



# Krieg im Film.

## Das massive Vorkommen von Krieg bei einigen der erfolgreichsten Filme aller Zeiten

Ulrich Kumher

*Nach einer Betrachtung der erfolgreichsten Filme aller Zeiten nach Einspielergebnissen fällt auf, dass einige dieser Filme Kriegsfilme sind oder zumindest Genremixturen, die aus der Gattung des Kriegsfilms ihre Anleihen haben: Kriegerische Auseinandersetzungen spielen in diesen Filmen eine wesentliche Rolle. Bei den im Folgenden genannten Beispielen handelt es sich zwar nicht um Filme, die (in erster Linie) historische oder aktuelle kriegerische Auseinandersetzungen nachstellen und interpretieren, aber doch um Filme, in denen Militär und Kämpfe unübersehbar sind. Für die Faszination am Krieg kommen verschiedene Gründe in Frage. Das massive Vorkommen von kriegerischen Auseinandersetzungen bzw. von Krieg bei den erfolgreichsten Filmen aller Zeiten stimmt aufgrund der vielschichti-*

*gen Problematik des Kriegsfilms nachdenklich und lässt im Kontext politischer Bildung u. a. nach Alternativen zu Filmen fragen, die auf militärische Auseinandersetzungen setzen.*

*On closer examination of the most successful films of all times measured by box-office results, it strikes that some of these films are war films or at least genre mixtures which are a lot inspired by the war film genre: Armed conflicts play an important role in these films. Indeed the following examples are not films in which – first and foremost – historic or actual military conflicts are re-enacted and interpreted, but films in which military and battles are highly visible. Different reasons for the fascination of the war are considered. The massive appearance of armed conflicts i. e. of war in the most successful films of all times evokes thoughtfulness due to the complex of problems of war films and gives in the context of political education – among other things – the impulse to ask for alternatives of films which deal with military conflicts.*

## 1. Einleitung

Der Krieg tobt gewöhnlich in Filmen, die als Kriegs- oder Antikriegsfilme ausgewiesen sind. Bemerkenswert ist die Beobachtung, dass viele weitere Filme kriegshaltig sind, die normalerweise nicht unter der Genrebezeichnung „Kriegsfilme“ bzw. „Antikriegsfilme“ geführt werden. Zu diesen Filmen gehören einige der erfolgreichsten Filme und Filmreihen aller Zeiten: *Avatar*, *Star Wars*, *Avengers* und *Der Herr der Ringe*. Noch weitere Filme ließen sich in diesem Zusammenhang nennen, in denen Auseinandersetzungen vorkommen, die sich nicht mehr nur als Action bezeichnen lassen, sondern die kriegerische Ausmaße erreichen: In der *Fast & Fu-*

*rious*-Filmreihe werden die Actionsequenzen z. T. zu einem regelrechten Autokrieg, in dem Autos als Waffe fungieren, und in *Harry Potter und die Heiligtümer des Todes* (Teil 2) (UK/USA 2011) kommt es zu einer Endschlacht. In weiteren Filmen spielt der Kampf gegen Natur(gewalten) eine Rolle.

Für das Vorkommen von kriegerischen Auseinandersetzungen bzw. Krieg in diesen Filmen erscheinen verschiedene Gründe als Ursachen plausibel (s. u.). Hierbei ist u. a. an die Schauwerte zu denken, welche die Darstellung kriegerischer Handlungen bieten, aber auch daran, dass es Kräfte gibt, die Militär und militärischen Einsätzen aus verschiedenen Gründen etwas Positives abgewinnen. In dieser Perspektive wird die Teilnahme am Krieg u. a. geschätzt, mit Ehre und Mannhaftigkeit verbunden und deswegen ggf. auch honoriert, wobei die Auszeichnungen legendär sein können (z.B. *Purple Heart*, *Medal of Honor*). Es ist möglich, dass die Wertschätzung von Militär und Krieg tief in einer Nation bzw. Kultur verankert ist, zumindest in bestimmten Kreisen einer Nation bzw. Kultur. Militär- und Kriegskult können Ausdruck davon sein.

Im Folgenden sollen zunächst einige Filmbeispiele etwas genauer besehen werden, um das Phänomen Krieg in diesen Filmen transparenter zu machen.

## 2. Beispiele

### 2.1 Avatar

In *Avatar* (USA 2009) geht es maßgeblich um die Auseinandersetzung zwischen Na'vi, den Ureinwohnerinnen und Ureinwohnern

des fiktiven Planeten Pandora, und den Menschen, die an einem Rohstoff dieses Planeten interessiert sind und die Na'vi von ihren Heimstätten vertreiben, um den Rohstoff abbauen zu können, wobei sie die Natur auf Pandora zerstören. Der Konflikt zwischen Menschen und Na'vi, der schon zu Beginn des Films kämpferische Elemente umschließt, eskaliert schließlich und es kommt zu kriegerischen Auseinandersetzungen in der Größe und Intensität eines Krieges, der speziell in *Avatar* an Vietnamkriegsfilme denken lässt. Am Ende des Films müssen die Menschen – bis auf wenige Ausnahmen – Pandora verlassen.



Abb. 1: James Cameron, *Avatar* (2009) – TC: 02:24:34  
© Twentieth Century Fox, Dune Entertainment,  
Lightstorm Entertainment

## 2.2 Star Wars

Den *Star Wars*-Episoden ist das Thema Krieg bereits in ihrem Titel eingeschrieben. In den fiktiven *Star Wars*-Geschichten geht es

maßgeblich um die kriegerische Auseinandersetzung zwischen dem Imperium und den Rebellen. In diesem Kontext werden viele Schlachten ausgetragen und es kommt viel militärisches Gerät zum Einsatz: Todessterne, Sternzerstörer etc. (Kumher/Wille 2015: 274–276). Das *Star Wars*-Universum scheint von Kriegsfilmen oder tatsächlichen kriegerischen Auseinandersetzungen inspiriert zu sein: In der jüngsten Verfilmung *Star Wars – The Rise of Skywalker* (USA 2019) beispielsweise eilt eine große Armada von Raumschiffen den Rebellen im Kampf gegen eine Flotte von Sternzerstörern zu Hilfe.



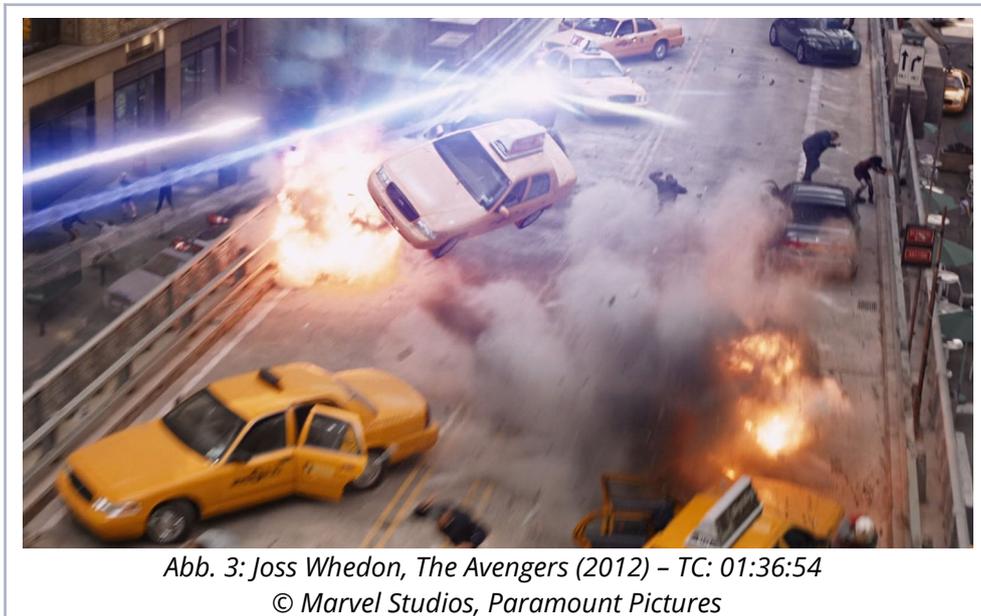
Abb. 2: J. J. Abrams, *Star Wars – The Rise of Skywalker* (2019) –  
TC: 01:54:13 © Walt Disney Pictures,  
Lucasfilm, Bad Robot

Diese Szene erinnert an den Film *Dunkirk* (Vereinigtes Königreich/USA/Frankreich/Niederlande 2017) bzw. an ein tatsächliches historisches Geschehen und vermag als kollektiver Akt der Solidari-

tät zu beeindrucken. Die vergleichbare Szene in *Dunkirk* bringt die tatsächliche Rettung britischer Soldaten während des Zweiten Weltkriegs zur Darstellung.

### 2.3 Avengers

Die *Avengers*-Filme (z. B. *Marvel's The Avengers* [USA 2012], *Avengers: Infinity War* [USA, 2018], *Avengers: Endgame* [USA 2019]) zeichnen sich durch viele Action-Szenen aus. In vielen Fällen handelt es sich dabei um Kampfszenen kriegerischen Ausmaßes, z. B. um die Invasion außerirdischer Truppen (*Marvel's The Avengers* [USA 2012]). Die Protagonistinnen und Protagonisten erscheinen in den *Avengers*-Filmen z. T. als eine Art Super-Soldatinnen und -Soldaten (Super-Kriegerinnen und -Krieger) bzw. sind es (z. B. *Captain America*). Neben der Erde geben – fiktive – Orte die Schauplätze der Kämpfe ab. Viele der Protagonistinnen und Protagonisten verfügen über transhumane Fähigkeiten, die sie im Kampf nutzen



## 2.4 Der Herr der Ringe

Bei Verfilmungen von Fantasy-Romanen – wie den *Der Herr der Ringe*-Verfilmungen (USA/Neuseeland 2001, 2002, 2003) von Peter Jackson – kann das Thema Krieg bereits in der literarischen Vorlage bedeutsam sein, wobei tatsächliche bzw. wirkliche kriegerische Auseinandersetzungen verarbeitet sein mögen. Wie bei den *Star Wars*-Filmen so können auch bei diesen Verfilmungen Beobachtungen gemacht werden, die es plausibel erscheinen lassen, dass Kampfszenen in Fantasy- oder Science-Fiction-Filmen von Kriegsfilmern, die historische Schlachten interpretieren, oder von Dokumentarfilmen bzw. tatsächlichen kriegerischen Ereignissen inspiriert sind und in diesem Zusammenhang Leerstellen der jeweiligen literarischen Vorlage ausgedeutet werden. So erinnert beispielsweise die Szene in der *Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des*

*Königs*, bei der die Orks den Fluss Anduin in den Überresten der Stadt Osgiliath überqueren, an Landungsszenen bzw. an militärische Operationen, wie sie bei der Landung der Alliierten in der Normandie (*D-Day* bzw. *jour J*) vorkamen und filmisch verschiedentlich nachgestellt worden sind.

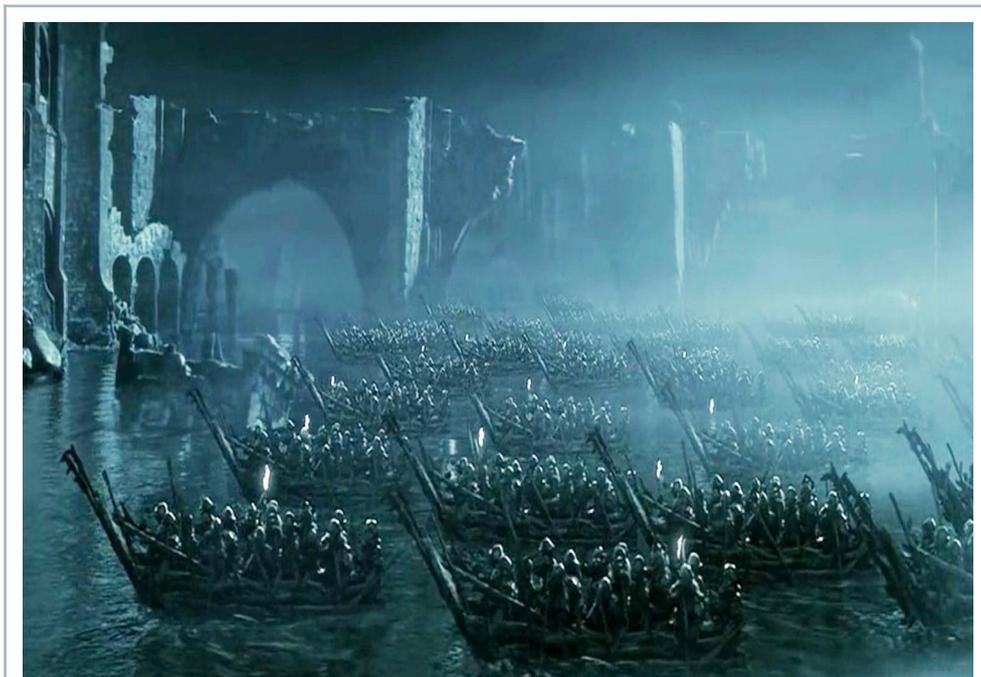


Abb. 4: Peter Jackson, *Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs* (2003) – TC: 00:45:03

© New Line Cinema, WingNut Films,  
The Saul Zaentz Company

Auch im Film *Troja* (USA/Malta/England 2004) (Klein/Stiglegger/Traber 2006: 27) findet sich eine solche Landungsszene. – Bezüglich der Verfilmungen der Romane von J.J.R. Tolkien spricht Bürger von „der bellizistisch verstärkten Hollywood-Version von Lord Of The Rings I–III“ (Bürger 2005: 89).



### 3. Faszination am Krieg und am Kriegsgerät

Warum kommt Krieg so massiv in den erfolgreichsten Filmen aller Zeiten vor? – Krieg verspricht Spannung und die Möglichkeit von imposanten Schauwerten (Barg 2019: 121–122), was hier u. a. bedeutet, spektakuläre und überwältigende Filmbilder und -sequenzen zeigen zu können, die ihr Publikum affektiv in ihren Bann zu ziehen vermögen, gerade dann, wenn sie eine Ästhetik der Zerstörung zur Darstellung bringen, wie es beispielsweise in den *Star Wars*-Episoden, den *Avengers*-Filmen und in *Avatar* der Fall ist. Gerade der Kriegsfilm ermöglicht spezielle Erlebnisse und Erfahrungen oder zumindest Eindrücke davon, die man gewöhnlich in Wirklichkeit selbst nicht haben möchte (Visarius 1989: 9), aber an denen man mit Hilfe des jeweiligen Films teilhaben kann. Manche Kriegsfilme sind jedoch dazu geeignet, an Kriegserlebnissen und -

erfahrungen wirklich teilhaben zu wollen, u. a. weil sie bestimmte militärische Einsätze als besonders heroisch und gerechtfertigt darstellen, wobei die Einsätze erfolgreich abgeschlossen werden (*mission accomplished*) und den beteiligten – noch lebenden oder beim Einsatz gestorbenen – Soldatinnen und Soldaten Ehre einbringen. Die Faszination an Kriegsfilmen mag zudem daran liegen, dass der Krieg eine Vorlage dafür ist, Themen anzuschneiden, die Menschen zutiefst anzusprechen vermögen: Schließlich geht es im Krieg um existenzielle Fragen und Bedürfnisse. Es geht um die eigene Identität, es geht um Leben und Tod sowie um Freiheit und Unterdrückung etc.

Die Begeisterung für Kriegsgeräte (*Battleship* [USA 2012]) und historische Schlachten, aber auch für fiktive Kriegsmaschinerie mag bei der Faszination für Kriegsfilme mehr oder weniger eine Rolle spielen.

Einige Kriegsschiffe, Panzer(typen) etc. sowie ihre Geschichten gelten als legendär, wobei ebenfalls an fiktive Kriegsmaschinerie zu denken ist (Kumher/Wille 2015). – In diesem Zusammenhang ist die Erinnerung an Schlachten, das Nachstellen dieser Schlachten und das Feiern dieser Schlachten erwähnenswert, was nicht selten rituell vollzogen wird.



#### 4. Problematik

Die Problematik, dass sich eine Reihe der erfolgreichsten Filme aller Zeiten als Kriegsfilme werten lassen, hängt mit den möglichen verschiedenen Wirkungen zusammen, die Medien haben können (Borstnar/Pabst/Wulff 2008: 25–35). Im Falle der hier thematisierten Filme besteht eine ihrer möglichen Wirkungen eventuell darin, an Krieg zu gewöhnen (Bürger 2005: 528). Krieg ist bei diesen Filmen Teil der Unterhaltung. Die Problematik besteht also speziell darin, dass Krieg im Zuge der Unterhaltung zur Normalität erklärt wird und dass dies letztlich zur Abstumpfung gegenüber – wirklichem – Krieg und zu seiner Inkaufnahme führen mag. Das Vorhaben, Kriege zukünftig generell durch Diplomatie verhindern zu können, und die Hoffnung, dass Krieg in Zukunft eine Ausnahmeerscheinung sein könnte, würden dann evtl. aussichtslos er-

scheinen. Angesichts zahlreicher vergangener und aktueller – realer – kriegerischer Auseinandersetzungen wäre es umso dringlicher, darauf hinzuwirken, dass Krieg nicht auch noch im Dienst der Unterhaltung normalisiert wird.

Filme, in denen Krieg vorkommt, sind zudem gerade dann problematisch, wenn Gegnerinnen und Gegner dehumanisiert werden bzw. weitestgehend gesichtslos bleiben und einseitig als die Bösen dargestellt werden, denn eine solche Darstellung ist dazu geeignet, die Komplexität von Realität zu übersehen und billigend in Kauf zu nehmen, dass Menschen im Krieg verletzt werden und sterben müssen.

Darüber hinaus kommen Kriegsfilme als Medien in Frage, die dafür verwendet werden, ein positives Militärimage zu etablieren; sie werden als Medien für Propaganda und Rekrutierung genutzt (Bürger 2005: 525–526). In dieser Hinsicht kommen ebenfalls Spielzeuge (z. B. Militärfahrzeuge, Kampfraumschiffe) und Computerspiele (z. B. *Star Wars: Battlefront*) kritisch in den Blick (Bürger 2005: 64–75), die in erster Linie dazu dienen, Krieg zu spielen bzw. nachzuspielen, wobei das, was in militärischer Perspektive bei der Kriegsführung wichtig ist (z. B. militärische Terminologie, Taktik, Bekämpfung von Gegnerinnen und Gegnern), mehr oder weniger gelernt werden kann. Es bleibt im Einzelfall zu prüfen, wie problematisch die jeweiligen Spielzeuge bzw. die jeweiligen Computerspiele sind, und es bleibt ebenso dafür hellsichtig zu sein, dass u. a. auch Computerspiele möglich sind, die das Thema Krieg aus der Opferperspektive zeigen (Plass-Fleßenkämper

2014), was dazu geeignet sein kann zu bemerken, dass Krieg Leid bedeutet und seine mögliche Verklärung unangemessen ist.

Die Faszination für reale und fiktive Kriegsgeräte hat ebenfalls eine problematische Seite, insofern fraglich ist, inwiefern die Menschheit in humaner Sicht davon profitieren kann. – Die Erinnerung etc. an Schlachten und damit verbundene Siege bzw. Niederlagen ist u. a. deshalb kritisch, weil sich manche Schlachten tief in das kulturelle Gedächtnis eingeschrieben haben – und noch immer das Verhältnis zwischen verschiedenen Gruppen belasten bzw. dafür instrumentalisiert werden. In diesem Kontext ist genau darauf zu achten, was gefeiert wird und wie es gefeiert wird, um Beiträge für Völkerverständigung und -versöhnung zu leisten und nicht etwa, um Ressentiments, Abneigung und Hassgefühle zu perpetuieren.

Die Darstellung von Krieg kann äußerst unterschiedlich ausfallen. Sie kann ästhetisch ansprechend und als notwendige Problemlösung inszeniert werden, sie kann aber auch abschreckend und als den Krieg hinterfragend gestaltet sein und deshalb als Warnung vor Krieg verstanden werden. Mit dem zweiten Fall sind Filme angesprochen, die sich als Antikriegsfilme betiteln lassen. Bei diesen Filmen wird insbesondere deutlich, dass Krieg in erster Linie Leid bedeutet, nicht nur für die Soldatinnen und Soldaten, sondern auch und häufig gerade für die Zivilbevölkerung. Allerdings bleiben Filme, bei denen einiges dafürspricht, sie als Antikriegsfilme auszuweisen, ambivalent, u. a. deshalb, weil sie an Krieg gewöhnen können (Bürger 2005: 528).

## 5. Notwendigkeit einer differenzierten Beurteilung

Es ist auffällig, dass die hier vornehmlich besprochenen Filme zumindest bei ihrer offiziellen Vorstellung nicht mit dem Genre Kriegsfilme in Zusammenhang gebracht werden, sondern eine Zuordnung zum Fantasy- und/oder Science-Fiction-Genre erfolgt, auch wenn diesen Filmen der Krieg in ihrem Titel eingeschrieben ist (vgl. *Star Wars*, *Avengers: Infinity War*). Kampf und Schlachten von fiktiven Personen und Truppen auf der Erde sowie die Verlegung kämpferischer Auseinandersetzungen an fiktive Orte und/oder in die Zukunft ändern nichts daran, dass es sich dabei um Krieg handelt.

Dass in diesem Beitrag US-amerikanische Filme besprochen worden sind, liegt daran, dass sie zu den erfolgreichsten Filmen aller Zeiten zählen. Das US-amerikanische Blockbuster-Format hat bereits durch seinen Namen eine Affinität zum Krieg und ist u. a. mit Blick auf seine möglichen Wirkungen (Bürger 2005: 509), seine nationale Ladung und einen Kulturimperialismus kritisch zu hinterfragen. In dieser Perspektive sind auch Kriegsfilme anderer Nationen (in welchem Genregewand auch immer) sichtbar zu machen und zu analysieren. Grundsätzlich ist jedoch darauf hinzuweisen, dass die Möglichkeit besteht, dass bei Filmanalysen ein bestimmtes (kritisches) Vorzeichen bestimmend wird und es dadurch in der Deutung zu unangemessenen und vereinfachenden Ergebnissen kommt. Dies kann u. a. dazu führen, dass Widerständiges und Innovatives übersehen oder in ein bestimmtes Deutungssystem hineingezwungen werden. Im Sinne einer angemessenen Analyse

und Deutung von Filmen sei auf die Möglichkeit hingewiesen, dass bei der Filmproduktion Künstlerinnen und Künstler beteiligt sein können, die sich ideologisch bzw. politisch, ästhetisch etc. nicht vereinnahmen und instrumentalisieren lassen möchten und dem Film z. B. Selbstkritik und Subversives einzuschreiben vermögen.

Vor diesem Hintergrund verdient die Darstellung von Religion im Kriegskontext ebenfalls eine differenzierte Beurteilung. Dass Religion im Sinne einer der kriegsführenden Parteien instrumentalisiert wird, ist eine Beobachtung, die auf einige Kriegsfilme zutrifft (Bürger 2005: 523). Auch einige der hier angesprochenen Filme, die gewöhnlich nicht als Kriegsfilme ausgewiesen werden, sind religionshaltig. Dabei lässt sich – wenigstens punktuell – bemerken, dass Religion u. a. als Größe in Erscheinung treten kann, die Angriff und Kampf gerade nicht empfiehlt bzw. davor warnt und die zu einer Unterbrechung des Kampfes führen kann (*Star Wars: Episode V* [USA 1980] und *Episode VI* [USA 1983]).

Bei der Interpretation einiger der erfolgreichsten Filme aller Zeiten als Kriegsfilme geht es nicht um die einseitige Abstempelung dieser Filme, denn diese Filme können Gehaltvolles bzw. Wertvolles bergen und verdienen eine differenzierte Beurteilung. – Es kann aus mehreren Gründen lohnend sein, Kriegs- bzw. Antikriegsfilme – auch im Science-Fiction- bzw. Fantasy-Gewand (Kumher/Wille 2011) – zu analysieren und in Bildungszusammenhängen zu besprechen. Dabei sollte u. a. deutlich werden, warum Kriegsfilme zu faszinieren vermögen, damit sich das (potenzielle)

Publikum gegenüber diesen Filmen reflektiert und verantwortet verhalten kann. Das Bildungspotenzial besteht in einigen Fällen zudem darin, dafür hellsichtig zu werden, dass beispielsweise Kritik an Kolonialismus und am Krieg selbst geübt wird. Ein generelles Bilderverbot in Sachen Krieg erscheint jedoch nicht sinnvoll, denn Bilder und Filme können sich unter bestimmten Bedingungen dazu eignen, das Grauen kriegerischer Auseinandersetzungen zu erinnern oder zu antizipieren, und können so dazu bewegen, bei Konflikten nach friedlichen Lösungen zu suchen.

Es bleibt aber schließlich darauf hinzuweisen, dass die Darstellung von Krieg aus mehreren Gründen problematisch sein kann, und es bleibt nach Alternativen zu fragen, die ohne Krieg funktionieren (weshalb sie nicht weniger spannend sein müssen) sowie friedliche und gangbare Lösungen bei Konflikten aufzeigen (Bürger 2005: 522).

Mit der Kompetenz, sich zu den hier besprochenen Filmen verhalten zu können, sind politische Bildung und speziell Emanzipation angesprochen. Die Lebensrelevanz politischer Bildung kommt zur Geltung, wenn für mögliche – problematische – Effekte bestimmter Filme sensibilisiert wird, z. B. die Gewöhnung an Krieg und die Herabsetzung einer Hemmschwelle gegenüber kriegerischen Einsätzen bzw. die Förderung ihrer Akzeptanz. Filmanalysen im Zuge politischer Bildung werden bei den genannten Filmbeispielen zudem aufdecken, dass politische Prozesse, die zu einer friedlichen und nachhaltigen Konfliktlösung notwendig sind, wenig oder gar nicht in den Blick kommen, was insbesondere an einer Filmdra-

maturgie liegen dürfte, die den (ästhetischen) Schauwerten kriegerischer Auseinandersetzungen gegenüber den ebenfalls viel Spannung verheißenden Verhinderungsmöglichkeiten von kriegerischen Konflikten den Vorzug gibt.

Die hier besprochenen Filme und deren Analysen sind zudem eine Vorlage für eine lebensrelevante politische Bildung, wenn sie auf tatsächliche Ereignisse und deren mediale Bebilderung (z. B. Dokumentationen, Kriegsberichterstattung) bezogen werden: In dieser Hinsicht kann deutlich werden, dass es u. a. Gemeinsamkeiten zwischen den hier genannten Blockbustern und tatsächlicher Kriegsberichterstattung gibt, die problematisch sind, insofern sie zugunsten einer Komplexitätsreduktion die Illusion pflegen, Krieg könne gewissermaßen sauber und dosiert geführt werden (z. B. durch präzise Waffentechnik, durch Cyberwar). Auch wenn dies sicherlich nicht für alle Blockbuster und Kriegsberichterstattungen verallgemeinerbar ist und in dieser Angelegenheit bereits einzelne Filme differenziert zu beurteilen sind, lässt sich doch bemerken, dass nicht selten der Facettenreichtum des Leids, den ein Krieg über Generationen verursachen kann, mehr oder weniger ausgeblendet wird. Dies ist ein Ansatzpunkt für politische Bildung, der daran gelegen ist, die Folgen eines Krieges auf verschiedenen Ebenen und in verschiedenen Bereichen differenziert auszuleuchten (z. B. Hunger, Unterernährung, körperliche Versehrungen, Traumata, Krankheiten, Förderung von Ressentiments, ggf. über Jahrhunderte, Verlusterfahrungen, Verschmutzung, Verseuchung und Vernichtung von Natur, Zerstörung von

Kultur, gefährlich bleibende Blindgänger, See- und Landminen, Vertreibung, Flucht und Tod zahlreicher Menschen und anderer Lebewesen), um zu einer angemessenen Einschätzung von Krieg gelangen zu können.

Politische Bildung, welche die hier angesprochenen Filme zum Bildungsgegenstand macht, ist mit der Förderung von Medienkompetenz, u. a. mit Medienkritik, verbunden. Bei den Filmbesprechungen im Zuge politischer Bildung ist es in diesem Zusammenhang ertragreich, insbesondere die Variable Distanz und den jeweiligen Blickwinkel zu thematisieren sowie mit der Differenzierung zwischen Beobachterinnen-, Beobachter-, Teilnehmerinnen- und Teilnehmerperspektive zu operieren: Es ist ein Unterschied, ob Krieg aus der Nähe gezeigt wird oder ob der Kriegsschauplatz aus weiter Entfernung in Erscheinung tritt. Nahaufnahmen und Aufnahmen aus der Distanz können aber auf ihre jeweilige Art dazu geeignet sein, die Schrecken des Krieges zu zeigen, z. B. das individuelle Leid der Kriegsoffer und das Ausmaß der Zerstörung. Zugleich ist es möglich, dass Nähe in Voyeurismus umschlägt und große Entfernung eine emotionale Distanziertheit befördert. Wie und ob die Schrecken eines Krieges als solche wahrgenommen werden können, hängt auch vom Blickwinkel ab, der jeweils gewählt wird, z. B. der Blickwinkel der Kriegsoffer oder der eines Kampfpiloten, der sich ggf. einer bestimmten Optik bedient, die dazu dient, Ziele zu erfassen, wobei eine militärische Optik einen Blick von vornherein auf bestimmte Weise zu formatieren vermag, wenn sie der Feindvernichtung dient.

Schließlich gehört es zum Menschsein, über eine Beobachterinnen- bzw. Beobachterperspektive und eine Teilnehmerinnen- bzw. Teilnehmerperspektive zu verfügen. Beide Perspektiven sind für das Menschsein bedeutsam, wobei gerade die letztere Perspektive für das Vermögen des Menschen wichtig ist, prosozial sein zu können. Unabhängig davon, ob Aufnahmen aus der Nähe oder aus großer Distanz aufgenommen worden sind und unabhängig davon, welcher Blickwinkel gewählt wird etc., lässt sich eine Beobachterinnen- und Beobachter- bzw. Teilnehmerinnen- und Teilnehmerperspektive einnehmen, wobei im Bildungskontext transparent gemacht bzw. erfahren werden kann, dass bestimmte Konstellationen (aus Entfernung, Blickwinkel, Optik bzw. Formatierungsmöglichkeit des Blickwinkels, Bildgegenstand und -kontext etc.) jeweils die Einnahme der einen oder der anderen Perspektive begünstigen können. Im Zuge der Wahrnehmung der Schrecken des Krieges als solche bleiben beide Perspektiven wichtig: für eine differenzierte Wahrnehmung und für einen empathischen Zugang zum Geschehen und insbesondere zu den einzelnen Personen.

Im Zuge einer politischen Bildung und der Förderung von Medienkompetenz in Zusammenhang mit den hier vorgestellten Filmbeispielen ist es neben ihrer Analyse weiterführend, auf Filme hinzuweisen, in denen Krieg und das damit verbundene Leid verhindert werden, wobei das Zustandekommen von friedlicher Konfliktlösung analysiert und diskutiert werden kann. Schließlich lassen sich bzgl. der genannten Filmbeispiele Alternativgeschichten

entwerfen, die – auf spannende und realistische Art und Weise – zeigen, wie sich Krieg dank vorausschauender und präventiver Maßnahmen, dank diplomatischer Bemühungen etc. vermeiden lässt.

## Literatur

Barg, Werner C. (2019): Blockbuster Culture. Warum Jugendliche das Mainstream-Kino fasziniert, Berlin: Bertz + Fischer.

Borstnar, Nils/Pabst, Eckard/Wulff, Hans Jürgen (2008): Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft (UTB 2362), 2. Aufl., Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

Bürger, Peter (2005): Kino der Angst. Terror, Krieg und Staatskunst aus Hollywood, Stuttgart: Schmetterling.

Klein, Thomas/Stiglegger, Marcus/Traber, Bodo (2006): Einleitung, in: Klein, Thomas/Stiglegger, Marcus/Traber, Bodo (Hg.): Filmgenres Kriegsfilm (Reclams Universal-Bibliothek Nr. 18411), Stuttgart: Reclam, 9–28.

Kumher, Ulrich/Wille, Florian (2015): Fiktive Raumschiffe und ihre Missionen als Chance für religiöse Bildung – Sensibilisierung für Ideologien und Utopien und Befähigung zu einer Unterscheidung der Geister, in: Theo-Web. Zeitschrift für Religionspädagogik 14(2), 271–290, online unter: <https://www.theo-web.de/zeitschrift/ausgabe-2015-02/22.pdf> (letzter Zugriff: 03.02.2020).

Kumher, Ulrich/Wille, Florian (2011): Rächer statt Retter – The Avengers. Was wir im Superheldenjahr 2012 über die maskierten

Helden wissen sollten ..., in: Religionsunterricht an höheren Schulen 54(6), 288–294.

Plass-Fleßenkämper, Benedikt (2014): „This War of Mine“. Das traurigste Spiel des Jahres; <https://www.zeit.de/digital/games/2014-11/this-war-of-mine-antikriegsspiel-rezension> (letzter Zugriff: 03.02.2020).

Visarius, Karsten (1989): Wegtauchen oder Eintauchen? Schreckbild, Lockbild, Feindbild: Der inszenierte Krieg, in: Evangelische Akademie Arnoldshain/Gemeinschaftswerk der Evangelischen Publizistik e.V. (Hg.): Kino und Krieg. Von der Faszination eines tödlichen Genres (Arnoldshainer Filmgespräche Bd. 6), Frankfurt am Main: Gemeinschaftswerk der Evangelischen Publizistik, 9–13.