

WIENER KRIEGBESICHTIGUNGEN. MEDIALE (SCHEIN-)ERFAHRUNGEN WÄHREND DES ERSTEN WELTKRIEGS

THOMAS BALLHAUSEN UND GÜNTER KRENN

VORBEMERKUNG

Mit dem Ausbruch des Ersten Weltkriegs, des ersten tatsächlich industrialisierten Konflikts, kommt es zu einer Vielzahl dynamischer Entwicklungen, die auch vor dem Medium Film und seinem gesellschaftlichen Kontext Kino – mit all seinen Ausprägungen und situativen Paratexten wie z.B. dem Ausstellungsbetrieb im Wiener Prater – nicht halt machen. In den Jahren 1914 bis 1918 werden jene Strukturen aufgegriffen und weiterentwickelt, die während der Berichterstattung über Konflikte wie den Krim-Krieg (1853-1856) oder den Buren-Krieg (1899-1902) ansatzweise ausgetestet worden waren. Die Innovationsschübe, die nicht zuletzt vom Indikator »Krieg« begünstigt und ermöglicht wurden, hatten gemäß der propagandagemäßen Überformungen neben dem Film auch auf weitere publikumstaugliche Attraktionen wesentliche Auswirkungen. Besonders deutlich zeigt sich dies am Beispiel der sich ab Kriegsbeginn deutlicher ausbildenden und akzentuierenden Simulationen, die verstärkt auf die Faktoren Militarisierung und Publikumswunsch abgestimmt wurden. In den folgenden Ausführungen werden deshalb die Leitlinien der medienpezifischen Entwicklungen und die Verhältnisse der Rezeption generell erläutert und anhand österreichischer Beispiele exemplifiziert werden. Ausgehend von Überlegungen zur Verbindung von Gewalt und Gewaltdarstellung unter politischen Vorzeichen, wird über Gedanken zur Einrichtung des Publikums der Bogen zu den historischen Beispielen gespannt, die, so wird im Verlauf der Ausführungen deutlich werden, strukturelle Ähnlichkeiten zu zeitgenössischen Pendants aufweisen.

LEGITIMIERUNGSVERSUCHE UND VERMITTLUNGSWEGE

Bei der Frage nach der gesellschaftlich-politisch motivierten Legitimierung von Gewaltdarstellungen wurde und wird sehr häufig der Weg gewählt, sich diesem Thema ausschließlich von der Seite der Gewalt zu nähern. Eine lange und nicht unbedingt glücklich oder gar konstruktiv-kritisch zu nennende Tradition medienpädagogischer Leitlinien ist dieser Vorgehensweise verpflichtet, die dabei die zweifelhafte Legitimität der Gewalt an sich akzeptiert und den »Mythos einer im Staat aufgehobenen Gewalt« (Liebsch 2004: 503) fortschreibt. Hinsichtlich eines größeren Sinnzusammenhangs ist dies auch für politisch motivierte Propaganda, also auch für bildspezifische Kriegsberichterstattung und das entsprechende Präsentationsumfeld, gültig. Die Legitimation der Militarisierung und der militärischen Gewalt fußt dabei bezüglich ihrer Argumente auf der historisch-politischen Entwicklung und der Herausbildung national-staatlicher Organisationsstrukturen. Die sich daraus speisende umfassende Legitimation reichte ab der Frühen Neuzeit auch in den Unterhaltungsbereich hinein, der in Krisenzeiten genauso staatlich-politischer Einflussnahme ausgesetzt war wie die vorhandenen Medien, die sich nicht nur hinsichtlich ihrer sozial-öffentlichen Verankerungen, sondern auch bezüglich ihrer internen, historischen wie technischen Entwicklungsprozesse der Diskussion um Berechtigung und Recht immer wieder neu stellen mussten. Die erwähnte Verbindung dieser beiden Bereiche soll hier nun am Beispiel des sich ausbildenden Kinosystems und der begleitenden medialen (Schein-)Erfahrungen illustriert werden, war dem Medium Film, dessen Wert als Propagandainstrument schon früh erkannt wurde, die Abbildung und Darstellung von Gewalt aufgrund seiner Konzeption und Herkunft doch alles andere als fremd. Das Publikum war durchaus vertraut mit den theatralen Strukturen des Vaudeville-Entertainments, den Ausstellungspraktiken, Darstellungsmodi und Unterhaltungsmöglichkeiten der prä-kinematographischen Zeit, das gesamte Unterhaltungsangebot konnte aufgrund dieser medialen Sozialisierung also relativ problemlos militärisch überformt werden. Der Film diente dabei aber nicht nur der Abbildung von Gewalt, sondern auch der Formung von den ihn kennzeichnenden Machtstrukturen. Als umkämpftes Gebiet spiegelt das Mediensystem »Kino« bei einer gelungenen propagandagemäßen Eroberung die Planbarkeit und Planmäßigkeit des Kriegs – und somit auch der damit unweigerlich verbundenen Gewalt:

»Der Film [...] formte das katastrophisch-chaotische Urereignis des Krieges zu einem zivilisatorischen Akt um, und verpaßte ihm eine visuelle erzählerische und moralische Ordnung, die der Krieg per se nicht besitzt. Auf diese Weise trägt der Kriegsfilm, in all seinen Ausformungen, zur immer wieder neuen Illusion der Planbarkeit von Kriegen bei« (Paul 2003: 7).

Auf formaler Ebene konnte somit mit dem neuen Medium Film bereits ab seiner Frühzeit die Lösung zweier Vermittlungsprobleme geboten werden: die Überwindung geographischer Entfernung zum Ort des Geschehens und die politisch wirksame Vermittelbarkeit zeitlich begrenzter Konflikte. Dabei war aber die erstellte Fälschung der Ereignisse schneller verfügbar und oftmals auch publikumswirksamer als der tatsächliche Bericht. Das bereits erwähnte Nachstellen von Ereignissen war durchaus üblich und reichte vom fingierten Gefecht bis zum nachgedrehten Erdbeben. Darüber hinaus stellte sich ja auch immer die Frage nach der Verwertbarkeit des Materials im propagandistischen Sinne, was also unter diesen eingeschränkten Darstellungsmöglichkeiten an Kriegswirklichkeit tatsächlich abgebildet werden konnte und kann.

ZUR EINRICHTUNG DES BLICKS

Die angebliche Annäherung an die Realität des Krieges war und bleibt zu großen Teilen eine Täuschung. Kriegsberichterstattung und deren Vermittlung ist im Falle der parteilichen Beteiligung an einem militärischen Konflikt nie frei von Instrumentalisierung. Vielmehr wird ganz im Gegenteil mit der angeblichen Annäherung an die Wirklichkeit die Kluft zum angenommenen Tatsächlichen noch vergrößert. Die Tendenzen der Virtualisierung und Simulation sind somit immer auch am jeweiligen Stand medialer Sozialisierung ausgerichtet:

»Bilder moderner Krieger und Kriegstechnologie, von Tod, Töten und Vernichtung, in den Rahmen einer Leinwand oder eines Bildschirms gespannt und zum Konsum unter den allgemeinen Bedingungen des Konsums massenhaft reproduzierter Bilder freigegeben, werden in einem Rezeptionsspektrum aufgenommen, das in einem langfristigen Prozeß durch die Medien selbst geformt ist« (Hüppauf 1994: 875).

Die beschriebene Instrumentalisierung des Blicks, die später noch deutlicher hervortreten sollte, ist also bereits zu einem frühen Zeitpunkt der Kinogeschichte spürbar und am sich wandelnden Verhältnis zwischen Welt und Bild deutlich nachvollziehbar. Schon ab der Frühen Neuzeit wurde begonnen, die Welt mit bildlichen Darstellungen einzuholen, im späten 19. Jahrhundert mündete dieses Unterfangen schließlich in den Versuch, die Welt als Bild darzustellen. Im Falle der Kriegsberichterstattung ist deshalb eine zunehmende Überlagerung der vereinbarten Wirklichkeit durch Projektionen – vorstellungsgemäße und kinematographische – die direkte und auch noch heute spürbare Folge:

»Die Analogie von Kino und Katastrophe hat unser Entsetzen maskiert und vielleicht gelindert, aber wir kommen aus diesem Film nicht mehr heraus. Mehr noch: Jedes

Ereignis beschleunigt die Kinematographisierung der Welt. Das richtige Bild im Kino schert sich kaum darum, wie viel Realität und Fälschung es enthält. In der Kino-Welt scheint es nur logisch, daß auf ein Bild, das Realität abbildet, als sei es ein Kino-traum, ein fingiertes Bild folgt, das vollständig real erscheint. Es ist also nicht mehr einfach das Bild, das zur Welt werden will (auch wenn genau damit die Verwandlung von Entsetzen in Propaganda bewerkstelligt wird). Die Welt wird ihr eigenes Bild« (Seeßlen/Metz 2002: 29).

Die Fragmentierung des eigentlichen militärischen Konflikts und die Zertrümmerung eines umfassenden Erfassens in einen fragmentierten und fragmentierenden Blick gehen hier Hand in Hand. Die »Kinematographisierung der Katastrophe« (Seeßlen/Metz 2002: 29) ermöglicht eine Fokussierung und Selektion, lässt aber den Bereich jenseits des Fokus' – der im Rahmen einer erfolgreichen Propaganda auch jenseits des Fokus' liegen soll – vergessen, vermittelt uns also nur ein verzerrtes Bild einer angeblichen Vollständigkeit des Erfassten. Aus einer rückwärtsge-wandten Perspektive kann die Kriegsberichterstattung und -propaganda des Ersten Weltkrieges somit auch als technischer Probelauf und Testfall für die heutigen Beispiele einer militärisch überformten, erlebnisorientierten Massenkultur gelten, die ab ihrer Industrialisierung gegen Ende des 19. Jahrhunderts verstärkt auf die jeweiligen Publikumswünsche abgestimmt wurde.

DIE K. U. K. KRIEGSWOCHENSCHAUEN: ZWISCHEN STRATEGIE UND WUNSCHERFÜLLUNG

Mit dem Ende des 19. Jahrhunderts setzte sich innerhalb dieses mannigfaltigen Angebots eine Tendenz durch: Die Kinematographie entwickelte sich von der Nummernattraktion zum alleinigen Publikumsliebling und schließlich auch zur Massenunterhaltung. Die Zuschauer hatten mit der Entwicklung des Films die preiswerte Möglichkeit via Projektion »paradox pleasure[s]« (Friedberg 1993: 29) zu genießen: auf Reisen zu gehen, »Zeuge kolonialer Besitzergreifung« (Deutsch 2002: 60) zu werden – und Krieg indirekt vermittelt zu bekommen. Die Folge war das Ersetzen einer Realität im körperlich-materiellen Sinne durch die multiplizierbare Virtualität des Gezeigten, ohne dessen Wert im Sinne von Präsentation oder Repräsentation zu mindern oder auf das Spektakel verzichten zu müssen.

Filmische Kriegsberichterstattung orientierte (und orientiert) sich mit der Instrumentalisierung des Blicks nicht zufällig an der Schaulust des mit Nachrichtenmedien ebenfalls vertrauten Publikums. Dabei kommt den Gestaltern von Berichten und Propaganda eine sich ab der Frühzeit des Kinos abzeichnende Virtualisierungstendenz zugute: das real Vorgeführte wird durch ein virtuelles Substitut ersetzt und erlaubt eine

problemlosere Verzerrung in Darstellung und Schilderung. Die direkte Adressierung an das Publikum kam, bezogen auf die österreichische filmische Kriegsberichterstattung im Ersten Weltkrieg, zwei sehr unterschiedlichen Wünschen nach: einerseits dem durch die Euphorie der ersten Kriegsjahre geweckten Bedürfnis nach eigener Kriegserfahrung und andererseits eben dem ikonophagen Wunsch nach der Auseinandersetzung mit dem Thema, ohne sich selbst dabei in Gefahr zu begeben oder vor Ort anwesend sein zu müssen. So konnten etwaige Zweifel an der Schlagkraft der eigenen Truppen relativ problemlos – wenn mitunter auch ohne Realitätsbezug – ausgeräumt und die Aufmerksamkeit des Publikums auf das fokussierte Element konzentriert werden. Der Rand und die jenseits des Fokus liegende, angenommene *Tatsächlichkeit* – im Sinne Stanley Cavells (Cavell 2001) – wurden dabei aber stillschweigend vergessen gemacht. Die kriegführenden Parteien bedienten sich bei der Vermittlung des Ersten Weltkrieges als Massenkrieg in einem bis dahin unbekannten Ausmaße der neuen Massenmedien. Die Propaganda wurde nicht über ein einziges Leitmedium transportiert, vielmehr kam es zu einer intensiven Nutzung des bestehenden bzw. eines noch zu installierenden Medienverbundes: »Die Kinematographie ist für strategische Zwecke ein so wichtiger Behelf, daß wir ihrer zur Kriegsführung dringend benötigen« ([o.A.] 1914b: 1).

Aufgrund der bisher vorliegenden Ergebnisse eines laufenden Forschungsprojekts des Filmarchivs Austria (vgl. Ballhausen/Krenn 2003a; Ballhausen/Krenn 2003b) lässt sich die Entwicklung der österreichischen filmspezifischen Kriegsberichterstattung in zwei größere Abschnitte unterteilen: eine Phase bis etwa 1916, in der vor allem die Präsentation von Technik von Bedeutung war, und den Zeitraum der letzten Kriegsjahre, in dem sich eine stärkere Einbindung narrativer Elemente in der filmischen Propaganda bemerkbar macht. Gemeinsam ist den Abschnitten die komplexe Verflechtung mit anderen Medienformen und publikumswirksamen Unterhaltungsangeboten. Vor dem Ersten Weltkrieg erreichten die österreichischen Filmfirmen ihr Publikum auch mit formal wie inhaltlich anspruchsvollen dokumentarischen Streifen. Schon in diesen frühen Produktionen loteten die kreativen Köpfe der Firmen die technischen Möglichkeiten aus. Die Kriegswochenschauen der ersten Jahre des Konflikts waren noch nach den Richtlinien und Ansätzen der zivilen dokumentarischen Berichterstattung konzipiert. Folglich findet sich in den Produktionen dieses Zeitraumes die eindringliche Darstellung der Kriegsmaschinerie, die als Folge eines ebenso notwendigen wie positiven Fortschritts vermittelt werden sollte. Das detaillierte Zeigen von Abläufen und Gegenständen erfüllte einen zweifachen Zweck: es entfachte die Begeisterung mit dem gezeigten Ablauf und die Faszination des Publikums mit dem Gegenstand an sich. Man nutzte die vorhandene Euphorie der ersten Kriegsjahre und kam dem Wunsch der Zuschauer nach eigener Erfahrung mit dem Krieg nach. Ab der zweiten Hälfte des Ersten Weltkrieges tritt

die Reflexion der Technik zugunsten einer erzählerischen Gestaltung der Kriegswochenschaubeiträge zurück. Gründe waren dafür u.a. die tatsächliche Kriegserfahrung heimgekehrter Frontsoldaten und die Erkenntnis, dass die Technik offensichtlich nicht den erhofften schnellen Sieg gebracht hatte. Um das ohnehin nun schon von den Kriegswochenschauen auch gelangweilte Publikum nicht mit einem Vorführzwang zu verärgern, entschlossen sich die zuständigen Stellen zu einer strukturellen Umgestaltung der Beiträge. Die dokumentarischen Passagen traten zugunsten erzählten Kriegsgeschehens, das mit unterschiedlicher Gewichtung von Bild- und Textmaterial umgesetzt werden sollte, zurück. Diese erzählerische Wende in der Berichterstattung war bis zum Kriegsende wesentlich für die Gestaltung der Filmbeiträge.

SIMULATIONEN: ZWISCHEN KRIEGSSPIEL UND SCHIESSBUDE

Eine Mischform dieser beiden unterschiedlichen filmpoetologischen Strategien kennzeichnet die Filmkompilation *Siegreich durch Serbien*, die dem Duktus der ersten Kriegsjahre noch nicht entkommen ist, aber auch noch nicht vollständig den Propagandataktiken der späteren Zeit des »Großen Krieges« entspricht. In seiner Beschaffenheit wird das Beispiel als filmische Bilanz erfahrbar: Die Kombination unterschiedlichster Quellen – die in ihrer Zusammenstellung über die Reflexion der eigentliche Materialbeschaffenheit hinausgeht – verdeutlicht, wie ähnlich die Strategien der Täuschung und der Vermittlung (scheinbarer) Planbarkeit des Konfliktverlaufs auf allen Seiten der kriegsbeteiligten Nationen waren. Der Film macht unintendierte Vergleiche möglich, etwa hinsichtlich der Selbstinszenierung der Befehlshaber oder der fortgesetzten Demonstration militärischer Schlagkraft. Neben einer werbenden Leistungsschau der Waffengattungen der Landstreitkräfte und ihrer Ausrüstung werden logistische Fähigkeiten, Einsatzbereitschaft und Opferwille demonstriert – Elemente, die in ihrer Verbindung als Garanten des Sieges deutlich werden sollen.

Die vorgegebene Perspektive ist dabei zumeist die des Beobachters oder des Kommandeurs: Einschläge von Granaten werden von einem Hochstand aus registriert, das permanente Vorrücken der siegreichen Truppen durch (Ruinen)Landschaften und das sich wiederholende Einmarschieren in ungenannte Orte unter dem Jubel der Bevölkerung – die Besatzer werden hier als Befreier inszeniert – aus der Position eines allsehenden Auges mitverfolgt. Das *Repetieren* solcher Szenen bringt aber auch die Entlarvung der militärischen Illusion mit sich: So wird etwa das Vorgehen eines Stoßtrupps gezeigt, der sich (angeblich) an feindliche Stellungen heranrobbt. Die Kamera ist dabei direkt hinter den Truppen

postiert, der Blickwinkel der Erfassung verdeutlicht die Unmöglichkeit solcher Aufnahmen unter tatsächlichen Gefechtsbedingungen. Es ist deshalb auch wenig verwunderlich, dass die sturmreif geschossene Natur in der Folge kurzerhand *genommen* werden kann. An diesem Beispiel zeigt sich einerseits die Notwendigkeit, Siege zu zeigen, andererseits wird daran deutlich, wie die filmische Realität die historisch-militärische Wirklichkeit ablöst.

Durch ihre Perspektivenverschiebungen ist auch die militärische Simulation klar gekennzeichnet: Gleichermassen hievt sie den Benutzer in die zuvor an einem Filmbeispiel illustrierte Position eines Teilnehmenden, vielleicht sogar Kommandierenden, und löst ihn aus der Wirklichkeit heraus. Nicht selten geschieht dies auch, um die Simulation an die Stelle der umkämpften Realität treten zu lassen, so sich überhaupt noch eine Anknüpfung an diese gibt und sich die (militärische) Simulation dabei nicht ohnehin schon zur wenig freundlichen Täuschung des Simulakrums verschoben hat.

Simulation meint in seiner dominanten Bedeutung »die Modellierung eines dynamischen Systems [...] sowie allgemein die mediale Konstruktion künstlicher Welten, virtueller Wirklichkeiten, irrealer Realitäten« (Dotzler: 509). Diese Definition hat auch für die militärischen Simulationen und komplexen Kriegsspiele umfassende Gültigkeit. Die Verbindung von Unterhaltung und Simulationen mit Konfliktbezug – ob nun als *shooter* oder als strategielastiges Analyse- und Lehrmittel – hat eine lange Tradition, die sich in Form einer Wellenbewegung beschreiben ließe. Die ersten komplexen Kriegssimulationen richteten sich an ein Spezialistenpublikum, also etwa an Offiziere in Ausbildung, und orientierten sich noch stark an verbreiteten Spielen wie Schach. Darunter fallen die ersten dahingehenden Versuche, wie die Kriegsspiele von Christopher Weikhs (1664), C.L. Helwig (1780), Georg Ventutini (1797) oder die innovative Marinesimulation John Clerks (1779 bzw. 1792). Auch die darauffolgenden Adaptionen und Neuentwürfe, wie das *Kriegsspiel* des Freiherrn von Reisswitz (1824), dessen amerikanische Weiterentwicklung durch William R. Livermore (1882) und die ersten eher flexibel angelegten Systeme des späten 19. Jahrhunderts, die von den ersten spielbretthaften Mustern abrückten, waren noch für die rein militärische Nutzung bestimmt. Ausgerechnet der Pazifist H.G. Wells schuf 1913 mit seinen *Little Wars* den Übergang zur Unterhaltungskultur und legte damit den Grundstein für die Kommerzialisierung und weite Verbreitung entsprechender Simulationen (vgl. Perla: 1990: 34 ff.). Eine aktionslastige Ausgestaltung dieses Angebots entwickelte sich parallel dazu. So war bereits 1900 eine Reisesimulation, ein so genanntes Mareorama auf der Pariser Weltausstellung zu bewundern. Ein zeitgenössischer Bericht spiegelt die Begeisterung für dieses technische Wunderwerk recht anschaulich. In dem Text heißt es u.a.:

»Wir führen unseren Lesern heute den Querschnitt eines Dampfers vor, an dessen Bord man Reisen von Marseille nach Konstantinopel und andere, ja sogar eine Nordpolfahrt wird machen können, ohne die Ausstellung zu verlassen. Es ist dies das sogenannte »Mareorama«. Der Grundgedanke, auf dem es beruht, ist einfach und jedem vertraut. Bekanntlich glauben wir oft, wenn sich neben uns etwas fortbewegt, daß wir selbst uns nach der entgegengesetzten Richtung hin bewegen. [...] Das Mareorama besteht in der Hauptsache aus der Nachahmung eines großen Ozeandampfers, der sich im Zentrum von zwei Panoramabildern befindet, die sich rechts und links entgegengesetzt der scheinbaren Fahrtrichtung abrollen. Das Schiff ruht auf einer senkrechten Achse und wird durch vier rechtwinkling zu einander angeordnete Kolben so bewegt, daß es die natürliche Schlingerbewegung wie bei einer Hochseefahrt ausführt; im übrigen bleibt es vollkommen an seinem Platz. Durch den künstlichen Wellenschlag des umgebenden Wassers soll der Eindruck einer Seefahrt vollkommen erreicht werden. Die Zuschauer oder richtiger Passagiere können nach Bequemlichkeit auf dem Deck einhergehen oder in Schaukelstühlen Platz nehmen, während die Schiffsmannschaft unter dem Commando eines erfahrenen Capitäns die verschiedensten Manöver ausführt. Alle Einzelheiten sind wie bei einem wirklichen Postdampfer genau ausgeführt; die Essen strömen Dampf und Rauch aus; der Boden zittert unter dem Arbeiten der Maschinen, und eine kräftige Seeluft weht über Deck« ([o.A.] 1900: 2 f.).

Der Übergang zu weit weniger friedlichen Simulationen, die dem beschriebenen Mareorama durchaus nachempfunden waren, war leicht zu bewältigen – und durchaus auch erwünscht. Eine zweite Bewegung von der professionellen Nutzung hin zur Unterhaltung lässt sich im Zeitraum zwischen 1950 und 1980 festmachen.

»SCHIESSEN AUF PAPA UND MAMA« – POPULARISIERUNGSSTRATEGIEN

»In einer Schießbude erschossen hat beim Fest des heiligen Ludwig in Versailles ein dreizehnjähriger Gymnasiast den Besitzer des Schießstandes« ([o.A.] 1898: 9). Tödliche Unfälle waren an den Schießständen um die Jahrhundertwende keine Seltenheit, wie ein etwas ausführlicherer Bericht aus dem Jahre 1899 zeigt:

»Am Dienstag wurde [...] beim Schützenfest der Scheibenweiser, ein 20jähriger Mann, vom Kaufmann Kahn erschossen. Während des strömenden Regens eines Gewitters war das Schießen einige Zeit unterbrochen, der Anzeiger wollte sich aus seinem unterirdischen Stande der Wassergefahr wegen, wohl in der Annahme, es würde nicht geschossen, entfernen, ohne aber die Scheibe vorher niederzuziehen. Beim Heraustreten fiel der unglückliche Schuß, die Kugel traf ihn auf dem Oberschenkel und drang von da in den Unterleib. Als Hilfe kam, war er bereits verschieden« ([o.A.] 1899: 7).

Man kann solche Vorkommnisse als unglückliche Unfälle bezeichnen, aber sie sind auch subtile Indikationen dafür, dass bereits solche Unterhaltungsformen immer auch mit der Möglichkeit spielten, nicht nur kreisförmige Zielscheiben anzubieten, sondern solche in tierischer und sogar menschlicher Gestalt. Zahlreiche Anzeigen aus einschlägigen Magazinen weisen mit ihren Texten auf das programmatische Sortiment der Firmen hin: Mit dem Slogan »Büchsenmacherei und Werkstatt für mech.-bewegl. Zielscheiben« wirbt einer der Anbieter um die Gunst der Schießbudenbesitzer. Die dazugehörigen Illustrationen zeigen Tierformen wie etwa Bären, aber auch Menschen, die den Vergnügungssüchtigen als Zielscheiben dienten. Eine andere Annonce aus dem Jahr 1899 zieht die Angelegenheit sogar unverhohlen ins Persönlich-Private, lautet der Begleittext doch: »Schiess-Automat [...] mit 7 versch. Zielen u.a. Musik, Mühle, Hase, Papa, Mama.«



Abbildung 1: Werbeanzeige der Büchsenmacherfirma Anton Schmickal für Schießbudenzielscheiben. Aus: Der Komet Nr. 765 vom 18. November 1899 (Filmarchiv Austria).



Abbildung 2: Werbeanzeige für »gefechtsmäßiges Schießen auf militärische Films« bei freiem Eintritt aus der Reichspost vom 29. Juli 1914 (Filmarchiv Austria).

Es war nur eine Frage der Zeit, wann diese Form der Unterhaltung sich mithilfe der sich parallel dazu entwickelnden Kinematographie auf der Leinwand eine weitere Dimension erobern würde.

Schon vor der Schlachtenpropaganda zwischen 1914 und 1918 gab es somit populäre Exponate martialisch überformter Unterhaltung. Während des Ersten Weltkriegs veranstaltete man in Wien eine sogenannte *Kriegsausstellung*, in der neben Bildern und Filmen auch nach anthropologischen Vorgaben hergestellte Büsten stereotyper Feindbilder dargeboten wurden. Unter Aufsicht des Österreichisch-Ungarischen Kriegsministeriums wurden Kriegsgefangene wissenschaftlich untersucht. Man formte Gipsabdrücke ihrer Köpfe, um sie neben Uniformen und anderen Beuteartefakten als Schauobjekte für Kriegsausstellungen zu verwenden.

Kriegs-Ausstellung
Wien 1917

hält die Hallen u. Pavillons täglich bis 9 Uhr abends geöffnet.

**Marineschauspiel, Bundestheater,
das Rundgemälde, „Schlacht am
Berg Isel“, Kriegskino u. Riesenrad**
schliessen um 10 Uhr abends.

Das Restaurant am Hauptplatz ist bis
11 Uhr, das Caffé bis 12 Uhr nachts
offen. Konzeri auf allen Podien bis
 $\frac{1}{2}$ 11 Uhr abends.

Die Strassenbahn mit Anschluss nach allen Richtungen
ab Ausstellung bis $\frac{3}{4}$ 11 Uhr abends, die Bahnhofzüge
der Strassenbahn ab Haltestelle Praterstern bis 1 Uhr nachts.

Abbildung 3: Werbeanzeige für eine der Wiener Kriegs-Ausstellungen aus der Kronen-Zeitung vom 15. Juli 1917 (Filmarchiv Austria).

Wie anthropozentrisch das Medium Film ist, macht retrospektiv die Dokumentation *Als Anthropologe im Kriegsgefangenenlager* aus dem Jahre 1915 deutlich. Rudolf Pöch (1870 – 1927), Medienpionier und verdienstvoller Begründer des Anthropologischen Instituts an der Universität

Wien, erfasste dabei, ganz dem materiellen Wissenschaftsverständnis seiner Zeit verpflichtet, Gefangene und für ihre Kulturen typische Handarbeiten, Praktiken und – zumindest am Rande und im ungesuchten Detail – das Lagerleben. Abgeschlossen wird diese Aufnahmenserie von der Erfassung einer Gipsbüstenerstellung eines Gefangenen, die für Ausstellungszwecke vorgesehen war. Der Erfolg der umfassenden Kriegspropaganda sollte auch durch die militärisch geprägte Überformung der Unterhaltungskultur gewährleistet werden. Die Ausweitung dieses Konzepts sollte nicht nur dem Aufzeigen einer angeblichen Überlegenheit dienen. Man wollte den Sehgewohnheiten des Publikums entgegenkommen und auf diesem Wege die Popularisierung des Wissenschaftlichen im Rahmen der Gegebenheiten nutzen. Das bereits institutionalisierte Kino kehrte damit zu jenem Bereich zurück, aus dem es erwachsen war. Das zentrale Interesse galt dem Körper, dem wurde auf unterschiedlichste Weisen nachgekommen, um das Andere, das Fremde, als das Feindliche darstellen zu können: eine Verlängerung des kolonialistischen Blicks in sogenannten Kriegsausstellungen auf die – auch europäischen – Feinde. Der Anthropologe Rudolf Pöch (1870-1927) arbeitete, in Anlehnung an die einschlägigen Pionierarbeiten des Ethnologen A.C. Haddon, mit eigenen Filmaufnahmen. Neben Forschungsreisen nach Afrika und in den ozeanischen Raum sind für die hier verfolgte Fragestellung vor allem seine Arbeiten in den Kriegsgefangenenlagern von Interesse. Hierbei ist zu beachten, dass kinematographische Erfassung der Gefangenen nur einen sehr kleinen Teil der Untersuchungen ausmachte. Im Abschlussbericht findet sich darüber nur eine kurze Passage, was die Vermutung nahe legt, dass das klassische Sammeln anthropologischer Daten im Vordergrund stand. Die Auswertung seiner Ergebnisse und die nach Lebendmodellen erstellten Büsten blieben dagegen nicht auf den wissenschaftlichen Bereich limitiert.

Schießstände hingegen boten als konsequente Weiterführung des Umgangs mit dem feindlichen Abbild die Möglichkeit, auf Modelle oder Projektionen feindlicher Soldaten zu feuern. Die Vorgänger solcher Einrichtungen reichen, wie obige Beispiele belegen, bis in die Vorkriegszeit zurück. Österreichische Zeitschriften berichteten von kinematographischen Schießständen, in denen die Kunden auf Filmprojektionen von Elefanten, Antilopen, Löwen, Tigern etc. anlegen konnten. Die Reportagen spiegeln bei heutiger Lektüre eine seltsame Mischung aus Ironie und Realität wider:

»Genügt dem Manne aber nicht das Wild und alles jagbare Getier, dann kann er gestrost auf Automobile schießen in voller Fahrt, auf hinausende Motorboote und durch die Luft segelnde Flugzeuge, und ist er besonders blutgierig gesinnt, dann richtet er den Lauf seiner Büchse gegen Skifahrer und Rennradler, oder gar gegen stürmende Soldaten und gegen attackierende Kavallerie. Und dann kann der Schüt-

ze im Kino nicht nur von den Sensationen einer Märchenjagd, sondern sogar von den Schrecken eines Krieges träumen« ([o.A.] 1914a: 4).

Der Traum sollte sich bald darauf erfüllen, die Simulationen behielten auch darüber hinaus ihre unterhaltende Funktion. Als regelrechten Alptraum erfuhren der Schriftsteller Joseph Conrad und sein ältester Sohn Borys diese Form der Unterhaltung im Wiener Prater. Aus Polen kommend wurden sie in Wien vom Ausbruch des Ersten Weltkriegs überrascht und für einige Tage an der Weiterfahrt gehindert. Erst über Vermittlung des amerikanischen Konsulats gelang ihnen schließlich die Ausreise. Während ihres unfreiwilligen Aufenthaltes in Österreich, der vom 10. bis zum 18. Oktober 1914 dauerte, besuchten sie ein den Zeitumstände adaptiertes Etablissement, das Borys in seinen Memoiren folgendermaßen beschreibt:

»My Father and I went about together a lot as usual, and one day as we wandered through the streets, he suggested we should patronize a shooting gallery which seemed to be attracting a lot of customers. When we got inside, however, we were shocked at finding that this was no ordinary shooting gallery: It appeared to be a sort of War propaganda entertainment. Instead of conventional targets there were cinema screens on which were being shown a film of killed Scottish infantry charging with fixed bayonets, and the marksmen had to fire at the figures as they ran across the screens. When a hit was made the film stopped and the marksman was invited to choose from the trays of junk displayed. My Father paused and uttered a startled exclamation when he saw what we had walked into, and then gripped my arm and urged me forward saying: »We have to go through with it Boy, to retract now would draw too much attention, but take care you don't hit any of those fellows.« This admonition was accompanied by one of his most virulent glares. When our turn came he purchased the minimum amount of ammunition – five rounds each – and we took the rifles handed to us. I took a deep breath, hoped for a lot of luck, and concentrated on missing those running figures. My relief at seeing them still running after firing my last shot was abruptly dissipated by my Father who handed me his five cartridges growling: »You had better use these as well.« I realized that this action on his part was no gesture of paternal affection – he just felt he dare not fire them himself – so I took another deep breath, and, I am thankful to say, succeeded in »missing« five more times. He would have been terribly distressed if I had hit one of those running figures« (Conrad 1970: 95 f.).

Solche Einrichtungen gelangten bald auch in andere Gebiete der österreichisch-ungarischen Monarchie, wie der Bericht einer Tiroler Regionalzeitung über eine Kinoschießstätte in Innsbruck beweist:

»Am 5. Jänner [1915] wurde in Gegenwart zahlreich geladener Gäste, darunter Vertretern der Militär- und Zivilbehörden, im ehemaligen Zentralkino in Innsbruck, Maria Theresienstraße, eine eigenartige Schießstätte eröffnet. Ein kluger Kopf ist auf den Gedanken gekommen, den Film in den Dienst der Schießausübung zu stellen. Mit einem Schlage ist also da, was lange genug schmerzlich entbehrt worden war: die lebende Zielscheibe, die dem Jäger und Soldaten Gelegenheit gibt, seine Schieß-

leistung an natürlich sich bewegenden Objekten zu erproben und zu steigern« ([o.A.] 1915: 3).

Dass man über ähnliche Einrichtungen im Ausland, bei denen die Zuschreibungen von Schützen und Zielen klarerweise vertauscht wurden, ebenso wenig amüsiert war, wie man sich an den heimischen Attraktionen erfreute, liegt auf der Hand. Zielscheibe zu sein war schon zu nahe an der Wirklichkeit des Krieges angesiedelt – ein Umstand der bezüglich der militärischen Simulationen für breite Publikumsschichten kaum etwas von seiner Gültigkeit eingebüßt zu haben scheint.

AUSBLICK

Retrospektiv betrachtet kann man in wesentlichen Elementen der österreichischen Kriegsberichterstattung über den Ersten Weltkrieg einen technischen Probelauf für heutige Bedingungen militärisch geformter Produkte der Massenunterhaltung, dem »Informational Warfare«, sehen. Die Ähnlichkeiten zwischen den historischen und heutigen Beispielen sind augenscheinlich: Alle erwähnten Konzepte fußen bei aller technischer Verfeinerung in der Darstellung der Kriegstechnik auf der Mediengeschichte des Ersten Weltkriegs und dem so genannten »Cinema of Attractions«. Von der Leinwand ist nicht zu befürchten, dass von dort zurückgeschossen wird. Das Publikum hat die Angst vor der Pistolenmündung verloren, in die es etwa 1903 in *The Great Train Robbery* blickte. Diese, so verstand man bald, war nur eine virtuelle Bedrohung. Der Umgang mit einer Feuerwaffe in einer Simulation konnte sich dagegen bei entsprechender Gelegenheit als brauchbare Übung erweisen. Neuere Entwicklungen auf diesem Gebiet unterstreichen mit aller Deutlichkeit die bedauerliche Gültigkeit dieses Umstands.

LITERATURVERZEICHNIS

- Ballhausen, Thomas/Krenn, Günter (2003a): »(Re)Telling War. Austrian News Reels of the First World War Between Presentation and Representation«. *Journal of Film Preservation* 10, S. 7-9.
- Ballhausen, Thomas/Krenn, Günter (2003b): »Kriegs-Bilder und Bilder-Kriege. Die kinematographische Kriegsberichterstattung Österreich-Ungarns während des Ersten Weltkriegs«. *Kintop. Jahrbuch zur Erforschung des frühen Films* 12, S. 142-149.
- Cavell, Stanley (2001): »Aus: Die Welt betrachtet«. In: Stanley Cavell: *Nach der Philosophie. Essays* (Deutsche Zeitschrift für Philosophie, Sonderband 1), Berlin: Akademie Verlag, S. 129-142.
- Conrad, Borys (1970): *My Father*: Joseph Conrad, London: Calder + Boyars.
- Deutsch, Gustav (2002): »The medium is the weapon«. *Medien & Zeit. Kommunikation in Vergangenheit und Gegenwart* 5, S. 58-63.

- Dotzler, Bernhard J. [in Zusammenarbeit mit Nils Röllner] (2005): »Simulation«. In: Karlheinz Bark u.a. (Hg.), *Ästhetische Grundbegriffe*. Band 5 (Postmoderne – Synästhesie), Stuttgart: Metzler, S. 509-534.
- Friedberg, Anne (1993): *Window Shopping. Cinema and the Postmodern*, Berkeley: University of California Press.
- Hüppauf, Bernd (1994): »Kriegsfotografie«. In: Wolfgang Michalka (Hg.), *Der Erste Weltkrieg. Wirkung – Wahrnehmung – Analyse* (=SP 1927), München: Piper, S. 875-909.
- Liebsch, Burkhard (2004): »Gewalt und Legitimität«. In: Friedrich Jaeger/Jörn Rüsen (Hg.), *Handbuch der Kulturwissenschaften*. Band 3: Themen und Tendenzen, Stuttgart: Metzler, S. 503-520.
- [o.A.] (1900): »Das Mareorama für die Pariser Weltausstellung«. *Der Komet* 784, S. 2-3.
- [o.A.] (1914a): [o.T.]. *Österreichischer Komet* 220, (1 August 1914), S. 4.
- [o.A.] (1914b): [o.T.]. *Österreichischer Komet* 222, (15. August 1914), S. 1.
- [o.A.] (1915): [o.T.]. *Brixener Chronik. Zeitung für das katholische Volk* 6 (9. Januar 1915), S. 3.
- Paul, Gerhard (2003): »Krieg und Film im 20. Jahrhundert. Historische Skizze und methodologische Überlegungen«. In: Bernhard Chiari/Matthias Rogg/Wolfgang Schmidt (Hg.), *Krieg und Militär im Film des 20. Jahrhunderts* (Beiträge zur Militärgeschichte 59), München: Oldenbourg, S. 3-76.
- Perla, Peter P. (1990): *The Art of Wargaming*, Annapolis: Naval Institute Press.
- Seeßlen, Georg/Metz, Markus (2002): *Krieg der Bilder – Bilder des Krieges. Abhandlung über die Katastrophe und die mediale Wirklichkeit* (Critica Diabolis 106), Berlin: Edition TIAMAT.