9/11 und dessen Folgen für die amerikanische Gesellschaft fielen so ernüchternd aus. Der Episodenfilm „11'09"01 – September 11“ (2002), an dem elf Regisseure aus elf Ländern mitwirkten, näherte sich dem Thema auf mehrdeutiger Ebene. Aus unterschiedlichen internationalen Perspektiven beschäftigen sich die einzelnen Episoden des Films mit den Auswirkungen der Terroranschläge in verschiedenen Ländern und Kulturen. In der Sequenz zu den USA, die von Sean Penn inszeniert wurde, sieht man einen Witwer, der allein in seiner Wohnung lebt und sich – aus Angst vor der Einsamkeit – in Selbstgesprächen und Erinnerungen an seine verstorbene Frau verliert. Ihren Tod scheint er bislang nicht realisiert zu haben. Als am Morgen des 11. Septembers der erste Turm des World Trade Centers einstürzt, lichtet sich der große Schatten an der Hausfassade, der die Wohnung bis dahin verdunkelt hatte. Durch das Sonnenlicht erwachen die vertrockneten Blumen auf dem Fensterbrett zu neuem Leben. Der Mann freut sich darüber, doch im selben Moment wird ihm zum ersten Mal bewusst, dass seine Frau tatsächlich tot ist.

Die Metaphorik dieser Episode mag aus heutiger Sicht etwas hölzern wirken. Sie zeigt jedoch, dass es bereits kurz nach den Terroranschlägen Versuche gab, das Ereignis nicht nur als Moment des Verlusts und der Trauer zu deuten, sondern auch als möglichen Neuanfang. In Sean Penns filmischer Interpretation gelingt dies freilich nur, weil damit eine Abkehr von bisherigen Illusionen einhergeht.⁰⁸

07 Thomas Waitz, Die Frage der Bilder. 9/11 als filmisch Abwesendes, in: Poppe/Schüller/Seiler (Anm. 3), S. 223–237, hier S. 232.

08 Vgl. Anne Winkel, Der 11. September und die Angst. Perspektiven in Medien, Literatur und Film, Marburg 2010, S. 198–201.

SUCHE NACH HELDEN

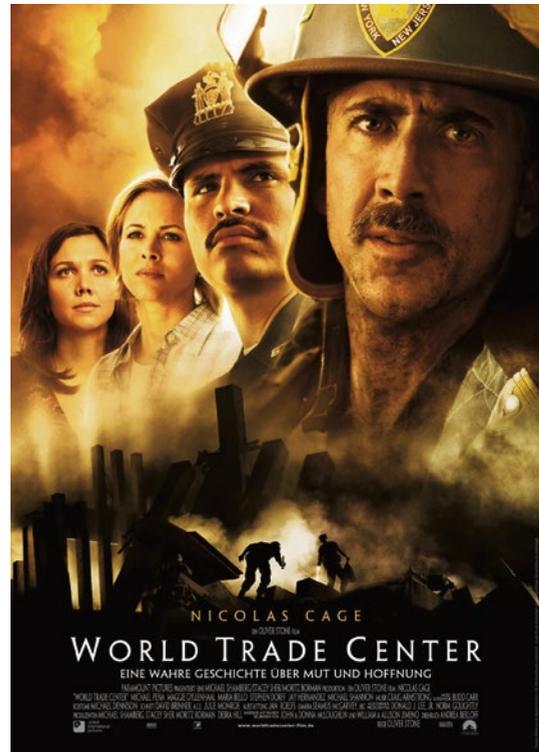
In gewisser Hinsicht war die geschilderte Episode in „11'09'01 – September 11“ ihrer Zeit voraus, weil Penn bereits einen Blick in die Zukunft warf, noch bevor im US-Spielfilm eine Vergewärtigung der ursprünglichen Ereignisse stattgefunden hatte. Diese bahnte sich an, als zum fünften Jahrestag von 9/11 die zwei erwähnten Filme von Paul Greengrass und Oliver Stone ins Kino kamen.⁰⁹ Beide Regisseure setzten sich direkt mit dem Geschehen der Terroranschläge auseinander, nahmen dabei jedoch unterschiedliche Perspektiven ein.

Stone erzählt in „World Trade Center“ eine klassische US-amerikanische Heldengeschichte, wie man sie in Dutzenden Hollywood-Filmen zuvor sehen konnte. Die Handlung basiert auf dem Schicksal zweier New Yorker Polizisten, die am 11. September 2001 lebend aus den Trümmern geborgen werden konnten. Stone blendet in „World Trade Center“ die Umstände der Terroranschläge nahezu vollständig aus, auch für die politischen Implikationen interessiert sich der Film wenig. Stattdessen richtet er seinen Blick vollständig auf den heroischen Überlebenskampf der Polizisten. Ihre erfolgreiche Rettung verkehrt das Trauma von 9/11 schließlich ins Gegenteil und erhebt den Terror zu einem sinnstiftenden Ereignis: Erst im Angesicht der Katastrophe offenbart sich der Zusammenhalt und die Stärke der US-amerikanischen Gesellschaft.¹⁰ Selbst wenn man unterstellt, dass Stone mit seinem Film den Terrorbildern von 9/11 bewusst eine andere Sicht entgegensetzen wollte, um den Opfern der Anschläge ein filmisches Denkmal zu setzen, macht das den pathetischen Kitsch und die patriotische Glorifizierung seiner Helden nicht erträglicher.

Demgegenüber wagte Paul Greengrass in „United 93“ einen differenzierteren Blick. Er befasste sich mit dem vierten Flugzeug, das am 11. September 2001 entführt wurde und wahrscheinlich nach Washington D.C. gelenkt wer-

⁰⁹ Bereits der Beginn der Dreharbeiten war mit entsprechend großen Erwartungshaltungen verbunden, da das „Tabu-Thema“ 9/11 nunmehr aufgebrochen werde. Vgl. Lars-Olav Beier, Zwei Männer, zwei Türme, in: Der Spiegel, 24. 12. 2005, S. 118 ff.

¹⁰ Vgl. Ingo Irsigler/Christoph Jürgensen, For Whom the Bell Tolls – Nine Eleven im amerikanischen Dokumentar- und Spielfilm, in: dies. (Hrsg.), Nine Eleven. Ästhetische Verarbeitungen des 11. September 2001, Heidelberg 2008, S. 251–275.



Der 11. September wird in „World Trade Center“ von Oliver Stone zu einer amerikanischen Heldengeschichte stilisiert.

Deutsches Filmplakat.

Quelle: picture alliance/kpa

den sollte. Den Insassen des Flugzeuges soll es mutmaßlich gelungen sein, die Entführer in einen Kampf zu verwickeln. Daraufhin stürzte das Flugzeug in der Nähe von Shanksville, Pennsylvania ab.

Greengrass verzichtet in seinem Film auf eine mythologische Überhöhung der Protagonisten. Die Passagiere von „United 93“ kämpfen nicht aus Heldenmut oder überzeugtem Patriotismus. Ihr Handeln erscheint als verzweifelter Versuch, den sicheren Tod nicht tatenlos hinzunehmen. Seine beklemmende Wirkung entfaltet der Film vor allem durch den Einsatz der Handkamera, die einen authentischen Eindruck von der Hektik an Bord vermitteln soll, wenngleich es für die tatsächlichen Handlungen der Passagiere keine Belege gibt. In einem zweiten Handlungsstrang kontrastiert Greengrass das Geschehen, indem er die völlige Hilflosigkeit der amerikanischen Sicherheitsbehörden, insbesondere der Flugsicherungszentrale, aufzeigt: Auf ein derartiges Szenario war man nicht vorbereitet. Die unkontrolliert blinkenden Bildschirm-

me in der Luftraumüberwachung werden zum Sinnbild für die chaotischen Verhältnisse an jenem Morgen.

Während „United 93“ trotz überwiegend positiver Kritiken an den Kinokassen floppte, erreichte „World Trade Center“ zumindest beim amerikanischen Publikum eine gewisse Breitenwirkung. Letztlich konnte jedoch keiner der beiden Filme dem Bedürfnis nach einer konsensfähigen Geschichte über die Anschläge gerecht werden.¹¹ Dies lag jedoch nicht nur daran, dass den meisten Zuschauern die Bilder des Terrors ohnehin noch sehr präsent waren und es daher kein gesteigertes Interesse an einer fiktionalen 9/11-Geschichte im Kino gab, sondern auch an der politischen Entwicklung nach den Terroranschlägen. Der völkerrechtswidrige Angriff der US-geführten „Koalition der Willigen“ auf den Irak 2003 beendete zwar die Herrschaft des Diktators Saddam Hussein, hatte aber keineswegs die gewünschte Stabilisierung der Region zur Folge. Die *War-on-terror*-Rhetorik der Bush-Administration verlor in den USA massiv an Glaubwürdigkeit, weil bei den Luftangriffen überwiegend zivile Ziele getroffen wurden und die Opferzahlen rapide anstiegen. Hinzu kamen die immensen Kosten des Krieges, die in der Öffentlichkeit kontrovers diskutiert wurden, sowie der Umstand, dass im Irak keine Massenvernichtungswaffen gefunden wurden, deren angebliche Existenz den Vorwand für die Invasion geliefert hatte. Moralisch desavouierend wirkten nicht zuletzt die Folterbilder aus dem Gefängnis Abu Ghraib, in dem irakische Kriegsgefangene von amerikanischen Wachsoldaten misshandelt und in vielen Fällen zu Tode gequält worden waren. Welchen Sinn ergab ein Krieg gegen den Terror, wenn er mit solchen Mitteln geführt wurde? Unter diesen Voraussetzungen erwiesen sich nahezu alle Filme, die um das Thema kreisten, als schieres Kassengift.¹²

LEGITIMIERUNG VON FOLTER?

Auch nach der Wahl von Barack Obama zum neuen US-Präsidenten 2008, die vielerorts mit der Hoffnung auf einen politischen Neuanfang verknüpft war, blieb die öffentliche Ausein-

dersetzung mit 9/11 und den politischen Folgen des Terrors umstritten. Dies spiegelt sich auch in zahlreichen Debatten über Filme wider. Besonders kontrovers verlief die Auseinandersetzung um Kathryn Bigelows Film „Zero Dark Thirty“ (USA 2012), der sich mit der Suche nach dem Al-Qaida-Anführer Osama Bin Laden beschäftigt.

Bigelow beginnt ihren Film mit einem emotionalen Zusammenschnitt von Telefongesprächen, die am 11. September 2001 mit Menschen geführt wurden, die sich zum Zeitpunkt der Anschläge im World Trade Center aufhielten. Die eigentliche Handlung setzt zwei Jahre später in einem irakischen Gefängnis ein, in dem ein mutmaßlicher Terrorist vom US-Geheimdienst brutal gefoltert wird, um Informationen über den Verbleib seiner Anführer zu erhalten. Mit dieser Gegenüberstellung wirft Bigelow die Frage nach der Verhältnismäßigkeit der Mittel im Kampf gegen den Terror auf: Ist Folter – auch als *Ultima Ratio* – mit einem Rechtsstaat vereinbar? Können dadurch überhaupt effizient Erkenntnisse gewonnen werden? Lässt sich das Trauma von 9/11 überwinden, wenn man dafür seine eigenen ethischen Prinzipien aufgibt? Eine eindeutige Antwort – im Sinne eines politischen Statements – bietet der Film nicht, er zeigt jedoch explizit die zur Anwendung gekommenen Foltermethoden, von Isolation und Schlafentzug bis hin zum berüchtigten Waterboarding (Scheinertränken). Es obliegt dem Zuschauer, sich selbst zu diesem Geschehen zu verhalten.

Die Darstellung der Folterszenen löste in den USA eine lebhafte Debatte aus. Kritiker warfen Bigelow vor, mit ihrem Film nicht nur die Folter zu legitimieren, sondern die Verhörmethoden der CIA zu idealisieren, da letztlich auch die erfolgreiche Jagd nach Bin Laden im Film auf Erkenntnissen beruhe, die durch Folter erzielt worden seien.¹³ Die Regisseurin wehrte sich energisch gegen die Vorwürfe, indem sie unmissverständlich betonte, dass sie jede Form von Gewalt ablehne. Als politisch engagierte Künstlerin könne sie jedoch nicht

¹¹ Vgl. Seeßlen (Anm. 5).

¹² Vgl. Franz Everschor, *Amerikas Trauma. Wie Publikum und Verleiher auf den Irak-Krieg reagieren*, in: *Filmdienst* 8/2010.

¹³ Der Journalist Frank Bruni mutmaßte beispielsweise, Dick Cheney und andere konservative Politiker, die Folter verteidigen, würden den Film lieben: *Bin Laden, Torture and Hollywood*, 8. 12. 2012, www.nytimes.com/2012/12/09/opinion/sunday/bruni-bin-laden-torture-and-hollywood.html.



Sinkrise nach erfolgreicher Mission: Agentin Maya (Jessica Chastain) in „Zero Dark Thirty“.
 Quelle: picture alliance/AP Photo (Columbia Pictures Industries/Jonathan Olley)

die Augen davor verschließen, dass Folter stattgefunden habe – entsprechend müsse sie auch gezeigt werden.¹⁴

So streitbar die Darstellung der Folter in „Zero Dark Thirty“ auch sein mag, so unergiebig war die Debatte über Bigelows Film im Hinblick auf eine politische Auseinandersetzung mit der Folterpraxis an sich.¹⁵ Im Umfeld der Wiederwahl Obamas 2012 versuchten die meisten amerikanischen Kommentatoren vielmehr, den Film für politische Zwecke zu instrumentalisieren. Dabei geriet häufig aus dem Blick, dass sich die Grundaussage des Films nicht allein an den Folterszenen festmachen lässt. Wenn man sie in

den Kontext der weiteren Handlung einordnet und sich insbesondere die Entwicklung der zentralen Charaktere vergegenwärtigt, wird ersichtlich, dass Bigelow weit davon entfernt war, Folter in irgendeiner Form legitimieren zu wollen. Im Mittelpunkt der Filmhandlung steht die CIA-Analystin Maya, die als solche die Fahndung nach Bin Laden koordiniert. Maya ist keine heroische Agentin, sondern eine ambivalente Figur, die letztlich an der Diskrepanz zwischen ihren geheimdienstlichen Zielen und den dazu angewendeten Mitteln zerbricht.

Wie bereits in ihrem vorhergehenden Film „The Hurt Locker“ (USA 2008), der sich mit einer Gruppe von US-amerikanischen Elitesoldaten beschäftigt, die im Irak Bomben entschärfen, vermeidet Kathryn Bigelow auch in „Zero Dark Thirty“ eine politische Glorifizierung, die ihre Figuren denunzieren würde. Jenseits der hochspannenden und technisch perfekt inszenierten Handlung interessiert sich Bigelow eher für die psychologischen Folgen des Kampfes gegen den Terror, den man letztlich auch als Spiegelbild einer deformierten Gesellschaft lesen kann: In „The Hurt Locker“ muss sich ein Soldat ein-

¹⁴ Vgl. Kathryn Bigelow Addresses „Zero Dark Thirty“ Torture Criticism, 15. 1. 2013, <http://articles.latimes.com/2013/jan/15/entertainment/la-et-mn-0116-bigelow-zero-dark-thirty-20130116>.

¹⁵ Auffällig ist beispielsweise, dass in der Debatte fast ausschließlich über die Effektivität von Folter diskutiert wurde, nicht über die grundsätzliche (juristische wie moralische) Legitimität derartiger Methoden, die auch in „Zero Dark Thirty“ nicht hinterfragt wird. Vgl. etwa Bettina Greiner/Anne Kwaschik, „Einer muss es tun“. Zur Effizienz der Folter in „Zero Dark Thirty“, in: Zeitgeschichte-online, Februar 2013, www.zeitgeschichte-online.de/film/einer-muss-es-tun-zur-effizienz-der-folter-zero-dark-thirty.

gestehen, dass ihm nach dem jahrelangen Einsatz im Irak jegliche Empathie für andere Menschen abhandengekommen ist, selbst für seine eigene Familie. Er liebt nur noch den Krieg, der für ihn zu einer Art Droge geworden ist. Ähnlich zerrissen bleibt auch die Protagonistin Maya am Ende von „Zero Dark Thirty“ zurück. Wenngleich Bin Ladens Versteck gefunden wird, hinterlässt der Anblick des getöteten Al-Qaida-Führers bei ihr kein Gefühl des Triumphes, sondern erzeugt emotionale Orientierungslosigkeit. Auf dem Heimflug bricht sie in Tränen aus. Die Frage des Piloten, wie es jetzt weitergehen soll, lässt sie unbeantwortet.

STRAUCHELNDE SUPERHELDEN

Die ernüchternde Erkenntnis, dass die erfolgreiche Jagd nach Bin Laden das Trauma von 9/11 nicht überwinden kann, beschäftigt nicht nur die Agentin aus „Zero Dark Thirty“. Auch diverse Hollywood-Blockbuster spiegeln die politischen Debatten über die Folgen des Terrors in den USA wider, ohne sich dabei immer explizit auf den islamistischen Terrorismus zu beziehen. Insbesondere die zahlreichen Superhelden-Filme, die das amerikanische Kino im zurückliegenden Jahrzehnt stärker geprägt haben als jedes andere Genre, lassen sich bei näherem Hinsehen als Beiträge zu einem Diskurs über die Entwicklung der amerikanischen Gesellschaft lesen. Interessant sind dabei vor allem jene Geschichten, die sich von einer klassischen Gut-Böse-Metaphorik lösen und die Superhelden – sinnbildlich für die Supermacht USA – in eine Krise stürzen.

Wohl kaum ein Film vollzog den Spagat zwischen kommerziellem Kino und politischem Diskurs so eindrücklich wie die Comic-Verfilmung „The Dark Knight“ (USA 2008). Im zweiten Teil von Christopher Nolans Batman-Trilogie versucht Batmans Widersacher, der Joker, mit anarchistischem Eifer, Gotham City im Chaos versinken zu lassen. Sein krimineller Feldzug zielt darauf ab, die zivilisatorischen Verhältnisse aufzubrechen, indem er die Bevölkerung aufwiegelt und dazu bringt, im Kampf ums Überleben ihre eigenen Werte und Normen über Bord zu werfen. Der Terror, mit dem er die Stadt überzieht, folgt keinem strategischen Plan. Es geht ihm nicht um Macht oder Geld, er hat nur das Ziel, Angst und Schrecken zu verbreiten. Batman – ohnehin eine der düsteren Figuren im Su-

perhelden-Universum – steht ihm keineswegs als makelloser Held gegenüber. Als Politik und Polizei in Gotham versagen, greift er selbst zu radikalen Mitteln, um den Joker zur Strecke zu bringen: Er installiert ein totalitäres Überwachungssystem, mit dem er die öffentliche Kommunikation aller Einwohner von Gotham kontrollieren kann. Die Freiheit des Einzelnen ist, so scheint es hier, ein zweitrangiges Gut, wenn die Sicherheit aller in Gefahr ist.

Die Parallelen zwischen der Filmhandlung und den innenpolitischen Diskursen über den Machtzuwachs der US-Geheimdienste im Kampf gegen den Terror liegen auf der Hand. Der Gedanke, dass ein Terrorist wie der Joker mit den Mitteln eines Rechtsstaates nicht zu stoppen sei und auch die eigene Bevölkerung systematisch überwacht werden müsse, um mögliche Gefahren rechtzeitig erkennen zu können, erinnert an die fatale Argumentation, mit der 2001 die Einschränkung der Bürgerrechte im Rahmen des Patriot Act von der US-Regierung gerechtfertigt wurde. Noch frappierender sind die Parallelen zu den digitalen Überwachungsmaßnahmen der NSA im Bereich des Internets und des weltweiten Telefonverkehrs, die 2013 bekannt wurden.

Man muss nicht zwingend so weit gehen, in der Renaissance des Superhelden-Kinos und der Faszination des Publikums für die bisweilen fragwürdigen Methoden von Batman und Co. eine Vorliebe für eine faschistische Gesellschaftsordnung zu erkennen,¹⁶ aber die Interpretation, dass die Superhelden als übermenschliche Figuren die Sehnsucht des Publikums nach einer starken Führerpersönlichkeit repräsentieren, liegt durchaus nahe. Der Erfolg Donald Trumps bei den Präsidentschaftswahlen 2016 hat gezeigt, dass eine solche Sehnsucht tatsächlich vorhanden ist.¹⁷ In einer zunehmend komplexer werdenden Welt, in der es für Phänomene wie den internationalen Terrorismus keine einfachen Lösungen gibt, spiegelt die Kinoleinwand die Bedürfnisse des Publikums nach einer sicheren Gesellschafts-

¹⁶ Vgl. die Überlegungen von Georg Seefblen zur Ästhetik und narrativen Struktur in „The Dark Knight“ und anderen Superhelden-Filmen: Wie „faschistisch“ sind eigentlich Batman, Superman und Co?, 25.6.2013, www.getidan.de/gesellschaft/georg_seesslen/53778.

¹⁷ Vgl. hierzu die aktuelle Deutung der Superheldenfilme von Rüdiger Suchsland, Von Bane zu Trump. Superhelden und Systemkritik: Eine Psychologie des US-Kinos, in: *Filmdienst* 25/2016.



Szene aus „The Dark Knight“ mit Christian Bale (Batman) und Heath Ledger (The Joker): Der Joker als Chiffre für Bin Laden?
Quelle: © Warner Bros./DC Comics/Kobal Collection/Fotofinder.com

ordnung wider. Ein Film wie „The Dark Knight“ verweigert dabei eine simple patriotische Lösung aller Probleme, denn selbst wenn Batman nicht nur den Joker, sondern – im übertragenen Sinne – Osama Bin Laden jagt, bleibt sein Kampf doch ambivalent: Dass er sich über das Gesetz stellt, um den Terror zu besiegen, zeigt seine gesplante Identität.

Batman ist keineswegs die einzige Superhelden-Figur, die beim Kampf gegen das Böse moralisch ins Straucheln gerät – ähnliche sozialkritische Diskurse finden sich unter anderem in den Filmen der populären Avengers-Reihe, in der eine größere Gruppe von Superhelden gemeinsam agiert. Jüngstes Beispiel ist „The First Avenger – Civil War“ (USA 2016), in dem ein Streit darüber entbrennt, ob die Superhelden politisch kontrolliert werden sollten. Während ein Teil der Avengers unter Führung von Iron Man bereit ist, die eigenen Einsätze künftig von einem Mandat der Vereinten Nationen abhängig zu machen, beharrt Captain America darauf, weiterhin eigenmächtig zum Schutz der Welt eingreifen zu können. Dass die Kompe-

tenz und die Machtbefugnisse eines Superhelden in einem Hollywood-Blockbuster derartig infrage gestellt werden, ist an sich schon bemerkenswert. Dass dabei sogar das Scheitern eines überaus patriotischen Comic-Helden in den Bereich des Möglichen gerückt wird, sagt viel über das irritierte Selbstbewusstsein der USA seit 9/11 aus.¹⁸

INDIVIDUELLE TRAUER

Während sich die Auseinandersetzung mit dem Terrorismus als allgegenwärtige Bedrohung in vielen weiteren Hollywood-Filmen nachzeichnen lässt, sind die Bezüge zu den spezifischen Ereignissen vom 11. September 2001 im amerikanischen Kino rar geblieben. Wenn überhaupt, dann spielten die Erfahrungen, die mit den Terrorangriffen verbunden waren, eher eine illustrierende Rolle. Die individuelle Trauerarbeit wurde beispielsweise zu einem wiederkehrenden Grundmotiv einzelner Familiendramen, die sich vor dem Hintergrund der Terroranschläge abspielten, darunter „Reign Over Me“ (USA 2007) von Mike Binder und die Romanverfilmung „Extremely Loud & Incredibly Close“ (USA 2011) von Stephen Daldry.

In „Reign Over Me“ leidet ein Mann unter dem Tod seiner Ehefrau und ihrer drei Töchter – sie saßen in einem der am 11. September 2001 entführten Flugzeuge. Er lebt seitdem zurückgezogen von der Außenwelt und ist schwer traumatisiert. Eine Chance, sich aus seiner Isolation zu befreien, bietet sich erst, als er einen alten Studienfreund wiedertrifft und sich zwischen den beiden Männern eine Freundschaft entwickelt, sodass er zaghaft wieder Vertrauen in seine Umwelt entwickelt.

In „Extremely Loud & Incredibly Close“ gibt sich ein hochbegabter, aber sehr schüchterner Junge auf eine abenteuerliche Spurensuche durch New York. Sein Vater, der am 11. September 2001 in einem der Türme des World Trade Centers ums Leben kam, hat einen geheimnisvollen Schlüssel hinterlassen, der zu keinem Schloss zu passen scheint. Für den Jungen wird

¹⁸ Ähnlich findet sich der Diskurs auch in den Captain-America-Comics, die nach 9/11 erschienen sind. Vgl. ausführlich Jason Dittmer, *Captain America's Empire: Reflections on Identity, Popular Culture, and Post-9/11 Geopolitics*, in: *Annals of the Association of American Geographers* 3/2005, S. 626–643.

die Suche nach der Herkunft des Schlüssels zu einer Reise in die Vergangenheit seiner Familie, bei der er nicht nur seine eigenen Ängste, sondern letztlich auch die Trauer über den Verlust des Vaters überwindet.

Beide Filme setzen gezielt auf die emotionale Wirkung von 9/11, indem sie das Schicksal von Menschen in den Mittelpunkt rücken, deren Familienangehörige bei den Terroranschlägen ums Leben kamen. Die Anbindung an den 11. September 2001 soll – so scheint es – das Trauma der Familien besonders tragisch wirken lassen. Das individuelle Leid, einen geliebten Menschen zu verlieren, wird hier durch die Tatsache vergrößert, dass die Angehörigen nicht durch ein „gewöhnliches“ Unglück ums Leben kamen, sondern durch einen terroristischen Angriff. Auffällig ist zudem, dass die Filme jeweils Charaktere in den Mittelpunkt rücken, die sich aus einer psychischen Isolation befreien müssen, um das Trauma überwinden zu können. Dabei liegt es in der Natur eines Hollywood-Films, dass sich die Konflikte zugunsten einer eher sentimental oder anrührenden Geschichte auflösen. Für die gesellschaftlichen und politischen Folgen von 9/11 interessieren sich die Filme nicht.

OFFENE WUNDE

Dass sich das amerikanische Mainstream-Kino in den vergangenen Jahren nur noch indirekt mit dem 11. September 2001 beschäftigt hat, verwundert kaum. Die bescheidene Resonanz des Publikums auf Filme wie „World Trade Center“ oder „United 93“ hat – ebenso wie die politische Ernüchterung über den Irak-Krieg und dessen Folgen – maßgeblich dazu beigetragen, dass seitdem kein Spielfilm mehr dezidiert zu den Terroranschlägen entstanden ist. Politische Kontroversen wie im Falle von „Zero Dark Thirty“ unterstreichen zudem, mit welch harten Anfeindungen Regisseure leben müssen, wenn sie sich kritisch mit den Folgen des Terrors auseinandersetzen und keine einfachen Antworten liefern – auch diese Debatten dürften dazu beigetragen haben, dass sich insgesamt nur wenige Filme mit dem Themenkomplex beschäftigten. Umgekehrt zeigen die Beispiele der erwähnten Superhelden-Filme, dass sich die Folgen des Terrors als Subtext in diverse Hollywood-Produktionen eingeschrieben haben. Hierzu ließen sich noch

zahlreiche weitere Beispiele anfügen. Gerade die Schattenseiten der US-amerikanischen Geheimdienstarbeit im Kampf gegen den Terror sind zuletzt in diversen Spielfilmen thematisiert worden, dabei interessanterweise auch wieder von Paul Greengrass („Jason Bourne“, USA 2016) und Oliver Stone („Snowden“, USA 2016) – den beiden Regisseuren, die sich als einzige bereits mit den Ereignissen von 9/11 auseinandergesetzt haben.

Eine Art paradigmatischen und künstlerisch anspruchsvollen US-Spielfilm über den 11. September 2001 wird es wahrscheinlich auch in naher Zukunft nicht geben. Er müsste einerseits dem Bedürfnis nach einer kollektiven Erinnerung an das traumatische Ereignis gerecht werden, andererseits aber auch eine selbstkritische Reflexion über die Folgen der Anschläge liefern, ohne sich in einem pathetischen Nationalismus zu erschöpfen.¹⁹ Dafür ist es heute – 15 Jahre nach den Anschlägen – wohl noch zu früh.

ANDREAS KÖTZING

ist promovierter Historiker und wissenschaftlicher Mitarbeiter am Hannah-Arendt-Institut für Totalitarismusforschung an der Technischen Universität Dresden. Seine Forschungsschwerpunkte sind deutsch-deutsche Nachkriegsgeschichte sowie Film- und Mediengeschichte im 20. Jahrhundert. andreasakoetzing@gmx.de

¹⁹ An dem hohen Anspruch ist bei seiner Eröffnung 2014 auch das New Yorker Mahnmahl für die Opfer der Anschläge auf das World Trade Center gemessen worden. Vgl. Jacob S. Eder, Trauer, Patriotismus und Entertainment. Das „National September 11 Memorial & Museum“ in New York, in: Zeithistorische Forschungen 1/2016, S. 158–171.

GESCHICHTE IM COMPUTERSPIEL

Tim Raupach

Seit mehr als zwei Jahrzehnten boomen historisierende Unterhaltungsformate: Aufwändig produzierte Geschichtsdramen belegen regelmäßig beste Sendeplätze im deutschen Fernsehen, und auch die Gaming-Industrie hat die neuartige Darstellung von historischen Stoffen längst für sich entdeckt. *Histotainment* ist inzwischen ein fester Bestandteil zahlreicher Computerspielgenres. Dabei muss es sich nicht immer explizit um Historienspiele handeln. Von einer historisierenden Darstellung in Computerspielen lässt sich von der Definition her bereits sprechen, wenn ein „Pinball-Simulator im Jugendstilmäntelchen verkleidet“ wird, also ein beliebiger geschichtlicher Aspekt zur bloßen Illustration im Spielsetting Verwendung findet.⁰¹

Historisierende Spiele erweitern somit das Spektrum populärkultureller Darstellungen von Geschichte und gehen über das wortwörtliche Verständnis von Historienspielen hinaus: Trotz aller möglichen darstellerischen Ungenauigkeit, Verkürzung oder gar Kontrafaktizität zur historischen „Echtheit“ können Vergegenwärtigungen von Geschichte erlebt und angeeignet werden. Die in den Köpfen der Spielenden entstehenden Geschichtsbilder werden zu dominanten Deutungsmustern vergangener Prozesse und Ereignisse, je nachdem, ob sich in ihnen bereits etablierte Narrative und Modelle einer bestimmten Nation, Kultur oder Ethnie verdichten lassen.⁰²

TYPOLOGIE VON HISTORIENSPIELEN

Der Historikerin Angela Schwarz zufolge lassen sich drei Typen von Historienspielen unterscheiden. Der erste ist gekennzeichnet durch ein stereotypes und oberflächliches Setting von Geschichte, wie es in vielen Strategie-, Aufbau-, und Wirtschaftssimulationsspielen zu finden ist. In ihnen wird eine historische Simulation geschaffen, die ohne Erzählung im engeren Wortsinne auskommt, weil es für die Spielenden häufig

hauptsächlich um Tätigkeiten wie entwickeln, erkunden, kämpfen und töten geht, die fast als „anthropologische Grundkonstanten“ zu bezeichnen sind und Geschichte nicht mehr als Produkt menschlicher Entscheidungen und Handlungen erkennbar werden lassen. Die rudimentär eingeführte Geschichte dient hier lediglich als „Kolorit für tendenziell überzeitliches Geschehen“.⁰³

Im zweiten Typ von Historienspielen sind die fiktiven Figuren und ihre Handlungen in einem relativ eindeutigen historischen Setting verortet. Die Einbettung von Geschichte in die Hintergrundstory des Spiels wird oft neben der audiovisuellen Inszenierung der Kulissen und Orte durch das Auftreten von historischen Ereignissen, sozialen Gruppierungen und ihrer spezifischen Ideologien flankiert. Auf der Ebene des Handlungsraums tritt eine zusätzliche Form der Authentifizierung durch die Möglichkeit der Interaktion mit historischen Persönlichkeiten hinzu. Die auf diese Weise vermittelten historischen Details und Fakten werden allerdings nur so weit in die Narration integriert, wie sie die Anforderungen des Gameplays, also den Fortgang und die „Spielbarkeit“ des Spiels, nicht gefährden. Zusätzliche geschichtliche Hintergrundinformationen bleiben daher meist nur in „angehängten Datenbahnen, Pop-Up-Fenstern oder Einblendungen“ abrufbar, sind aber zum Erreichen des Ziels nicht notwendiger Spielgegenstand.⁰⁴

Im dritten und letzten Typ von Historienspielen steht die exakte Wiedergabe historischer Ereignisse sowie deren Nachvollzug stärker im Vordergrund. Dabei handelt es sich überproportional oft um Fahrzeugsimulationen, die in eine Chronologie militärhistorisch relevanter Ereignisse gestellt werden. Die Spielenden übernehmen etwa die Rolle des Panzer- oder U-Boot-Kommandanten oder führen in Schlachtensimulationen Truppenverbände an, deren Darstellungsmodus unterschiedlich stark abstrahiert wird.

Während Fahrzeug- und Schlachtensimulationen die militärhistorischen Ereignisse fokussieren, in denen einzelne menschliche Handlungen

gen und ihre Motive nur schemenhaft erkennbar werden, dominiert im Bereich der sogenannten First-Person-Shooter der Anspruch, historische Authentizität durch ein Spielerlebnis zu schaffen, das an Schlachten- und Kriegserfahrungen aus dem militärischen Unterbau anzuschließen sucht. Die Lebenswelten von Unteroffizieren und Mannschaften bestimmter militärischer Einheiten werden hier nicht nur abstrakt aus einer operativen Schlachten-, sondern auch aus der subjektiven Gefechtsperspektive dargestellt. Dies hat vor allem eine atmosphärische Wirkung und sorgt in vielen populären Shooter-Reihen dafür, dass sich die Spielenden zeitweise buchstäblich in die virtuelle Figur hineinversetzt fühlen, sich mit ihr identifizieren und das Spiel entsprechend „erleben“ (Immersion).

HISTORIENSPIELE ALS ZEITMASCHINEN?

Aus narratologischer Sicht kann die Kritik am dritten Typus von Historienspielen kaum geringer ausfallen als die Kritik am ersten und zweiten Typus. Denn auch hier ist die historische Rahmung möglicher Spielhandlungen fast vollständig entpolitisiert: Unabhängig davon, ob die Spielenden die Perspektive eines Feldherrn oder eines Fußsoldaten einnehmen, sparen die Spiele weite Teile der „geschichtswissenschaftlichen Rekonstruktion wie verschiedene Perspektiven, Motive, Handlungsräume, Interessen jenseits des militärischen Geschehens aus“.⁰⁵ Obwohl Computerspiele mit historischem Setting als hybride Medien nicht nur Darstellungs-, sondern auch Handlungsräume in sich integrieren, führt dieses Ausblenden der Handlungsperspektive zwangsläufig dazu, dass Historienspiele in eine mehr oder

weniger starke Defizitanalyse überführt werden, je nachdem, wie sehr sie von den akademisch anerkannten Erzählformen von Geschichte abweichen. Aus dieser Perspektive erscheinen Historienspiele somit keineswegs als „Zeitmaschinen“, denn weder sind sie in der Lage, die Spielenden in die Vergangenheit reisen zu lassen, noch sind sie imstande, die Vergangenheit über die Simulation einer Spielumgebung zu repräsentieren.

Dennoch trifft die Metapher von der Zeitmaschine in gewisser Weise zu – nämlich dann, wenn die Spiele nicht ausschließlich aus erzählerischer Perspektive anhand des Kriteriums betrachtet werden, ob sie kohärente Geschichtsbilder reproduzieren. Wenn man bereit ist, den historischen Gegenstand der Spiele als beweglich wahrzunehmen, wenn die Bedeutung von Geschichte als nicht immer schon feststehende Größe angesehen wird, lassen sich Computerspiele, die versuchen, ein historisches Flair zu erzeugen, als Teil einer populären Geschichtskultur begreifen. Als historisierend kann hierbei sowohl die Darstellung von Geschichte als auch das Spiel selbst betrachtet werden: Letztlich dokumentieren Historienspiele, wie wir heute, Anfang des 21. Jahrhunderts, auf bestimmte historische Epochen blicken.⁰⁶

Zwar basieren historisierende Spiele in erheblichem Maße auf bereits etablierten klassisch-linearen Erzählmedien wie Literatur und Film, haben sich in den vergangenen Jahrzehnten aber zu einem eigenständigen Sozialisationsfaktor mit spezifischer Ästhetik entwickelt. Ihr zentrales Merkmal, das Prinzip der Interaktivität, das sie von anderen, linearen Geschichtserzählungen abhebt, wirft ganz neue Fragen danach auf, wie sich die Aneignung von Sinn in den Prozessstrukturen von (Spiel-)Handlungen entfaltet. Diese umfassen sowohl Aktionen innerhalb der virtuellen Spielumgebung als auch solche der realen Welt der Spielenden, in denen Ereignisse der Vergangenheit thematisiert werden. In diesen Handlungsräumen kann es seitens der Spielenden zu Aneignungen kommen, die über die historische Narration des Spiels hinausgehen. Computerspiele können somit eine Initialzündung für

01 Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling, Postmoderne Visionen des Vor-Modernen. Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo, in: dies. (Hrsg.), Frühe Neuzeit im Videospiele. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven, Bielefeld 2014, S. 12–24, hier S. 12.

02 Vgl. Angela Schwarz, Geschichte erzählen in Videospiele, in: ebd., S. 27–52, hier: S. 28f.

03 Ebd., S. 34.

04 Ebd., S. 32.

05 Ebd., S. 35. Vgl. auch Steffen Bender, Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden. Weltkriegsshoooter als Simulationen historischer Kriegserfahrung?, in: Angela Schwarz (Hrsg.), „Wollten Sie auch schon immer einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2010, S. 121–148, hier S. 137.

06 Vgl. Dominik Wessely, Fallstudie 1: New Horizon – Das Spiel mit der Geschichte. Historische Narration in Dokumentarfilm und Game, in: Gundolf S. Freyermuth/Lisa Gotto/Fabian Wallenfels (Hrsg.), Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers, Bielefeld 2013, S. 123–136, hier S. 134.

subjektive Aneignungsprozesse bewirken, die nicht unbedingt zu Expertenwissen, aber doch zu Erkenntnissen führen können, mit deren Hilfe weitere historische Zusammenhänge erschließbar werden.⁰⁷

GESCHICHTSERLEBEN ALS PROBEHANDELN

Wie weit das Spektrum an Handlungsmöglichkeiten ist, hängt vom jeweiligen Computerspielgenre ab. Besitzen historisierende First-Person-Shooter meist einen linearen Levelaufbau, in dem die Spielenden auf einem vorgegebenen Handlungsstrang entlanggeführt werden, ist die narrative Variationsbreite bei historisierenden Strategiespielen wesentlich ausgeprägter. Zwar sind das Spielfeld und dessen Gesetzmäßigkeiten, denen die Spielfiguren unterworfen sind, genau festgelegt, aber wie das Spiel gespielt wird und welche Geschichte genau daraus hervorgeht, ist weitgehend offen. Durch die Variationsmöglichkeiten des Erzählens haben Historienspiele und historisierende Spiele damit ein Alleinstellungsmerkmal innerhalb der medialen Darstellung von Geschichte.

Dazu kommt gerade bei historisierenden Strategiespielen der spezifisch ludische Aspekt hinzu, dass all diesen Spielkonzepten ein unterschiedlich stark ausgeprägtes „Potential des strategisch-spielerischen Probehandelns zugrunde liegt“.⁰⁸ Neben genuin kriegerischen oder militärischen Spielen stellen insbesondere Wirtschafts- und Aufbausimulationen durch ihr narratives Konzept, aber auch durch ihre Spielmechanik in einem Umfeld spielerischer Auseinandersetzung Lehrsituationen her. In diesen werden durch das Probehandeln nach ökonomischen, politischen, sozialen oder strategischen Handlungsmaximen „Normen, Regeln und Wissensformationen“ vermittelt, die sich auch auf die Wahrnehmung von geschichtlichen Ereignissen und Prozessen erstrecken.⁰⁹

In der virtuellen Szenerie spielerischen Probehandelns finden sich folglich immer schon mehr oder minder stark ausgeprägte „Welterklärungs-

logiken“, die als „Erfolgsnarrative“ nationale und transnationale Wertvorstellungen und Denkmuster transportieren. So kann beispielsweise der in historisierenden Aufbausimulationen zu erreichende Spielerfolg im Sinne ökonomisch-technischer Expansion als Bestandteil einer in den westlichen Industrienationen verbreiteten kapitalistischen Wachstumsideologie und damit auch einer „unterschwelligten Leitlinie des Geschehens in der virtuellen Welt“ gelesen werden.¹⁰

STRATEGIEN DER AUTHENTIZITÄTSPRODUKTION

Für ein tieferes Verständnis dieser Prozesse sowie für die Aufklärung von Botschafts- und Wirkungsqualitäten dieser reaktiven Formen crossmedialer Geschichtsvermittlung bedarf es hermeneutischer Untersuchungen, deren inhaltliche Klammer die Frage nach der Authentizität des Geschichtserlebens ist. Dabei geht es um mehr als das bereits in zahlreichen Studien thematisierte *Histotainment* linearer Erzählmedien. Verlangt ist ein interdisziplinärer Ansatz aus Geschichts- und Medienwissenschaft, der nicht nur danach fragt, wie Daten und Fakten in einem medialen Anschauungsraum angelegt werden, um ein historisches Narrativ oder eine historisierende Legende zu konstruieren, die im Anschauungsprozess des Publikums als jeweils spezifische Leseart nachvollzogen wird. Hinzukommen müssen vielmehr Fragen nach ludischen und bildästhetischen Strategien der Authentizitätsproduktion in Spielen mit historischem Setting. Denn mit dem Siegeszug der Computerspiele hat auch eine neue Ästhetik an Relevanz gewonnen, in der Interaktivität nicht nachträglich zur Bildlichkeit hinzutritt, sondern deren integraler Bestandteil ist.¹¹ Entsprechend sollten immersive Effekte von Computerspielen nicht auf die „Faszination für die Bilderzählung“ verkürzt werden, bei der es lediglich um den Bildinhalt und das Einswerden mit einer bestimmten Erzählfigur geht.¹²

Neben diesen Formen erzählerischer (diegetischer) Immersion bieten digitale Spiele auch Immersionsformen, die sich auf der Ebene der Oberfläche ereignen können (nicht-diegetische

07 Vgl. Matthias Bauer/Sabine Moller, Einleitung der Herausgeber: Modelle, Medien und Modalitäten der Aneignung von Vergangenheit, in: *Literatur in Wissenschaft und Unterricht* 2–3/2013, S. 89–104, hier S. 89.

08 Rolf F. Nohr, *Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel*, Münster u. a. 2008, S. 85.

09 Ebd.

10 Schwarz (Anm. 2), S. 43.

11 Vgl. Stephan Günzel, *Egoshoooter. Das Raumbild des Computerspiels*, Frankfurt/M.–New York 2012, S. 26.

12 Ebd., S. 74.

Immersion). Bei diesen sind Bildbetrachtungen mit Objektinteraktionen verbunden: In einem frühen Computerspiel wie „Tetris“ zum Beispiel wurden kubenförmige Spielsteine unter Berücksichtigung ihrer geometrischen Eigenschaften in eine bestimmte räumliche Ordnung gebracht. Auch beim Spielen moderner Ego-Shooter wird die gesamte Raumordnung permanent verändert: Da die Blickachse der Spielenden mit der Handlungsachse zusammenfällt, entsteht beim Durchschreiten des Spielraums der Eindruck, dass sich mit der Veränderung des Fluchtpunktes auch der Blick auf den Raum verändert.¹³ Welche Bedeutung kommt dieser spezifischen Form immersiven Erlebens zu, wenn es um Geschichtsaneignung geht? Wie wird darin, anders als in linearen Erzählformen, die abstrakte, unpersönliche Historie in eine Geschichtserfahrung innerhalb spielbarer Bildräume transformiert?

Hier überschneiden sich medien- und geschichtswissenschaftliche Fragen, für deren Bearbeitung der Begriff der Authentizität wichtig und hilfreich ist. Zunächst einmal ist festzustellen, dass die Zuweisung von Authentizität im Bereich der ästhetischen Kommunikation und szenischen Künste meist als Form, Resultat und Effekt vermittelnder Darstellung verstanden wird.¹⁴ Dabei ist es egal, ob diese Darstellung wie in der Theatertheorie durch den authentischen Ausdruck der Schauspieler oder durch eine mediale Darstellungstechnik wie Fotografie oder Film hervorgerufen wird: Immer wird sie nachträglich zugesprochen, Formen der Selbstauthentifizierung sind ausgeschlossen. Im Bereich digitaler Spiele ließe sich der Anspruch authentischer Darstellung als „merkwürdige Ambivalenz der gleichzeitigen An- wie auch Abwesenheit (...) von Technik“ übersetzen, die sich in einer „dialektischen Verschränkung des Verschwindens von Technik durch ihre offensive Zurschaustellung“ zeigt.¹⁵ Spielpraktisch erscheint diese Ambivalenz oft als Erfahrung einer „Gleichzeitigkeit von externer Beobachter- und intrinsischer Teilnehmerperspektive“.¹⁶

¹³ Ebd., S. 118.

¹⁴ Vgl. Jan Berg, Formen szenischer Authentizität, in: ders./Hans-Otto Hügel/Hajo Kurzenberger (Hrsg.), Authentizität als Darstellung, Hildesheim 1997, S. 155–174, hier S. 161.

¹⁵ Rolf F. Nohr, „Rhythmusarbeit“ Revisited, in: Freyer-muth/Gotto/Wallenfels (Anm. 6), S. 351–386, hier S. 354f.

¹⁶ Markus Rautzenberg, Spiegelwelt. Elemente einer Ästhetik des Bildschirmspiels, Berlin 2002, S. 68.

Das Szenario des Computerspiels, das eine Trennung von Spieler und Bildschirm vorsieht, manifestiert sich also in einer Doppelposition, die das Spielergebnis an der Konsole als eine „oszillierende Gleichzeitigkeit von hochgradiger Immersion mit dem nicht ausschaltbaren Bewusstsein, es mit einem Kunstprodukt zu tun zu haben, begreifbar werden lässt“.¹⁷ Innerhalb dieser immer schon gebrochenen Form von Immersion muss Authentizität im Bereich geschichtsvermittelnder Bildschirmspiele folglich zwei Referenzpunkte aufweisen: einerseits hinsichtlich der Darstellung eines authentischen Zeugnisses im Sinne der Geschichtswissenschaft und andererseits hinsichtlich eines authentischen (Spiel-)Erlebnisses im Sinne der Medienwissenschaft. Authentizität hätte damit zwei Authentizitätskriterien zu erfüllen, eines der Referenz und eines der Form.¹⁸

AUTHENTIZITÄT DER REFERENZ UND DER FORM

Das **Authentizitätskriterium der Form** zielt auf die Herstellung von Glaubwürdigkeit über eine konsistente Darstellung erkennbarer Gesetze und Ordnungen der erzählerischen Spielumgebung. Zu diesen zählen die Logiken und Regeln der Spielmechanik, das Interface als Ein- und Ausgabereinheit (Controller/Screen) sowie sämtliche audiovisuelle Darstellungen, die mit dem Interface korrelieren. Sie sind dafür verantwortlich, dass die Mensch-Maschine-Interaktion des Computerspiels auf einer basalen Ebene funktioniert, die als „sensomotorische Synchronisation“ bezeichnet werden kann. Bei dieser geht es darum, dass die Handlungen und Bewegungen am Controller unmittelbare Auswirkungen auf die virtuelle Spielumgebung haben. Das heißt, das verzögerte audiovisuelle Feedback der Computerspielapparatur muss jenseits der bewussten Wahrnehmung der Spielenden bleiben, damit sich

¹⁷ Jörg Schweinitz, Totale Immersion, Kino und die Utopien von der virtuellen Realität. Zur Geschichte und Theorie eines Mediengründungsmythos, in: Britta Neitzel/Rolf F. Nohr (Hrsg.), Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion, Marburg 2006, S. 136–153, hier S. 147.

¹⁸ Vgl. Daniel Appel, Die Authentizität im virtuellen Schützen-graben. Zum möglichen Forschungsfeld eines Authentizitätsbegriffs im Computerspiel, in: ders./Christian Huberts/Tim Raupach/Sebastian Standke (Hrsg.), Welt|Kriegs|Shooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?, Boizenburg 2012, S. 205–226, hier S. 215.

die Illusion einer stabilen und gleichzeitigen Interaktion – eben einer Synchronität – einstellt.¹⁹

Will man den Begriff der Authentizität nicht ausschließlich über eine Form der Referenzialität auf das „Tatsächliche“ der außerspielerischen Welt bestimmen, böte sich genau diese Form der Interaktion als Möglichkeit der Selbstwirksamkeitserfahrung im Spiel an. Im Vergleich zur fiktionalen Literatur, die durch das „Stilmittel der erlebten Rede die Differenz zwischen den Perspektiven des impliziten Lesers und der redenden Figur aufheben kann, können Computerspiele durch narrative und spielerische Formung erlebten Handelns die Differenz zwischen Innen- und Außenperspektive des Handelns aufheben“.²⁰ Handlungserleben in historisierenden Computerspielen würde damit als Authentizität der Form ein vollkommen neues szenografisches Darstellungsfeld beschreiben. In ihm können im Unterschied zu historiografischer Literatur Handlungserlebnisse, begleitende Empfindungen und Erkenntnisse unmittelbar geteilt werden: In einer bestimmten historischen Epoche oder Situation ein Handelnder zu sein, wird somit zu „einer direkt mitteilbaren Erfahrung“.²¹

Inwieweit historische Zusammenhänge verkürzt dargestellt werden, inwieweit sich Fakt und Fiktion im Spiel vermischen, ist damit für die Authentizität der Form kein Kriterium, da es bei der Beschreibung von Selbstwirksamkeitserfahrung zunächst einmal um die basale Erfüllung der beiden Mechanismen sensomotorischer Synchronisation, das heißt der temporalen Form (Gleichzeitigkeit) einerseits und des kybernetischen Prinzips (Feedback) andererseits geht, die eine authentisierende Form begründen. Diese wäre dann beispielsweise nicht an einen möglichst hohen Ähnlichkeitsgrad des Abgebildeten mithilfe fotorealistischer Illusionsstrategien gebunden.²² Die Referenzialität des Abgebildeten spielt in den Interaktionsbildern von Computerspielen allerdings dort eine Rolle, wo es um Realismuseffekte geht.

Die **Authentizität der Referenz** lässt sich daher als Summe von Realismuseffekten be-

schreiben, die produktionsseitig zum Tragen kommt, wenn ein realgeschichtlicher Referenzrahmen, dem ein historisches Ereignis oder Prozess als Vorbild dient, im Setting des Spiels angelegt ist. Konzepte eines Abbild- und Bewegungsrealismus lassen sich im Kontext von historisierenden Spielen und Historienspielen beispielsweise auf Darstellungen von Uniformen, Waffen, Fahrzeugen und Schauplätzen beziehen, welche die historische Realität sowohl im bildlichen als auch in einzelnen Bewegungsabläufen (zum Beispiel von Militärfahrzeugen) präzise nachstellen sollen. In Fahrzeug- und Schlachten-simulationen führt dies zu einem Realismus des technischen Details.²³

Der Anspruch authentischer Darstellung in Computerspielen bezieht sich in diesem Fall auf die Annahme, dass fotorealistische Computerspielbilder auf etablierte Wahrnehmungsstandards der Spielenden verweisen: Durch ästhetische Analogien zu optischen Vorläufermedien sollen Akzeptanz und illusionistische Wirkung synthetischer Bilderwelten verstärkt werden.²⁴ Ein Beispiel sind die optischen Merkmale von Archivfilmmaterial, mit dem das Auftreten von Geschichte im Computerspiel etwa durch körnige Schwarzweißbilder mit unterschiedlichen Alterungsmerkmalen in Szene gesetzt wird. Zudem greifen motivgeschichtlich angereicherte Referenzstrategien, nach denen sich bildliche Remodellierungen unterteilen lassen in (Bewegt-)Bilder „aus der Vergangenheit“ (zum Beispiel archiviertes Foto- und Filmmaterial) sowie in (Bewegt-)Bilder „von der Vergangenheit“ (unter anderem Historienspielfilme oder Dokumentarfilme).²⁵

VISUELLE REINSZENIERUNGEN

Die medial-erinnerungskulturelle Funktion des ersten Bildtyps (Bilder *aus* der Vergangenheit) tritt innerhalb des Spielkontextes weniger als Beweis im Sinne des zeithistorischen Dokuments auf, sondern als „Verweis auf etwas Vergangenes im Sin-

19 Vgl. Serjoscha Wiemer, Körpergrenzen: Zum Verhältnis von Spieler und Bild in Videospiele, in: Neitzel/Nohr (Anm. 17), S. 244–260, hier S. 251.

20 Jochen Venus, Erlebtes Handeln in Computerspielen, in: Gamescoop (Hrsg.), Theorien des Computerspiels, Hamburg 2012, S. 104–127, hier S. 106.

21 Ebd.

22 Vgl. Wiemer (Anm. 19), S. 251.

23 Vgl. Bender (Anm. 5), S. 128.

24 Vgl. Rüdiger Maulko, Referenz und Computerbild. Synthetischer Realismus in den Bildmedien, in: Harro Segeberg (Hrsg.), Referenzen. Zur Theorie und Geschichte des Realen in den Medien, Marburg 2008, S. 26–51, hier S. 40.

25 Matthias Steinle, Das Archivbild und seine „Geburt“ als Wahrnehmungsfänomen in den 1950er Jahren, in: Corinna Müller/Irina Scheidgen (Hrsg.), Mediale Ordnungen. Erzählen. Archivieren. Beschreiben, Marburg 2007, S. 259–283, hier S. 263.

ne eines Monumentes“.²⁶ Mit diesem Begriff ist der Gebrauch eines bestimmten Bilderrundes, also zentraler Schlüsselbilder gemeint, die im kollektiven Gedächtnis medialer Erinnerungskulturen zu besonderen Zeichen, sogenannten Kollektivsymboliken avanciert sind. Die Monumentalisierung bestimmter Archivbilder hängt weniger vom dokumentarischen Wert dieser Bilder als von der Bedeutung ab, die sie für die Evokation einer Erinnerungsleistung aufseiten der Rezipienten besitzen. Maßgeblich dafür verantwortlich ist ihr stereotyper Gebrauch, der zur Herausbildung einer begrenzten Ikonografie beigetragen hat.²⁷

Da mit monumentalisierten Archivbildern weniger Konkretes dokumentiert, sondern mehr der Modus des Vergangenen aufgerufen werden soll, baut der zweite Bildtyp (Bilder *von* der Vergangenheit) auf dem ersten auf. In Spielen können überdies beide der vorgestellten Bildtypen dazu genutzt werden, um die Spielenden von einer bestimmten geschichtlichen Realität zu überzeugen²⁸ – und zwar unabhängig davon, welche konkreten Bilder der Inszenierung erinnert werden, das Archivbild oder das Film- oder Computerbild. Diese Referenzstrategien werden daher in der Anschlusskommunikation, wie sie sich zum Beispiel in Computerspielforen ereignet, von den Spielenden nicht nur vor dem Hintergrund realhistorischer Ereignisse bewertet. Vielmehr können beispielsweise Szenen und Bilder des populären Kriegsfilms selbst zu Referenzpunkten von Authentizität der historischen Darstellung werden, wenn diese in militärischen Ego-Shooter-Reihen oder Strategie- und Schlachtenspielen reinszeniert werden.²⁹

Entscheidend für den Prozess einer dokumentarisierenden Lektüre des in den Computerspielen Gezeigten ist, dass sie sich nicht auf eine Diskussion historischer Details beschränkt. Vielmehr muss sie breitere Kontexte einschließen, in denen die Funktion von Computerspielen zur Herstellung eines eigenen Wissensraums thematisiert wird. Die Frage ist also: Welches Wissen oder gar welche Ideologie wird in den Spielen transportiert?

²⁶ Ebd., S. 262.

²⁷ Vgl. ebd., S. 266.

²⁸ Vgl. Ian Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge MA–London 2007.

²⁹ Vgl. Tim Raupach/Sebastian Koch, Authentizität und Aneignung von Geschichtsdarstellungen in Weltkriegsshootern, in: Bauer/Moller (Anm. 7), S. 205–217, hier S. 214.

Da sich die vorgestellte Typologie von Historienspielen auf den Bereich kommerzieller Spielformate beschränkt, lässt sich schwerlich explizit von didaktischen Strategien der Wissensvermittlung sprechen, sodass sich die Frage der Authentizität historischer Darstellung vom „Was“, also der „ursprünglichen“ Intention oder dem „eigentlichen“ Inhalt der Darstellung, auf das „Wie“ ihrer medien-spezifischen Vermittlung verlegen muss. Wie kann über das Handlungserleben von Geschichte in interaktiven Computerspielwelten mit dem Begriff der Authentizität sinnvoll reflektiert werden? Produktionsseitig wurden dazu entsprechende Konzepte von Authentizitätsstrategien der Referenz und der Form vorgestellt. Sowohl innerhalb als auch außerhalb der Spielerzählung produzieren sie permanent Signale für eine dokumentarisierende Leseart, die auf der Rezeptionsseite den Gegenstand Geschichte nicht „stillstellt“, sondern innerhalb von Computerspielkulturen immer wieder neu verhandelt und modifiziert.

Die historisierende Leseart von Spielen bleibt dabei mit anderen Rezeptionsmodi auf verschiedenen Ebenen kombinierbar und stellt nur eine bestimmte Form kognitiver Involvierung in den Spielverlauf dar, deren Bedeutung als Form der inneren Aktivierung des Spielers nicht nur während des Spielverlaufs (intradiegetisch), sondern auch zwischen den Spielepisoden einen Niederschlag in sekundären Medien (extradiegetisch, zum Beispiel in Chats und Internetforen) erfährt. Auch wenn diese meist internetbasierten Kommunikationsräume weder dem Öffentlichkeitstheoretischen Ideal vom „transnationalen Diskurs im Habermas'schen Sinne“, noch einer „digitalen Agora“ gleichkommen, wird es dennoch interessant sein zu beobachten, wie stark kulturell unterschiedlich geprägte Deutungs- und Wissensformen von transnational agierenden Computerspielgemeinschaften die Aneignungspraktiken von Geschichte bestimmen. Dies herauszufinden, könnte und sollte Gegenstand zukünftiger Studien sein.³⁰

TIM RAUPACH

ist promovierter Medienwissenschaftler und Lehrkraft für besondere Aufgaben am Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg.
raupacht@staff.uni-marburg.de

³⁰ Ebd., S. 215.

Herausgegeben von der
Bundeszentrale für politische Bildung
Adenauerallee 86, 53113 Bonn
Telefon: (0228) 9 95 15-0



Redaktionsschluss dieser Ausgabe: 9. Dezember 2016

REDAKTION

Lorenz Abu Ayyash
Martina Bauer (Praktikantin)
Anne-Sophie Friedel
Johannes Piepenbrink (verantwortlich für diese Ausgabe)
Anne Seibring
apuz@bpb.de
www.bpb.de/apuz
twitter.com/APuZ_bpb

APuZ
Nächste Ausgabe
52/2016, 27. Dezember 2016

REFORMATION

Newsletter abonnieren: www.bpb.de/apuz-aktuell
Einzelausgaben bestellen: www.bpb.de/shop/apuz

GRAFISCHES KONZEPT

Charlotte Cassel/Meiré und Meiré, Köln

SATZ

le-tex publishing services GmbH, Leipzig

DRUCK

Frankfurter Societäts-Druckerei GmbH, Mörfelden-Walldorf

ABONNEMENT

Aus Politik und Zeitgeschichte wird mit der Wochenzeitung
Das **Parlament** ausgeliefert.
Jahresabonnement 25,80 Euro; ermäßigt 13,80 Euro.
Im Ausland zzgl. Versandkosten.
Frankfurter Societäts-Medien GmbH, Frankfurt am Main
parlament@fs-medien.de

Die Veröffentlichungen in Aus Politik und Zeitgeschichte
stellen keine Meinungsäußerung der Herausgeberin dar;
sie dienen der Unterrichtung und Urteilsbildung.

ISSN 0479-611 X



Die Beiträge dieser Ausgabe stehen – mit
Ausnahme der Fotos – unter einer Creative
Commons Lizenz vom Typ Namensnennung-Nicht
Kommerziell-Keine Bearbeitung 3.0 Deutschland.



APuZ

AUS POLITIK UND ZEITGESCHICHTE

www.bpb.de/apuz