

DIE BANALITÄT DES TERRORS UND DIE VIRTUELLE WELT DES KRIEGES

JAMES DER DERIAN

Aus Angst vor Ideologieverdacht und im Namen eines methodologischen Purismus setzen akademische Forscher, auch kritisch eingestellte, oft auf sichere Distanz zu militärischen Themen, zumal zu solchen, die mit großen Strategien, Hightech und dem Kriegsspielzeug mächtiger Männer zu tun haben. Und wo »Engel« sich nicht hintrauen, springen bekanntlich nur zu gern »Experten« jeglicher Couleur ein: Offizielle aus dem Dunstkreis der Macht, Gurus aus den Denkfabriken, zweitklassige Journalisten und pensionierte Generäle. Darum ist die Einladung, bei einer Tagung über die »Banalität des Militarismus« in so ungewöhnlicher Gesellschaft wie hier in Marburg einen Vortrag zu halten, ein ungewöhnliches Vergnügen.

Natürlich kann weder die Wahl des Themas noch der Konferenzort unkommentiert bleiben: Gut marxistisch gesagt ist es *nicht überraschend*, dass eine Tagung über die »Banalität des Militarismus« hier – in Deutschland – stattfindet und nicht in den Vereinigten Staaten, meiner Heimat. Dafür gibt es verschiedene Gründe. So wie die in Endlosschleifen gezeigten Bilder vom Einsturz des World Trade Centers bei vielen amerikanischen Akademikern anscheinend zu einer Phase der Sprachlosigkeit führten, sorgten die Bilder von Saddam Husseins Denkmalsturz für Schweigen bei meinen politologischen Fachkollegen im Bereich der Internationalen Beziehungen. War für die erstgenannte Variante des Schweigens gewiss eine Art Traumatisierung verantwortlich, so für die zweite der Triumphalismus. Seit der Krieg jedoch eine negative Wendung genommen hat, seit keine Massenvernichtungswaffen im Irak gefunden wurden und Osama Bin Laden sich weiterhin auf freiem Fuß befindet, melden sich wieder mehr US-Gelehrte zu Wort. Überraschend wenige von ihnen tragen jedoch Analysen zum Verhältnis von Zivilgesellschaft und Militär vor, und nur wenige trauen sich, dabei den Begriff »Militarismus« in den Mund zu nehmen – dabei geht es doch um einen

Problemkomplex, der in den Irak-Krieg geführt hat. Stattdessen erleben wir wortreiche Apologien der einen, Ranküne und Vorwürfe der anderen Seite.

Darum bin ich dankbar für diese Gelegenheit, aus wissenschaftlicher Distanz das Auftreten einer neuen Form des Militarismus in den Vereinigten Staaten etwas ausführlicher und genauer unter die Lupe zu nehmen – eines Militarismus, der meiner Meinung nach durch Virtualität und Banalität charakterisiert ist. Es ist in der Tat alarmierend, wahrscheinlich aber auch symptomatisch, wie schnell und relativ widerstandlos sich, was in offiziellen Kreisen als »Globaler Krieg gegen den Terror« bezeichnet wird, zum Teufelskreis entwickelt hat – einem Teufelskreis, der in schneller Folge vom Heroischen zum Banalen und Virtuellen oszilliert.

Natürlich ist Deutschland mit seiner langen Geschichte des Militarismus *und* des Antimilitarismus der perfekte, vielleicht schon allzu perfekte Ort, um eine solche Untersuchung durchzuführen. Nach dem 11. September stürzten sich die Vereinigten Staaten in einen permanenten Ausnahmezustand, eine Art Staatsnotstand, und trotz aller offensichtlichen historischen Unterschiede sollten wir offen und besorgt zur Kenntnis nehmen, dass sich eine wachsende Ähnlichkeit zu den Zuständen in Deutschland zwischen den beiden Weltkriegen ergibt. Aus dieser Zeit sind wichtige Lektionen zu lernen, und ich selbst habe mich seit dem 11. September zunehmend Denkern wie Walter Benjamin, Siegfried Kracauer, Martin Heidegger und Carl Schmitt zugewandt, um unsere eigene amerikanische Spielart des Militarismus besser verstehen zu lernen. Will man indes wirklich begreifen, wie und warum dieser neue Militarismus einen ikonischen, virtuellen und zunehmend banalen Charakter annehmen kann, so kommen die besten Einsichten dazu weiterhin von Hannah Arendt. Man denke nur an die Antwort, die sie auf die Frage nach dem Wesen des Bösen, welches zum Kennzeichen der Nazi-Tötungsmaschinerie wurde, in einem Interview gegen Ende ihres Lebens gab.

»Ich bin jetzt wirklich der Meinung, dass das Böse niemals »radikal« ist, dass es nur extrem ist und weder Tiefe noch irgendeine dämonische Dimension besitzt. Es kann die ganze Welt gerade deswegen überwuchern und zerstören, weil es sich wie ein Pilz an der Oberfläche verbreitet. Es ist »resistent gegen das Denken«, wie ich schon sagte, weil das Denken immer eine gewisse Tiefe erstrebt, zu den Wurzeln vordringen will; und sobald es sich mit dem Bösen beschäftigt, wird es frustriert, weil da nichts ist. Hier liegt die »Banalität« des Bösen begründet. Nur das Gute hat Tiefe und kann radikal sein« (Arendt 1978: 251).

Vermittels und durch mediale Vermittlung seiner Banalität erhält der Selbstmordanschlag eines Bombenlegers, der bei seiner Suche nach dem Heil unschuldige Zivilisten mit in den Tod reißt, eine ebenso alltägliche

Qualität wie die Zerstörung einer Stadt durch Bomben, um sie zu retten. Wir rechnen immer mehr mit solchen Dingen, selbst wenn wir sie nicht vollständig akzeptieren.

Indes, der Militarismus, den man im weitesten Sinne als Ersetzung demokratischer, ziviler durch autoritäre, militärische Werte definieren kann, ist nicht mehr so sichtbar wie früher, als er noch in Gestalt von Militärstiefeln und Helmen daherkam. Zwar hat auch in den USA der Militarismus seine spektakulären, an Riefenstahl erinnernden Momente, wie sich im *außerordentlich* banalen Präsidentschaftswahlkampf zwischen Bush und Kerry zeigte, der durch eine unablässige Parade von Veteranen und Beschwörungen vergangener wie gegenwärtiger Kriege geprägt war. Doch auf dem Bildschirm wie auch hinter den Kulissen hat sich eine hinterhältigere Form des Militarismus breit gemacht, dessen Auswirkungen allmählich alle Ebenen der Gesellschaft durchdringen.

DAS ARRANGEMENT DER AKADEMIKER MIT DEM MILITARISMUS

Lassen Sie mich diese Behauptungen mit einem Rückblick aus meiner persönlichen Vergangenheit illustrieren. Einige Monate vor Beginn des Irak-Kriegs wurde ich gebeten, bei einer Konferenz mit dem Thema »The American Media and Wartime Challenges« (Die amerikanischen Medien und die Herausforderungen der Kriegszeit) einen Vortrag zu halten. Diese Tagung wurde von Triangle International Security Studies gesponsert, einer Studiengruppe der drei eng benachbarten Universitäten North Carolina State University, University of North Carolina und Duke University. Wie es der Zufall wollte, fand diese Konferenz genau zu Beginn der »Operation Iraqi Freedom« statt. Ich trug ein Paper vor, das sich kritisch mit der wechselseitigen Durchdringung von Militär und Medien auseinandersetzte.¹

Nun bin ich im Laufe meiner Karriere schon von einigen der Besten angegriffen worden (aber auch von einigen der Schlechtesten) und ziehe, offen gesagt, einen guten Kampf einer Predigt unter Gleichgesinnten vor. Aber die dort versammelte Meute war derart »blutdürstig«, wie ich es noch nie zuvor erlebt hatte. Die Fragen (die eigentlich eher lautstarke Kommentare waren) hatten kaum mehr als das Niveau einer Schlamm-schlacht, und die ganze Sache wurde sehr schnell persönlich. Ich konnte ja noch verstehen, dass die rund zwanzig mittleren Offiziersränge aus der Fort Bragg Special Operations School, die an der Konferenz teilnahmen, bei diesem Thema leidenschaftliche Gefühle entwickelten. Einer von ihnen warnte mich sogar, ich solle einen bestimmten Ausgang lieber nicht benutzen, weil sein Freund – dessen Idee einer Widerlegung meiner The-

1 Vgl. URL: <<http://www.infopeace.org/911>>.

sen darin bestand, dass er von mir wissen wollte, ob ich überhaupt »ge-dient« hätte – mit mir »noch ein Hühnchen zu rupfen« habe.

Der wohl beunruhigendste Aspekt an diesem Zusammenstoß war jedoch die Bejahung oder Hinnahme der Vorgänge bei fast allen anderen Akademikern im Saal. Viele schienen mit den Soldaten einer Meinung zu sein – manche offener als andere. Eine Professorin für Kommunikationswissenschaften, die mit mir auf dem Podium saß, warf ihren vorbereiteten Vortrag praktisch über Bord und setzte stattdessen zu einem Rundumschlag gegen alle – vor allem gegen mich – an, die auch nur auf die Idee kommen könnten, in Kriegszeiten seien feindliche oder zivile Opfer ein legitimes Thema für Presseberichte – oder gar für eine akademische Tagung. Der andere Podiumsteilnehmer, ein Ex-General (vermutlich einer der wenigen, die nicht gebeten worden waren, uns bei CNN, Fox, ABC und anderen Sendern den Krieg zu erklären), verbrachte den größten Teil seiner Zeit damit, die Notwendigkeit strategischer Bombardements zu exkulpieren (wobei seine These auf der Erfahrung von über 200 Missionen im Vietnamkrieg beruhte) – natürlich wieder ungeachtet der Opfer unter der Zivilbevölkerung.

Natürlich kamen hinterher verschiedene Akademiker aus dem Saal zu mir, um sich für das Verhalten der Masse zu entschuldigen (darunter auch ein Ausbilder aus Fort Bragg); einige sagten auch, sie seien in Wirklichkeit meiner Meinung. Doch meine Frage an sie lautete nur: Wo waren Sie, als ich attackiert wurde? Leider wohl im Felde vermisst. Zum Glück ging der Tag hoffnungsvoller zu Ende: An jenem Abend geriet ich nämlich in der Franklin Street in Durham, North Carolina, in eine spontane Mahnwache, die eine bemerkenswerte Gruppe von Schülern der High School mit ihren Müttern organisiert hatte. In den folgenden drei Stunden wirkten ihr Trommeln und Tanzen sowie das Hupen vorbeikommender Autos wie ein gutes Gegenmittel gegen den Hass und die Angst, die ich in jenem Seminarraum erlebte hatte.

Um nicht missverstanden zu werden: Die »Banalität des Militarismus« basiert auf der Konformität und Passivität der Zivilisten, besonders unter den Akademikern, deren wichtigste Aufgabe in solchen Zeiten darin bestünde, die unantastbarsten Autoritäten in Frage zu stellen und die subversivsten Gedanken zu propagieren.

Damit soll natürlich die Bedeutung der mächtigen Kräfte innerhalb und außerhalb des Militärs, die daran arbeiten den Krieg zu banalisieren, nicht heruntergespielt werden. In diesem Zusammenhang will ich drei miteinander verbundene Themen untersuchen, die meiner Meinung nach eine besonders kritische Aufmerksamkeit verdient haben: die Sprache des Spiels, die Technologie der Virtualität und die Allgegenwart der Bilder. Mit anderen Worten, ich möchte einen neuen Militarismus untersuchen, der als virtuelles Spiel geprobt wurde, der in tugendhafter Sprache daherkommt und durch einen Krieg der Bilder propagiert wurde.

DIE SPRACHE DES SPIELS

Wie ich schon zu Beginn des Irak-Krieges sagte, wurde kein Krieg je in diesem Ausmaß durch Zuschreibungen aus dem Genre ›Spiel‹ ermöglicht, durch die Sprache des Spiels definiert und nach den (oder gegen die) Regeln des Spiels gespielt wie der Krieg gegen den Terror und die Invasion im Irak (vgl. Der Derian 2003). Als sich die Geschwindigkeit der strategischen Vorwärtsbewegung durch die Unmittelbarkeit des televisuellen Moments in ihrer Kraftentfaltung multiplizierte, als sich der virtuelle Charakter des High-Tech-Krieges durch die Realität geringer Opferzahlen auf dem Schlachtfeld verstärkte, als Militär und Medien sowie Waffensysteme und Zeichensysteme sich wechselseitig »integrierten«, als auf diese Weise der Zuschauer zum Spieler wurde, da verschmolzen in der Echtzeit der besten Fernsehsendezeit Krieg und Spiel.

Weil indes, wer vom Krieg als einem Spiel spricht, stets Angriffe auf sich zieht, möchte ich, ganz im Einklang mit dem Geist der nationalen Sicherheitsstrategie der USA, mit einem Präventivschlag beginnen und klarstellen: Ich habe damals ebenfalls zu Protokoll gegeben, dass der Irak-Krieg nicht einfach ein Spiel ist – denn er war ein dummes Spiel mit eskalierenden Kosten für alle am Konflikt beteiligten Seiten.

Der Krieg als Spiel ist natürlich nicht dasselbe wie ein Kriegsspiel. Gleichwohl gäbe es die Vermengung und Verwechslung von Krieg und Spiel nicht, wenn sich in der Verteidigungs- und Außenpolitik der Vereinigten Staaten das Kriegsspiel als vorausschauendes strategisches Durchspielen eines Krieges nicht so rasch entwickelt und ausgebreitet hätte. Ein kleiner geschichtlicher Rückblick kann diesen Punkt erhellen. 1889 taten sich – unweit meiner Heimatuniversität – im Naval War College in Newport, Rhode Island, Major William Livermore vom Army Corps of Engineers, William McCarty Little und Konteradmiral Alfred Thayer Mahan zusammen, um das erste moderne System des strategischen Kriegsspiels in den USA zu etablieren. Dabei knüpften die frühen US-Kriegsspieler bei den Preußen an, die ihrerseits das vorbereitende Kriegsspiel benutzt hatten, um nacheinander Österreich (1866 bei Sadowa/Königgrätz) und Frankreich (1870/71) zu schlagen; gerechtfertigt wurden die Bestrebungen der frühen US-Kriegsspieler durch den verblüffenden Sieg der Japaner über die Russen im Jahre 1904 (der zuvor mit neu entwickelten Kriegsspielen durchgespielt worden war) und dann durch die erfolgreiche Vorwegnahme von fast allen wichtigen Aspekten des Kampfes gegen die Japaner im Pazifikraum während des Zweiten Weltkriegs (mit Ausnahme der von den Japanern gewählten Kamikaze-Taktik). 1958 machte das Naval War College seinen alten gekachelten Kriegsspielsaal dicht und ersetzte ihn durch das computergestützte Navy Electronic Warfare System (NEWS); die Kosten betrugen mehr als zehn Millionen US-Dollar, und die Rechner füllten ein dreistöckiges Gebäude aus. Heutzutage erbringt ein einfacher Tischcomputer in der auf dem

neuesten Stand der Technik befindlichen McCarty Little Hall des Naval War College mehr Leistung als die gesamte damalige NEWS-Technik. Von den raumgreifenden Bewegungen der Spielzeugsoldaten und Pappschiffe in den Sandkästen der Frühzeit bis zu den virtuellen konstruktiven Live-Simulationen von Umgebungen, in die man sich völlig hineinversetzt, hat das Kriegsspiel in puncto Wirklichkeitsnähe einen Quantensprung hinter sich. Aber diese Verbesserungen führten zu einem ironischen Resultat: Je besser die Simulation gelingt, desto mehr steigt das Risiko, Krieg und Spiel zu verwechseln und den Krieg als ein Spiel aufzufassen.

Während nicht weniger als die Zukunft der Zukunft auf dem Spiel steht, führt der virtuelle, sich selbst positiv verstärkende, moralisch stilisierte Krieg (»Virtuous War«, wie ich ihn mit einem einzigen Begriff nennen will)² zur Banalisierung und Hybridisierung der Kriegführung. Der »Virtuous War«, wie er vom Pentagon entwickelt und im Balkan-Krieg geprobt wurde, erlebte in Afghanistan seine Generalprobe und rückte dann bei der Irak-Invasion ins Zentrum. Wir alle wissen, wie die Neokonservativen um Paul Wolfowitz, Richard Perle, Douglas J. Feith und William Kristol sich eifrig bemühten, die Kriegsmaschinerie mittels Strauss'scher Ethik [gemeint ist der Cassirer- und Heidegger-Schüler Leo Strauss, die Herausgeber] moralisch zu rechtfertigen und durch eine militärische Revolution virtuell zu gestalten. Das Konzept des »Virtuous War« stützt sich auf eine technologische wie ethische Überlegenheit, bei der Computersimulation, Mediendissimulation, globale Überwachung und eine vernetzte Kriegführung sich mit dem Ziel vereinen, den Feind abzuschrecken, zu disziplinieren und, falls erforderlich, zu vernichten. »Virtuous War«, ein Krieg, der ethische Absichten verfolgt und virtuell ausgeführt wird, der sich, wenn möglich, auf die Doktrinen des gerechten Krieges und wenn erforderlich, auf die des heiligen Krieges beruft, ist weit mehr als ein glücklich gewähltes Oxymoron. Er steht für eine Transformation des primären Kriegszweckes, wenn das Töten distanziert und überlegt, effizient und ethisch vertretbar geschieht. Jedenfalls stellen es seine Verfechter so dar, und man sollte dabei nicht vergessen, dass es solche Propagandisten schon vor der Bush-Administration gab, wie sich im Vorlauf zum ersten Golfkrieg von 1991, zum Krieg in Bosnien und zum Kosovo-Krieg zeigte.

Doch nach dem 11. September, als sich die USA mit überwältigender Mehrheit entschieden, mit einer Begleitrhetorik vom totalen Sieg über

2 Die im Begriff »Virtuous War« enthaltene Vieldeutigkeit lässt sich nicht ins Deutsche übertragen; gemeint ist zum einen »virtuous« im Sinne von »tugendhaft, gerecht, moralisch gerechtfertigt«, zum anderen »virtuous« im Sinne von »virtuous circle«, dem Gegenbegriff von »vicious circle« – Aufwärtsspirale und positive Selbstverstärkung statt Abwärtsspirale und Teufelskreis. Oft schwingt auch noch »virtuell« als Nebenbedeutung mit. Am nächsten kommt dieser Bedeutungsvielfalt im Deutschen der weniger prägnante Begriff »positiv« (A.d.Ü.).

das absolut Böse einen »Virtuous War« zu führen und anstelle diplomatischer Mittel zu Gewalt und Strafaktionen zu greifen, wurde der »Virtuous War« zum letztgültigen Mittel bei der Verfolgung der Ziele der Vereinigten Staaten. Und diese Ziele heißen: die US-Grenzen wieder sicher zu machen, die US-Vorherrschaft zu festigen und die heilige Dreieinigkeit der internationalen Ordnung zu sichern – freie Märkte, Vasallenstaaten und Präventivkriege. »Virtuous War« wurde zum einzigen Spiel, das noch erlaubt war.

DAS KRIEGSSPIEL

Natürlich gibt es einen Unterschied zwischen Krieg und Spiel, denn anders als bei den meisten Spielen gehört zum Krieg die Tötung von Menschen. Doch verdrehen inzwischen die technologischen Eigenschaften und die politischen Imperative des »Virtuous War« die Relationen bei den Opferzahlen, abseits des Schlachtfelds wie auf dem Schlachtfeld. Aus Sicht der Supermacht ist dieser Trend markant: 270 Amerikaner starben im Golfkrieg von 1991, mehr als die Hälfte von ihnen durch Feuer aus den eigenen Reihen oder durch Unfälle; beim Kommandounternehmen in Mogadischu kamen 18 Amerikaner um, beim Kosovo-Einsatz der NATO-Truppen erstaunlicherweise überhaupt kein Amerikaner. In Afghanistan verloren bis zum Ende der größeren Kampfhandlungen im Januar 2002 beim Dienst fürs Vaterland in Übersee 20 amerikanische Militärangehörige ihr Leben, die Mehrzahl von ihnen wiederum bei Unfällen oder durch Feuer aus den eigenen Reihen. Nur ein einziger Soldat, Oberfeldwebel Nathan Chapman, wurde durch feindliches Feuer getötet. Wie schon beim Kosovo-Feldzug starben durch feindliches Feuer mehr Journalisten, die über den Krieg *berichteten* – bis Ende Januar 2002 waren es zehn –, als amerikanische Soldaten, die im Krieg kämpften.

Hinsichtlich der Gegenseite des »tugendhaften« Schlachtfeldes kommt man an Opferzahlen unter den Soldaten und bei der Zivilbevölkerung des Feindes stets nur unter größten Schwierigkeiten heran. Wie wir wissen, hat sich, vergleicht man die Statistiken von vor einem Jahrhundert, das Verhältnis von militärischen und zivilen Opfern umgekehrt. Im Krieg lautet es heute 1:8; auf einen getöteten Soldaten kommen acht getötete Zivilisten. Wir besitzen jedoch weiterhin keine soliden Zahlen für die getöteten Iraker, Somalis und Serben. Als sich der Krieg in Afghanistan dem Ende zuneigte, wichen die Schätzungen bezüglich der getöteten feindlichen Kombattanten markant voneinander ab. Und als Marc Herold von der University of New Hampshire kalkulierte, dass mehr als 3000 nicht am Kampf beteiligte Afghanen umgekommen seien, brach eine heftige, sich ausweitende Kontroverse aus. Nach der Schlacht von Gardez Anfang März 2002 (in der acht weitere amerikanische Soldaten fielen)

erklärte Generals Tommy Franks in aller Offenheit: »Ach, wissen Sie, wir führen keine Leichenzählungen durch«.

Diese Politik wurde auch fortgesetzt, als Franks die US-Truppen im Irak kommandierte. Nach zweiwöchiger Dauer des Irak-Kriegs gab der Sprecher des US-Zentralkommandos, Captain Frank Thorp, die Zahl von 73 gefallenen amerikanischen und britischen Soldaten bekannt. Als er von einem Reporter der *New York Times* nach der Zahl der toten Iraker gefragt wurde, sagte er: »Diese Zahlen können wir nicht wissen, außerdem wäre eine solche Zahl möglicherweise auch nicht aussagekräftig«. Eine Woche darauf, nach der Einnahme Bagdads, wurde die Gesamtzahl der getöteten Amerikaner und Briten mit 138 angegeben. Bis zum jetzigen Zeitpunkt (Oktober 2004) wurden 1064 getötete und 7730 verwundete Amerikaner gezählt. 46 Journalisten kamen ums Leben (damit war ihr statistisches Risiko, getötet zu werden, ungefähr sechzehn Mal so hoch wie das amerikanischer und britischer Soldaten); und die Zahl der in der Anfangsphase des Krieges getöteten Iraker lag nach den bei einer extensiven Google-Recherche ermittelten Zahlen unabhängiger Organisationen bei 3000 bis 10.000 (wobei rund ein Drittel der Gesamtzahl aus Nichtkombattanten bestand). Nach einem neueren Bericht der Knight Ridder-Nachrichtenagentur werden im Irak bei Operationen der US- und Koalitions-Streitkräfte sowie der Polizeikräfte doppelt so viele Iraker getötet – überwiegend Zivilisten – wie durch Angriffe der Aufständischen. Auf der Grundlage von Statistiken des irakischen Gesundheitsministeriums stellte die irakische Übergangsregierung in 15 der 18 Provinzen des Landes zwischen dem 5. April 2003, als das Ministerium mit der Datensammlung begann, und dem 19. September eine Zahl von 3487 getöteten Irakern fest. Davon waren 328 Frauen und Kinder. Weitere 13.720 Iraker wurden verwundet (vgl. Youssef 2004).

Obwohl Todesfälle durch Feuer aus den eigenen Reihen (»blue-on-blue«) vom Militär und den Medien als »unfallbedingt« oder »zufällig« hingestellt werden, sind im »Virtuous War« sowohl diese Todesfälle als auch die Zunahme von Todesfällen durch freundlichen gegenüber Todesfällen durch feindlichen Beschuss systembedingt. Darin zeigt sich zum Teil die größere Komplexität des elektronisch vernetzten Krieges, in dem Präzisionsmunition eine bedeutende Rolle spielt. Im Golfkrieg von 1991 bestanden – trotz der bei den militärischen Pressekonferenzen vorgeführten Bilder – noch weniger als 10 Prozent der eingesetzten Waffen aus »intelligenten« Waffensystemen. Im zweiten Golfkrieg lag diese Zahl inzwischen bei knapp unter 70 Prozent (wobei solche Zahlenangaben anscheinend weniger präzise bleiben als die Waffen selbst). Mit einer erhöhten Präzision dieser Waffen geht eine entsprechend höhere Tödlichkeit einher. Das wurde etwa in Afghanistan deutlich, als drei Mitglieder eines Teams der 5. Gruppe der US-Armee-Spezialeinsatzkräfte getötet und 19 verwundet wurden, nachdem sie einer satellitengesteuerten Präzisionsbombe (Joint Direct Attack Munition) versehentlich die eigenen

Geokoordinaten eingegeben hatten – und auch, als zwei US-F 16-Piloten eine intelligente Fünfhundertbombe über kanadischen Truppen abwarfen, die gerade eine Übung abhielten; dabei kamen vier Soldaten ums Leben, acht wurden verwundet.

Die Präzisionsmunition des »Virtuous War« richtet sich allerdings noch gegen weitere Ziele, insbesondere gegen das stets in der Luft liegende »Vietnam-Syndrom« (die Erosion der öffentlichen Unterstützung, wenn in größerer Zahl Leichensäcke mit Gefallenen in der Heimat ankommen). Das zu Beginn des ersten Golfkriegs wieder an die Oberfläche gedrungene Vietnam-Syndrom wurde durch die Powell-Doktrin der überwältigenden Stärke überwunden, die in diesem Fall bedeutete, 550.000 Soldaten an den Golf zu schicken und »einen sechswöchigen Luftkrieg zu führen, bevor der eigentliche Bodenkrieg begann«. Am Ende des Krieges wurde das Vietnam-Syndrom vom ersten Präsidenten Bush offiziell für überwunden erklärt – in einer Rede, die er in der Raytheon-Rüstungsfabrik hielt, in der Patriot-Raketen gebaut wurden, jene Raketen, die laut Kongress-Bericht Nr. 102-1086 (vorgelegt während des Krieges) die Scud-Raketen zu 100 Prozent zerstörten, laut Zeugenaussagen im Kongress (nach dem Krieg) zu 96 Prozent, laut einer US-Armee-Untersuchung zu 25 Prozent und laut einer unabhängigen Untersuchung zu weniger als 9 Prozent.

Die Strategie des »Virtuous War«, die auf geringen eigenen Risiken bei hohem Ertrag beruht, hat ihre ganz eigene Logik, bei der die Rolle des Menschen zahlen- wie bedeutungsmäßig schrumpft, weil das Kampfgeschehen immer stärker von Robotern bestimmt wird. Natürlich werden Bodentruppen (»boots on the ground«) weiterhin bestehen und beim Landkrieg auch unverzichtbar bleiben. Doch zunehmend dominieren die Pixel auf dem Bildschirm: Auf der Makroebene des Kriegsspiels, bei »OPLAN 1003 Victor« (dem kontroversen Kriegsplan für die Irak-Invasion im Jahre 2003), wurden schon drei ganze Divisionen weniger angesetzt, als die Traditionalisten im Pentagon empfohlen hatten. Und auf der Mikroebene wurde der »Virtuous War« erwachsen, als eine mit Hellfire-Raketen bestückte Predator-Drohne zum ersten Mal in der jemenitischen Wüste ein Al-Qaida-Ziel aufspürte, ein so genanntes »target of opportunity«, und aus einer Entfernung von rund 10.000 Kilometern den Befehl erhielt, die tödlichen Schüsse abzufeuern.

Vom ersten bis zum zweiten Golfkrieg, vom Bosnien- bis zum Kosovo-Krieg und vom Afghanistan- bis zum Irak-Krieg hat der »Virtuous War« immer mehr die Eigenschaften eines Spiels angenommen – mit allem, was dazu gehört: hohen Produktionswerten, mythischen Erzählungen, leichten Siegen und wenigen Gefallenen. Von der Entscheidung an, Truppen in den Kriegsalltag zu schicken, verwandelt sich der Krieg immer mehr in ein Spiel – von den höchsten politischen Entscheidungsebenen bis hinab zu den untersten Ebenen von Taktik und Logistik im Felde.

Dazu tragen Kriegsspiele, Computersimulationen und Kommandoübungen das Ihre bei.

Unter Rückgriff auf meine früheren Arbeiten zu diesem Thema kann ich hier eine kurze Geschichte dieser Entwicklung nachzeichnen (vgl. Der Derian 1992: 173-202). Nach dem ersten Golfkrieg zwischen Iran und Irak (1980-1988) erfuhr General Schwarzkopf 1988, dass der Irak mit einem von einer amerikanischen Ingenieurfirma gelieferten Softwareprogramm arbeitete, um für die Invasion in Kuwait Computersimulationen und Kriegsspiele zu veranstalten. Eine der Reaktionen Schwarzkopfs bestand darin, sein eigenes Kriegsspiel vorzubereiten; und so lief im Juli 1990 beim US-Zentralkommando in Tampa, Florida, die Kommandoübung »Internal Look '90«. Nach einer damals veröffentlichten Pressemitteilung des Central Command sollten Kommando- und Kontrolleinheiten aus allen Bereichen des Militärs damit auf Szenarien aus der realen Welt reagieren, die jenen ähneln, mit denen man sich wahrscheinlich im Verantwortungsbereich des Central Command konfrontiert sehen wird. Noch während diese Übung lief, marschierten irakische Truppen tatsächlich in Kuwait ein, und Schwarzkopf erinnert sich in seinen Memoiren, wie das Zentralkommando oft Informationen über die reale Invasion mit seinen Simulationen verwechselte. Auf dem Höhepunkt des US-Luftkriegs im Irak, als im Nachrichtensender CNN intelligente Bomben und die Technologie der Tarnkappenbomber wie des vernetzten Krieges ihr Debüt gaben, wurde Schwarzkopf in einem berühmten Interview über Satellit vom ABC-Korrespondenten Cokie Roberts befragt:

Roberts: »Man sieht hier ein Gebäude in einer Ansicht, die mehr wie ein Videospiel aussieht als wie sonst etwas. Besteht da nicht irgendwie die Gefahr, dass wir gar kein Gespür mehr für die Schrecken des Krieges haben – dass das alles nur noch ein Spiel ist?«.

Schwarzkopf: »Sie haben von mir nicht gesehen, dass ich das Ganze wie ein Spiel behandle. Und Sie haben auch nicht gesehen, dass ich dabei lache und scherze. Es gehen gerade jetzt menschliche Leben verloren, und in diesem Spielstadium [sic] besteht kein Grund zur Frivolität, für niemanden«.

So enthüllte Schwarzkopf schon in diesem einen kurzen Ausschnitt, wie wenig es dem Militär und der Öffentlichkeit im Video-Zeitalter noch gelingt, den kategorialen Unterschied zwischen Krieg und Spiel aufrechtzuerhalten.

Im zweiten Golfkrieg kehrte das Thema Spiel noch bedrohlicher wieder. Im Dezember 2002 verlegte das Zentralkommando im Vorgriff auf Kommendes seinen Einsatzort nach Qatar, um dort »Internal Look 2002« zu spielen. Diesmal waren auch die Medien eingeladen, mitzutun und beim Spiel der Bush-Administration mit diplomatischen Ultimaten und Präventivkriegsdrohungen die Rolle der Druckverstärker zu übernehmen – was sie auch bereitwillig taten. Die verschiedenen Grundsätze

der militärischen Revolution (»RMA« genannt, »revolution in military affairs«) zeigten sich im Irak-Krieg in voller Evidenz, nicht nur bei der Ausführung des OPLAN 1003 Victor, sondern auch in Hinblick auf die große Bedeutung, die Flexibilität, Tempo und Information beigemessen wurde. Der einleitende »Enthauptungsschlag«, der Informationskrieg zum Thema »Schock und Schrecken« (»shock and awe«), das Schwergewicht auf leichten Bodentruppen und Präzisionsbomben beim »Donnerschlag« der Eröffnungsoffensive – all dies spiegelt die Bemühungen von Verteidigungsminister Rumsfeld wider, eine radikale Änderung der Art und Weise durchzusetzen, wie die Vereinigten Staaten Krieg führen.

Doch wie General Schwarzkopf zwölf Jahre zuvor zeigten das Weiße Haus und das Pentagon auch diesmal eine gewisse Empfindlichkeit gegenüber dem Vorwurf, Krieg und Spiel zu verwechseln. Vor Kriegsbeginn sagte der stellvertretende Verteidigungsminister Paul D. Wolfowitz bei einem Besuch des Council for Foreign Relations in New York City wiederholt, dies sei »kein Spiel«:

»Der Irak hat jetzt zwölf Jahre Zeit gehabt, um abzurüsten, wie er es am Ende des Golfkriegs versprochen hat. Doch bislang hat er die Abrüstung nur wie ein Versteckspiel betrieben, oder, wie es Außenminister Powell genannt hat, um ›Katz und Maus in der Wüste‹ zu spielen. Doch das hier ist kein Spiel«.

Und er fuhr in ähnlichem Tonfall fort:

»Wenn man ein paar hundert Waffeninspektoren schickt, um ein Gebiet von der Größe des Staates Kalifornien abzusuchen, dann ist das so, als würde man sie in den April schicken, oder zu einem Spielchen. Und lassen Sie mich wiederholen: Das hier ist kein Spiel. [...] Schon lange hat sich der Irak daran gewöhnt, dass die Folgen seines Tuns, selbst wenn er erwischt wird, kaum der Rede wert sind. Auf diese Weise kam ein neues Spiel ins Spielelexikon: ›Cheat and retreat« (Betrügen und davonlaufen). [...] Außerdem wird das Material diesen Berichten zufolge ständig herumtransportiert, wodurch es ohne brandneue Erkenntnisse kaum noch möglich ist, es aufzuspüren oder zu finden. Das Ganze ist ein Falschspiel, welches im großen Stil mit Waffen gespielt wird, die eine tödliche Bedrohung darstellen. [...] Der Zweck von Resolution 1441 bestand, ich wiederhole es, nicht darin, nochmals zwölf Jahre lang ein tödliches Versteckspiel zu spielen oder ›Cheat and retreat«. Nein, das Ziel war eindeutig die Beseitigung der Terrorgefahr, die von den irakischen Massenvernichtungswaffen ausgeht«.³

Am 21. Januar kam es zu einem kurzen unvorbereiteten Wortwechsel zwischen Präsident Bush und der Presse. Dabei sagte Bush:

»Diese ganze Geschichte mit, äh, mehr Zeit – also, wie viel Zeit wir brauchen, um klar zu sehen, dass er [Saddam Hussein] nicht abrüstet. Das sieht aus wie der zwei-

3 Vgl. URL: <http://www.defenselink.mil/transcripts/2003/t01232003_t0123cfr.html>

te Aufguss eines schlechten Films, und ich habe kein Interesse, mir den anzuschauen«. ⁴

Mit anderen Worten, der Irak spielt ein Spiel und dreht schlechte Filme, und darum müssen die Vereinigten Staaten Krieg führen. Wie ich eingangs schon sagte, wer den Krieg als Spiel behandelt, zieht dadurch Angriffe auf sich. So war es auch, als sich die hohen Erwartungen an einen militärischen »Spaziergang« nicht erfüllten. Verteidigungsminister Rumsfeld und der Vorsitzende der Vereinigten Stabschefs, General Myers, setzten sich gegen eine stetig wachsende Zahl von Kritikern zur Wehr, die kritisierten, was in Kurzform nur noch als »der Plan« bezeichnet wurde. Die meisten Kritiker waren pensioniert, wie General McCaffrey, waren hohe Offiziere, die im ersten Golfkrieg Truppen geführt hatten. Doch es kam auch Kritik aus den Reihen der Aktiven, am deutlichsten von General William Wallace, dem Kommandeur des V. Corps, der am 28. März 2003 sagte: »Der Feind, gegen den wir kämpfen, unterscheidet sich ein wenig vom dem Feind aus unseren Kriegsspielen«. ⁵

Myers, der während einer Pressekonferenz mit seinen Fäusten das Podium traktierte, beschimpfte all jene, die sich gern an der »Treibjagd hier innerhalb des Beltways« ⁶ beteiligten und die »etwas [nämlich den ›Plan‹] kritisieren, das sie nie gesehen haben«. Und Rumsfeld setzte, nachdem er sein Markenzeichen, den Ausruf »Ach, du meine Güte!« (»goodness gracious«), vorausgeschickt hatte, zu einer seiner recht heftigen Journalistenschelten an, als ihn ein Reporter nach dem »Plan« gefragt hatte:

Frage: »Herr Minister, Sie distanzieren sich also von den Plänen? Sehen Sie, jedes Mal, wenn Sie sagen —«

Rumsfeld: »Oh, lassen Sie mich darauf antworten. Ich brenne darauf«.

Frage: »— jedes Mal, wenn Sie sagen: ›Wissen Sie, das ist nicht mein Plan; ich würde ja gern das Verdienst daran beanspruchen‹, dann sagen doch die Leute in Ihrer Umgebung: ›Seht ihr's? Er distanziert sich‹«.

Rumsfeld: »Absolut nicht. Wie ich schon sagte, ich halte ihn für einen großartigen Plan. Ich war daran beteiligt —«

Frage: »Aber — (Mikrofonausfall) — mit Ihrer Philosophie, und hatte nicht auch Ihre Philosophie viel damit zu tun, wie die ganze Sache ausgegangen ist?«

Rumsfeld: »Ach du liebe Güte! Wissen Sie, das ist doch wie in einem Prozess, der fünf oder sechs Monate dauert, bei dem viele Leute im Raum sind, Leute, die alle reden, diskutieren, Fragen stellen. Ich stelle meistens Fragen. Ich —«

Frage: »Aber Sie sind doch der Chef«.

4 Vgl. URL: <<http://www.cbsnews.com/stories/2003/01/22/world/main537444.shtml>>.

5 Vgl. URL: <<http://slate.msn.com/id/2080814/>>.

6 Der (Capital) Beltway ist der Autobahnring, der Washington, D.C. umschließt.

Rumsfeld: »Gut, ich bin der Chef, aber ich bin nicht derjenige, der Kriegspläne entwirft«.⁷

Aber wer war dann der Vater des »Plans«? Gewiss, nicht nur die Schnelligkeit des Sieges, sondern auch der dauerhafte Erfolg des Friedens wird letztlich darüber entscheiden, ob der »Plan« viele Väter haben oder als Waise dastehen wird.

Dennoch schien der »Plan« ein gewisses Eigenleben zu entfalten. Ähnlich dem Gefühl des großen Yogi Berra, alles schon einmal gesehen zu haben, wird die Vergangenheit zur Zukunft, zur Endlosschleife des bereits Bekannten – wie etwas Vertrautes, das keine Quelle hat. Das »Déjà vu« wird (wie die schwarze Katze, die Neo in *The Matrix* zweimal sieht) zum Symptom einer Störung im Simulacrum, zum Symptom eines Krieges ohne rationalen Ursprung – außer dem Spiel selbst. Das »Déjà vu« mag bei Schamanen große Visionen beflügeln, aber bei unseren gegenwärtigen politischen Führern führt es zu einem falschen Gefühl der Sicherheit, dem Gefühl, eine ungewisse Zukunft durch ganzheitliche Simulationen gezähmt zu haben. Der »Virtuous War« mündet in einen Teufelskreis, einen »circulus vitiosus«.

DIE BANALITÄT DER BILDER

Der »Banale Militarismus« mag eine Ausgeburt des Weißen Hauses und des Pentagons gewesen sein; doch so, wie für seine Konzeption und Verbreitung Schlüsselverbündete im Inneren benötigt wurden, Verbündete wie Industrie, Medien und die Unterhaltungswelt, so erforderte seine Akzeptanz auch eine passive Öffentlichkeit. Während der öffentliche Diskurs über den Krieg zum Feedback-Kreislauf von Simulationen (Kriegsspielen, Ausbildungsübungen, Szenarienplanung, Modellbildungen) und medialen Verzerrungen (Propaganda, Desinformation, Täuschung und Lügen) wurde, erwies sich die hochgelobte Firewall zwischen Militär und Medien als genauso unüberwindlich wie die Sicherheitssysteme auf den Flughäfen vor dem 11. September. Seit dem 12. September befinden wir uns in einem ausgewachsenen Informationskrieg.

Weniger als eine Woche nach dem Beginn der Invasion im Irak, nach den »Enthauptungsschlägen« der Marschflugkörper und F 117-Bomber, vermengten sich die atemlosen Berichte der mit den Truppen durch die Wüste preschenden Journalisten mit den Pressekonferenzen des Verteidigungsministeriums zum Thema »Schock und Schrecken« über Bagdad – mit der Folge, dass man Kämpfe und Berichte des zweiten Golfkriegs

7 Vgl. URL: <<http://www.iraqwatch.org/government/US/Pentagon/dod-rumsfeldmyers 040103.htm>>.

immer weniger auseinanderhalten konnte. Das Ergebnis war eine konzertrierte und kombinierte Informations-Operation. Die Medienkonsumenten wurden, wenn sie durch die TV-Kanäle surfen und die Seiten der US-Medien überfliegen, hohen grenzüberschreitenden Dosen von »High-Tech-Exhibitionismus« und »Medien-Voyeurismus« ausgesetzt. Der nach dem 11. September als Unterbrechung der Diplomatie mit anderen Mitteln entfesselte Informationskrieg fungierte als Verstärker des Drucks auf den Irak, als Waffe der Zerstörung, Überredung und Zerstreuung.

Die Trumpfkarte in diesem neuartigen Infokrieg waren die eingebetteten Journalisten. Nach den Protesten der bei den US-Invasionen in Grenada, Panama und im ersten Golfkrieg ausgesperrten Presse kam das Verteidigungsministerium nun mit der Idee, in den diversen bewaffneten Streitkräften, an Bord von Kriegsschiffen auf See und an den Fronten auf dem Schlachtfeld selektiv Journalisten zu platzieren. Das war in Anbetracht der neuen technischen Möglichkeiten der Medien und angesichts des unsicheren Ausgangs eine durchaus mutige Entscheidung des Pentagons. Doch vielleicht sah man dort später, als der so lange als schnell und unproblematisch (*virtuous*) propagierte Feldzug nicht *nach Plan* erfolgreich war – das heißt, als er nicht beendet werden konnte, bevor Bilder von Kriegsgefangenen, unerwartet hohe Gefallenenzahlen und der Nebel (und die Sandstürme) des Krieges in der Öffentlichkeit zum Thema wurden – diese Entscheidung als bedauerlich an. Überdies ging in dem ganzen Rummel um Reportagen und Bilder, die direkt aus der Wüste ins Land strömten, die Tatsache völlig unter, dass das Militär in den Fernsehstudios das Kommando übernommen hatte. Pensionierte Generäle und Marineoffiziere beherrschten das gesamte Spektrum der Sendungen im Kabelfernsehen und in den großen TV-Sendern, aber auch im kommerziellen und öffentlichen Radio. Zu den neuen für die Öffentlichkeitsarbeit zuständigen Offizieren des Netzwerkes aus Militär, Industrie, Medien- und Unterhaltungskonzernen gehörten: Clark und Sheppard bei CNN, Nash und Hawley bei ABC, Kernan und Ralston bei CBS, McCaffrey und Meigs bei NBC, Olstrom und Scales bei NPR (National Public Radio). Bei Fox News allein tummelten sich so viele Ex-Militärs, dass man mit ihnen mühelos eine Parade am Veterans' Day hätte bestreiten können. Eine in Krisenzeiten schon immer enge Beziehung war nun anscheinend zum Inzest mutiert. Kommentare und Meinungsschattierungen hatten letztlich nur noch das Farbspektrum Grün (das Grün der per Bildtelefon aus der Wüste übertragenen Bilder aus den Nachtsichtgeräten) und Rot, Weiß und Blau (in den patriotisch ausgestatteten Fernsehstudios).

Neben inhaltlichen Vorurteilen – durch eine Vorauswahl dessen, was durch wen gesagt werden durfte – breitete sich in den Studios visuell eine militärische Techno-Ästhetik aus. Pünktlich zum Beginn des Krieges installierten die Fernsehstudios neue Kulissen, die militärischen Kommando- und Kontrollzentren ähnelten. Bei Fox News sprach man ohne

eine Spur von Dr. Stangelove-Ironie offen vom »War Room« statt vom »News Room«. Computergrafiken des Schlachtfelds im Irak wurden für das Fernsehen von denselben Rüstungsunternehmen (wie Evans & Sutherland, Digital Globe und Analytical Graphics) und von denselben Spezialfirmen für die grafische Umsetzung von Satellitenbildern (wie Space Imaging und Earthviewer.com) geschaffen, die auch das amerikanische Militär belieferten. Die Sender brachten eine veritable Vorstellung und Beurteilung von Waffensystemen, wie sie sonst nur in der Fachpresse (etwa in *Jane's International Defense Review*) zu finden ist; sie stellten »virtuelle Ansichten« des Iraks und militärische Hardware auf eine Weise vor, dass das Ganze von einer Rüstungsbeschaffungsmesse praktisch nicht mehr zu unterscheiden war.

Auch hier siegte das Bild über das Wort. Wenn sich herausstellte, dass Bilder nur schwer zu beschaffen waren, konnten auch berühmte Nachrichtenmoderatoren nichts anderes tun als ihre Reporter um *Ersatz*-lösungen zu bitten: Im Laufe eines einzigen Tages baten Peter Jennings und Ted Koppel (beide bei ABC) ihre Reporter im Felde, »uns mit Worten ein Bild davon zu zeichnen«. »Unterstützung für die Truppen« wurde zum Mantra – und zur Methode, jeder Analyse oder Wertung auszuweichen, zum Beispiel der Frage, ob Gewaltanwendung überhaupt, unter welchen Umständen und mit welchen potenziellen Folgen, beabsichtigten wie unbeabsichtigten, gerechtfertigt sei. Am Ende der ersten Kriegswoche lautete die einzige generelle Kritik, die laut wurde, dass sich der Feldzug nicht genau an die Vorschriften des Pentagons halte; schließlich hatte man »Schock und Schrecken« ins Drehbuch geschrieben. Aber Krieg ist nun einmal unberechenbar.

Natürlich gibt es jetzt bei den Medien eine breite Vielfalt und auch ein weiteres Spektrum als das eben zitierte, doch meine Konzentration gilt den Systemveränderungen, die aus dieser Intimität zwischen Prime-time-Medien (jenen, die zur besten Sendezeit komprimierte Überblicke senden), Echtzeit-Medien und Militär herrühren. Auch hier kann ein historischer Rückblick von Nutzen sein. Heutzutage dürfte es nicht mehr nötig sein, die Geschichte des Mauerfalls und die Geschichte vom Aufstieg des Internets im Einzelnen darzustellen; gleichwohl darf nicht vergessen werden, welche bedeutenden neuen Machtkonstellationen die ungefähr gleichzeitige Auflösung der Sowjetunion, aus der Russland, und des ARPANET, aus dem das Internet hervorging, zur Folge hatte. Viele auf internationale Beziehungen spezialisierte Politologen sahen das Ende des Kalten Krieges als eine Gelegenheit an, sich in Theorien über die Vorteile multipolarer Staatensysteme gegenüber unipolaren Systemen zu ergen oder gar, wie Kenneth Waltz, voller Nostalgie über die Stabilität der bipolaren Weltordnung zu sinnieren. Diese Debatten blieben und bleiben, was die Wirkungsweise von Macht betrifft, auf die zentrale Rolle von Staaten und auf einen materialistischen Deutungsansatz fixiert. Natürlich haben sich die Vereinigten Staaten als *die* vorherrschende Mili-

tär- und Wirtschaftsmacht etabliert, und selbst in Paul Wolfowitz' schlimmsten Albträumen lässt sich am Horizont auch nicht die Spur eines potenziell ebenbürtigen Konkurrenten ausmachen. Aber in der Welt nach dem Kalten Krieg und nach dem 11. September verzeichnen wir etwas Neues, das Entstehen einer *heteropolaren Matrix*, deren Akteure sich hinsichtlich ihrer Identität und Interessenlage (Staat, Konzern, Gruppe oder Individuum) radikal voneinander unterscheiden mögen, die jedoch in ihren Fähigkeiten, globale Effekte zu produzieren, plötzlich miteinander vergleichbar werden. Solche Akteure agieren allerdings eher an Knotenpunkten in Echtzeit-Netzwerken als mittels nachbarstaatlicher Interaktionen in der Territorialpolitik. Was es mit ihnen auf sich hat, zeigt sich in ihrer mächtigen Rolle im Hintergrund des Informationskrieges, in der Schlacht der Bilder.

Wenn wir im Informationskrieg ein Ringen zwischen Intelligenz und Kraft, zwischen Zeichen und Waffen, Geist und Körper, kurz: eine Fusion von Zeichensystemen und Waffensystemen sehen, dann sind Bilder die probate Zeichen-Waffe. Der Informationskrieg baut statt auf Worte in zunehmendem Maß auf die Macht der Bilder. Von den gefälschten Satellitenbildern, auf denen angeblich aktiv tätige Labors für chemische und biologische Kampfstoffe im Irak zu sehen waren, bis zu den Digitalfotos und selbstgedrehten Videoaufnahmen amerikanischer Soldaten, wie sie im Abu-Ghraib-Gefängnis irakische Gefangene quälen – wir bekommen bei der Betrachtung solcher Bilder ein Gespür dafür, wie sie, manchmal sogar gleichzeitig, den Militarismus fördern oder zurückweisen.

Die Faszination von Kriegsbildern lässt sich nicht klinisch sauber von ihrer Banalisierung trennen. So möchte ich am Ende meines Beitrags auf zwei neuere Dokumentarfilme hinweisen, die diesen Punkt, bisweilen unabsichtlich, verdeutlichen. Den ersten dieser Filme haben Sie wahrscheinlich schon gesehen; es handelt sich um Michael Moores *Fahrenheit 9/11*. Den zweiten haben Sie höchstwahrscheinlich noch nicht gesehen; es handelt sich um »After 911«, eine Produktion des InfoTechWarPeace-Projekts.⁸

Ich verstehe *Fahrenheit 9/11* als ein allegorisches Drama um Macht und Moral. Die US-Außenpolitik wurde schon immer von einem Ringen zwischen Macht und Moral geprägt, und wann immer die Politik zum Krieg eskaliert, bleibt, wie der isolationistische Senator Hiram Johnson schon 1917 in einer berühmten Bemerkung feststellte, als Erstes die Wahrheit auf der Strecke. *Fahrenheit 9/11* ist eine Apotheose dieses hausgemachten Ringens zwischen Moral, Wahrheit und Macht.

Moores *Fahrenheit 9/11*, explizit als Wahlkampfhilfe gegen Bushs Wiederwahl im Jahre 2004 gedacht, im Film-Trailer als »wahre Geschichte, die Sie in helle Aufregung versetzen wird« angepriesen, von Kabelfernseh-Talkshow-Moderator Bill O'Reilly prompt als »Nazi-

8 Vgl. URL:<<http://www.watsoninstitute.org/infopeace/after911/>>.

Propaganda im Stil von Leni Riefenstahl« verunglimpft und von der rechten Organisation Citizens United als Verstoß gegen das US-Bundeswahlgesetz angegriffen, befasst sich mit den Nachrichten, wurde indes auch selbst schnell zur Nachricht. In der polarisierten Debatte ging jedoch weitgehend unter, *wie* dieser Film sein Ziel erreicht, speziell Moores unheimliche Fähigkeit, durch einen bildgesättigten Medienmix mächtige moralische und emotionale Reaktionen hervorzurufen. Wie das Video von der Verprügelung Rodney Kings durch Polizisten in Los Angeles, wie die Endlosschleife der Aufnahmen vom Einsturz des World Trade Centers, wie Bin Ladens Videofilme aus seinem Versteck, wie die Digitalfotos von den Misshandlungen im Abu-Ghraib-Gefängnis, wie die Web-Shows des Computerspiel-Kritikers Richard Berg und andere süffisante Online-Übertragungen im Internet (*web-streaming*) zielt *Fahrenheit 9/11* auf das moderne Gespür dafür ab, dass unsere Führung oft möglicherweise und tatsächlich nicht die Wahrheit sagt, dass Bilder indes nicht lügen können.

Im Verlauf des Films verurteilen unwiderlegbare Bilder die vermeintlich Schuldigen (wobei als Schuldbeweis eine konstruierte Verbindung dient, *guilt by association*). Immer wieder tauchen die geschwärzten Namen in Bushs National-Guard-Unterlagen auf, wie eine Umkehrung von mit unsichtbarer Tinte Geschriebenem; der Bush-Clan verwandelt sich in die Familie Cartwright aus der Fernsehserie *Bonanza*; und wer Arabern die Hände schüttelt, beweist allein schon dadurch, dass er Verschwörerisches und Übles im Schilde führt. Darum sollte man *Fahrenheit 9/11* lieber nicht als Dokumentarfilm preisen, sondern als ein Imaginäres (im Sinne von Barthes).

Das soll allerdings keine Kritik an Moores Film sein. Wir sollten uns am besten der Worte Walter Benjamins erinnern, der in einer früheren Epoche des Terrors schrieb: »Die Geschichte, welche die Sache zeigte, ›wie sie eigentlich gewesen ist‹, war das stärkste Narkotikum des Jahrhunderts« (Benjamin 1983: 578). Er fuhr fort, jene, die sich im Griff einer falschen Realpolitik befänden, zu ermahnen, dass in »Zeiten des Terrors, wo jedermann etwas vom Konspirateur an sich hat, wird auch jedermann in die Lage kommen, den Detektiv zu spielen« (Benjamin 1974: 38 f.). Als Beweise tauchen in Moores Film zahlreiche gedruckte Berichte über frühere Fälle von Verstellung, über Gruppendenken, das zur Selbsttäuschung führt, und über klare Lügen der Bush-Regierung auf – von Behauptungen, die Iraker hätten Verbindungen zu Al-Qaida und sie besäßen Massenvernichtungswaffen, bis zur Prophezeiung eines wahrscheinlich schnellen Übergangs zu Frieden und Demokratie, wenn der Krieg zu Ende sei – solche Meldungen tauchen ständig wieder auf, verschwinden in der Versenkung, nur um dann erneut aus verschiedenen Nachrichtenquellen wieder aufzutauchen. Es herrscht Verwirrung, nicht Freiheit. Doch in *Fahrenheit 9/11* übernehmen die Bilder die Herrschaft,

sie fesseln die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit und fordern eine Reaktion heraus. Warum ist das so?

»In der Fotografie«, schreibt Roland Barthes, »übersteigt die Kraft der Authentisierung die Kraft der Darstellung« (Barthes 1982: 89).⁹ Was das Wort lediglich darstellen kann, kann das Bild vermeintlich beweisen. Die traditionellen Printmedien haben nur sehr langsam verstanden, wie das Internet mit seiner Echtzeit-Übermittlung und globalen Reichweite der Bilder diesen Effekt vervielfältigt und verstärkt und damit die politische wie die Medienlandschaft nachhaltig verwandelt hat. In der Tat, viele der absurdesten und verstörendsten Bilder in Moores Film – etwa Präsident Bush, wie er im Oval Office herumscherzt, unmittelbar bevor er zur besten Sendezeit im Fernsehen den Beginn des Irak-Kriegs verkündet, oder die Aufnahmen aus der am Bordgewehr eines Apache-Hubschraubers montierten Kamera, die zeigen, wie die Besatzung seelenruhig drei Iraker aufs Korn nimmt und abknallt – waren zuvor schon seit mehr als einem Jahr auf Websites zu sehen gewesen. Sie können sie auch in unserem eigenen Dokumentarfilm sehen, der bereits Monate vor Moores Film gezeigt wurde.

Allerdings beginnt man, wenn das Zeitalter des Terrors mit dem Zeitalter des Adobe Photoshop ernsthaft in Konflikt gerät, sich doch zu fragen, wie tief und bleibend diese Bild-Eindrücke wirklich sind. Das Videoband von der Verprügelung Rodney Kings durch die Polizei entfachte viel gerechten Zorn, aber es konnte bemerkenswerterweise nicht zur Verurteilung der Missetäter herangezogen werden. Ungeachtet der Fotos und Videos, die das Gegenteil bewiesen, fand ein französischer Sachbuch-Bestseller, der die These vertritt, die Vorgänge vom 11. September seien in den Medien manipuliert worden, eine leichtgläubige Leserschaft. Die Abu-Ghraib-Bilder von simuliertem Sex, von der Domina mit der Hundeleine und von der gespielten Hinrichtung im Ku-Klux-Klan-Stil haben uns zwar erschüttert, aber bislang haben sie nicht dafür gesorgt, dass Köpfe rollten (wenigstens keine, die auf Schulterklappen mit Generalssternen saßen).¹⁰

Wenn wir den Bildern von Gefangenen-Misshandlungen ausgesetzt sind, islamistischen Hip-Hop-Videos und jetzt auch noch Moores Filmmontagen über den Krieg gegen den Terror, dann entschwindet an ir-

9 Barthes' diverse Einsichten zur Banalität der Photographie tragen auch zur Erklärung der ephemeren Wirkung der Abu-Ghraib-Fotos bei, zumindest soweit das amerikanische Publikum betroffen ist: »Die zweite Möglichkeit, die Photographie zu zügeln«, schreibt Barthes (1982: 118), »besteht darin, sie in solchem Maße einzuebnen, zu vulgarisieren, banal zu machen, dass neben ihr kein anderes Bild mehr Bestand haben kann, gegenüber dem sie sich auszeichnen, ihre Eigentümlichkeit behaupten könnte, ihren Skandal, ihre Verrücktheit. [...] Nehmen Sie die Vereinigten Staaten: alles verwandelt sich dort in Bilder: Es gibt nur Bilder, es werden nur Bilder produziert und konsumiert«.

10 Inzwischen ist die für das Gefängnis verantwortliche Generalin degradiert worden. Anm. der Herausgeber.

gendeinem Punkt (wobei dessen Dauer immer kürzer wird) allmählich die politische Signifikanz – nachdem diese Bilder (sind sie nicht geradezu unglaublich?) und die Banalisierung des Bösen in seiner medialen Wiedergabe anfänglich durchaus schockierten (sind solche Bilder nicht schon allzu vertraut geworden?). Um sie zum Verschwinden zu bringen, genügt schon das Umschalten in einen anderen Kanal oder ein Mausklick. Auf die ästhetische Erregung der schnellen Bildschnitte folgt der Crash der Synapsen, und dieser wiederum löst eine neue Suche nach noch stärkerer visueller Stimulation und moralischer Befriedigung aus.

Wie lange wird es noch dauern, bis die fotografische Immanenz ihre Kraft der Authentisierung und Stimulation verliert, bis wir endgültig nicht mehr glauben, was wir sehen, und bis die Bedeutung des Bildes selbst banalisiert ist? Wie oft kann man die Wahrheit mit Füßen treten, bis die amerikanische Öffentlichkeit einfach aufhört, noch *irgendetwas* zu glauben, das sie hört, liest und sieht? Kann es gar nicht schnell genug so weit kommen?

Es könnte durchaus sein, dass die ersten Zeitungsanzeigen mit Werbung für Moores *Fahrenheit 9/11* – auf denen Moore und Bush zur Bildunterschrift »Kontroverse? Welche Kontroverse?« gemeinsam vor dem Weißen Haus herumalbern – eine versteckte Antwort auf diese Fragen enthalten. Beide, Bush wie Moore, beziehen ihre Kraft aus einer großen allgemeinen Unsicherheit, bei der die Suche nach Authentizität untrennbar mit dem Wunsch nach moralischer Überlegenheit verbunden ist. Mit ihrer Projektion (sollte man nicht sogar von einer Simulation sprechen?) ausschließlicher Wahrheiten ergänzen sich die beiden, haben sie wechselseitig ihr Spiegelbild gefunden.

In *Götzendämmerung* ermahnt uns Nietzsche, bei der Suche nach dem Sinn zugunsten schwierigerer semiotischer Untersuchungen auf solche allzu leichten moralischen Verurteilungen zu verzichten. »Moral ist bloß Zeichenrede, bloß Symptomatologie: man muss bereits wissen, worum es sich handelt, um von ihr Nutzen zu ziehen« (Nietzsche 1969: 92).

Also, worum geht es? Ein Fingerzeig aus der Geschichte: Die »Semiotik«, die Lehre von den Zeichen, kam im 16. Jahrhundert auf, und zwar gleichzeitig in den Bereichen der Kriegskunst und der Medizin. Sie bezog sich auf neue Methoden des militärischen Manövrierens auf der Grundlage visueller Zeichen, aber auch auf neue medizinische Techniken zur Identifizierung pathologischer Symptome beim Menschen. Vom ersten Tag an hatten Zeichen also die Macht, zu töten und zu heilen. Im 21. Jahrhundert müssen wir für den »Krieg gegen den Terror« eine neue Semiotik entwickeln. Sonst werden wir dessen höchst morbide, banale

Symptome weiterhin lieber mit Kategorien und Denkweisen aus einem Drama von Gut und Böse bekämpfen, statt die nur allzu reale Krankheit der imperialen Politik zu kurieren.

Übersetzung: Henning Thies, Dortmund

LITERATURVERZEICHNIS

- Arendt, Hannah (1978): *The Jew as Pariah: Jewish Identity and Politics in the Modern Age*, New York: Grove Press.
- Barthes, Roland (1982): *Camera Lucida: Reflections on Photography*, New York: Vintage (Original: *La chambre claire*, Paris: Seuil, 1980; dt. *Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1985).
- Benjamin, Walter (1983): »Das Passagen-Werk«. In: Rolf Tiedemann (Hg.), 2 Bde., Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Benjamin, Walter (1974): *Charles Baudelaire*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Der Derian, James (1992): *Antidiplomacy: Spies, Speed, Terror, and War*, Cambridge/MA & Oxford: Blackwell.
- Der Derian, James (2003): »War as Game«. *Brown Journal of International Affairs* (Summer), S. 37-48.
- Nietzsche, Friedrich (1969): *Götzen-Dämmerung* (1889). In: *Nietzsche Werke, Kritische Gesamtausgabe*, Bd. 6/3, Berlin: Walter de Gruyter & Co., S. 49-154.
- Youssef, Nancy A. (2004): »More Iraqi Civilians Killed by US Forces than by Insurgents, Data Shows«, *Knight Ridder* vom 25. September 2004, [Online-Dokument], URL: <<http://www.occupationwatch.org/article.php?id=6963>>.