

2 Culture of War: Digitales Zeitalter und massenkultureller Krieg

»Militarismus bezeichnet die Vorherrschaft militärischer Wertvorstellungen und Ziele in der Politik und im gesellschaftlichen Leben, wie sie bspw. durch die einseitige Betonung des Rechts des Stärkeren und die Vorstellung, Kriege seien notwendig oder unvermeidbar, zum Ausdruck kommen ...«

Online-Politiklexikon der Bundeszentrale für politische Bildung

Die Spielregeln und Rahmenbedingungen der als »neoliberal« bezeichneten neuen Weltordnung wurden von internationalen Gremien und Institutionen vorgegeben, die für eine solche globale Agenda gar keine demokratische Legitimation besitzen. Das parlamentarische Geschäft der Gegenwart besteht vor allem darin, den Menschen die von oben verkündeten Dogmen als ewige Naturgesetzmäßigkeiten zu vermitteln (»Public Relations«) und im jeweiligen Land – gegen etwaige Widerstände – die notwendigen Ausführungsschritte durchzusetzen. Die These, aggressiver Wirtschafts-»Liberalismus« und liberale Gesellschaftsordnung seien miteinander nicht vereinbar, gewinnt in rasantem Tempo an Plausibilität. Zentrale Errungenschaften der bürgerlichen Revolution werden von der politischen Klasse bereits in Frage gestellt. Die Gesellschaft löst sich in ungebundene Ich-Unternehmer bzw. profitorientierte Netzwerker und in isolierte, ohnmächtige Verlierer auf. Von der liberalen Demokratie, die ohne das freie und öffentliche gesellschaftliche Gespräch nicht bestehen kann, ist bereits jetzt weitgehend nur noch eine formale Hülle übrig geblieben. Dort, wo die mentale Benebelung noch nicht gelungen, das neue Wörterbuch noch nicht angenommen und die Grundstimmung »Vergeblichkeit« noch nicht allmächtig geworden ist, kommt es zunehmend auch zur politischen Überwachung und zu Grundrechtseinschränkungen (Bürger 2006d). Die mit der aggressiven Wirtschaftsdoktrin notwendig verknüpfte Militarisierung kehrt in den Binnenraum der westlichen Gesellschaften ein. Hans Lisker, einer der früheren Polizeipräsidenten Düsseldorfs, warnte in einem Beitrag zum Thema »Lauschangriffe« im Grundrechtereport 1997 bereits ganz grundsätzlich: »Am Ende haben wir einen anderen Staat. [...] Dass aber die Methoden unsittlich sind und einer früheren Verfassung widersprochen haben werden, wird verschwiegen und vergessen werden. An die Stelle des Freiheitsstaates wird der Kontrollstaat getreten sein. Das alles wird ›rechtsstaatlich‹ verlaufen, so dass die Mehrheit den fließenden Übergang vom Rechtsstaat zum Unrechtsstaat – wie so oft in der Geschichte – gar nicht bemerken wird. Denn auch im gesellschaftlichen Bereich wird man sich längst

nicht mehr an ›Treu und Glauben‹ im Sinne eines redlichen Rechtsverkehrs orientieren, sondern am Vorteilsprinzip, an reinen Kosten-Nutzen-Relationen. Und zu dieser Welt [...] passt eine Staatsstruktur, die nicht der Freiheit als Staatsziel, sondern der privaten Besitzstandssicherung dient.«

Revolution der Massenkultur – Kultur und Macht

Die gesamte Entwicklung ist untrennbar verknüpft mit dem Siegeszug der elektronischen Kommunikationstechnologie sowie mit deren Ausgestaltung und der real existierenden Verfügungsgewalt über die maßgeblichen Medien: Der »kapitalistische Zugriff auf die Informations- und Kommunikationstechnologien« hat »demokratische Öffentlichkeit nachhaltig zerstört« (Krysmanski 2001). Was in den 90er Jahren als Meilenstein der gesellschaftlichen Demokratisierung angepriesen worden ist, führt in Wirklichkeit zum Aussterben des politischen Bürgers – zugunsten des Konsumenten und flankiert von den Grabzeilen der gänzlich Verstummen. Der demokratische Diskurs der Gegenwart kann deshalb auf eine fundierte Kulturkritik und eine intensive empirische Kulturforschung nicht verzichten. In diesem Zusammenhang ist die Kritik des »massenkulturellen Krieges« (Holert/Terkessidis 2002) alles andere als ein Nebenschauplatz. »All power structures need systemic ideological and cultural supports ... Empire, a bloated war economy, constant armed interventions – all these must be made ›natural‹, routine, and desirable if not noble« (Boggs/Pollard 2007, S. 11).

Die zentrale Bedeutung einer revolutionierten Massenkultur ist bereits in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts erkannt worden. Das Supreme Court in den USA legte 1915 sogar fest, Filme sollten – »because of their attractiveness and manner of exhibition« – hinsichtlich des ersten Verfassungszusatzes nicht einfach wie die Presse und andere Medienorgane behandelt werden. Diese erst 1952 revidierte »Entscheidung wurde wohl von der Angst motiviert, dass ein solch machtvolles Medium nicht der alleinigen Kontrolle der Filmemacher überlassen werden könne« (Geller 2003, S. 23). Walter Benjamin untersucht in einem erstmals 1936 auf Französisch erschienenen Aufsatz das »Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit« und betrachtet den Film als »machtvollsten Agenten« zeitgenössischer Kulturprozesse (Benjamin 1977). Das Kunstwerk bzw. das Kulturprodukt erreicht als technisch reproduzierbares »eine sehr viel größere Masse der Anteilnehmenden« immer schneller und immer näher an ihrem jeweiligen Ort, und es eröffnet zuvor unbekannte Ausmaße einer simultanen Kollektivrezeption. Die ehemaligen Bindungen des Kunstwerks an enge raum-zeitliche Bedingungen und Grenzen werden überschritten. Damit tendiert die moderne Massenkultur, die

sich von kultischen und tradierten Zusammenhängen gelöst hat, auf neue Weise hin zum »Totalen«.

Zentral für Benjamin ist die Beobachtung, dass die gesamte soziale Funktion von Kunst bzw. Kunstproduktion umgewälzt wird: »*An Stelle ihrer Fundierung aufs Ritual tritt ... ihre Fundierung auf Politik.*« Nach Andreas Dörner vollzieht sich »die öffentliche Konstruktion von Politik ... heute größtenteils in der populären, unterhaltenden Medienkultur. Sie ist das Forum, in dem politische Identitäten folgenreich inszeniert werden« (zitiert nach Geller 2003, S. 9). Da die zentralen Axiome des »Neoliberalismus« nur als Glaubenssätze vermittelbar sind, kommt die religiöse bzw. quasireligiöse Funktion im Gefüge der Unterhaltungsindustrie hier doch wieder zum Zuge. Wo die professionellen Kommunikatoren an ihre Grenzen stoßen, müssen neue Priester den Ritus reanimieren.

Nun hat bereits Benjamin eine Mutation des Politikers zum Filmdarsteller beschrieben, und zwar ausdrücklich im Zusammenhang mit einer »Krise der bürgerlichen Demokratien«. Seine Analyse des Faschismus lenkt den Blick auf eine »Ästhetisierung des politischen Lebens«, für deren Zielrichtung gilt: »*Alle Bemühungen um die Ästhetisierung der Politik gipfeln in einem Punkt. Dieser eine Punkt ist der Krieg.* Der Krieg, und nur der Krieg, macht es möglich, Massenbewegungen größten Maßstabs unter Wahrung der überkommenen Eigentumsverhältnisse ein Ziel zu geben« und »sämtliche technischen Mittel der Gegenwart« zu mobilisieren (Benjamin 1977, S. 42). In einer Anmerkung dazu schreibt Benjamin mit besonderer Rücksicht auf die Institution »Wochenschau«: »Der massenweisen Reproduktion kommt die Reproduktion von Massen besonders entgegen.« Heute würde er sich hier vielleicht auf die Großleinwand im öffentlichen Raum – als Alternative zum häuslichen Fernsehbildschirm – beziehen. Natürlich gilt auch außerhalb der Faschismusanalyse: »Am Anfang aller massenkulturellen Herrschaftskompetenz steht die Fähigkeit des Umgangs mit Allegorien im Sinne komplexer ästhetischer Repräsentation von Wirklichkeit« (Krysmanski 2001).

Die enge Verflechtung von Kultur und Macht ist gewiss kein neues Phänomen in der Zivilisationsgeschichte, doch sie hat sich im 20. Jahrhundert – quantitativ und qualitativ – auf bahnbrechende Weise verändert: »Die bisherige Abhängigkeit der Macht von Raum und Zeit wird durch Kommunikationstechniken durchbrochen« (Georg Picht, zitiert nach Gansera 1989, S. 36f.). Picht sieht diese Überwindung aller raum-zeitlichen Bindungen analog zur Totalität der Atombombe, die ja letztlich auf das Ende des politischen Dialogs abzielt. Im militärischen Ursprung des digitalen Computerzeitalters ist der zentrale Impuls vorgegeben: »Ich will über alles verfügen. Ich will alles kontrollieren.«

Es gilt, die jeweils neuen Dimensionen des Geflechts bei Revolutionen der Kommunikationstechnologie zu erkennen. Dafür gibt es allerdings immer weniger Muße: Zwischen Massenbuchdruck und Radio liegen vier Jahrhunderte. Inzwischen erstreckt sich die Halbwertszeit technologischer Revolutionen auf dem Gebiet der Kommunikation über Abschnitte eines einzigen Lebensalters. Zudem muss auch das – enorm gewachsene – psychologische Instrumentarium des politischen Marketings beleuchtet werden, das bei der Ermittlung von nachfragenden Bedürfnissen und bei der Manipulation von Bedürfnisstrukturen zum Zuge kommt, und neuerdings auch das »Neuromarketing«. Über die massenkulturelle Macht im New Capitalism schreibt Jeremy Rifkin: »AOL Time Warner, Disney, Viacom und Sony Corp. sind nicht nur Medienkonzerne, sie sind die globalen Kontrolleure des Zugangs zum gesamten Spektrum kultureller Erfahrungen, des Tourismus, der Themenparks und Unterhaltungszentren, des Gesundheitsgeschäfts, von Mode und Cuisine, Sport und Spielen, von Musik und Film und Fernsehen, von Buchverlagen und Zeitschriften ... Dadurch, dass sie die Kommunikationskanäle kontrollieren, und dadurch, dass sie die Inhalte formen, die gefilmt, gesendet oder ins Internet platziert werden, gestalten [sie] die Erfahrungen von Menschen überall auf der Welt. Diese Art der überwältigenden Kontrolle menschlicher Kommunikation ist beispiellos in der Geschichte« (zitiert nach Krysmanski 2001). Der weltweit einflussreichste Medienmogul im James-Bond-Film TOMORROW NEVER DIES* (GB 1997) proklamiert: »Words are the new weapons, satellites the new artillery. Caesar had his legions. Napoleon had his armies. I have my divisions: TV, News, Magazines. And by midnight tonight I will have reached and influenced more people than anyone else in the history of this planet save God himself. And the best he ever managed was the Sermon on the Mount« (zitiert nach Valantin 2005, S. 65).

Ausdrücklich hat schon US-Präsident Eisenhower in seiner Abschiedsrede vom 17.1.1961 dem »militärisch-industriellen Komplex« seines Landes nicht nur eine enorme ökonomische und politische, sondern auch eine *geistige* Einflussnahme auf die Gesellschaft bescheinigt. Doch die im Anschluss an Benjamin von Adorno und Horkheimer ins Blickfeld genommene Kulturindustrie ist innerhalb des vernetzten Gefüges von ökonomischer, militärischer, politischer und massenmedialer Macht kein Faktor, der durch die Annahme einfacher, monokausaler Wirkmechanismen zufriedenstellend erhellt werden kann. Vor jeder Hypothesenbildung über das gesamte Gefüge müssten erst einmal empirische Fakten – eben zur Kulturindustrie, zu deren Produkten und zum Konsumverhalten – gesichtet werden. Benötigt werden zuverlässige Informationen über den Grad der Monopolisierung im Medienbereich, die Verflechtung der Kulturindustrie mit anderen Wirtschaftsinteressen, speziell auch mit Kriegsinteressen (Leidinger 2003), die Marktdominanz bestimmter Hersteller

und Produkte, die Finanzierung der jeweiligen Produktionen etc. Entscheidend ist nicht ein oberflächlicher Blick auf die vermeintliche Vielfalt der Massenkultur. So sind für eine kritische Erforschung der Massenkultur z.B. nicht anspruchsvolle Angebote schlecht besuchter Programmkinos maßgeblich, sondern die Distributionsortimente der von den meisten Konsumenten aufgesuchten kommerziellen Videotheken und die Programme der Fernsehkanäle mit hohen Einschaltquoten. Wenn aus der Bertelsmann-Stiftung, der Hauptaktionärin des viertgrößten globalen Medienkonzerns, Voten für einen »neuen Patriotismus« und eine militarisierte Europaarchitektur zu vernehmen sind, müssen auch ganz direkte politische Einflussnahmen bedacht werden. Nicht minder sollte es irritieren, dass die global führende »Bill & Melinda Gates Foundation«, an sich ein »humanitäres« Unternehmen, 2006 an der Seite z.B. der »General Electric Capital Corp.« mit riesigen Geldbeträgen Konzerngeschäfte der »MediaNews Group« im Zuge einer weiteren Monopolisierung ermöglicht (Telepolis, 21.8.2006).

Nicht zuletzt stellt sich die noch immer unbeantwortete Frage, ob die politische Nutzung neuer Medientechnologien »von unten« eine wirkliche Gegenöffentlichkeit schafft oder ob sie eher Illusionen fördert, die viele Energien binden, eine genehme Praxis des einsamen Politisierens hervorbringen, zur unrealistischen Wahrnehmung der eigenen Wirk- bzw. Gestaltungsmöglichkeiten beitragen und die Entwicklung einer alternativen politischen bzw. kulturellen Kommunikation verhindern. Auch bei der Beantwortung dieser Frage helfen intelligente Essays zunächst wenig weiter, wenn keine empirischen Daten zur Verfügung stehen. An diesem Punkt sind Differenzierungen natürlich von höchster Wichtigkeit. Die subversive Internetnutzung durch Jugendliche im Iran und die Digitalisierung der gesamten politischen Kommunikation in westlichen Ländern dürfen selbstredend nicht in einen Topf geworfen werden.

Die Pilatusfrage: Was ist Wahrheit?

Zu den geistigen Errungenschaften unserer Kultur gehört die Verabschiedung eines platten objektivistischen Wirklichkeitsverständnisses. Begegnung und Dialog ersetzen gemäß demokratischem Ideal das Lehrpult unfehlbarer Wahrheitsverkünder. Der Schutz des individuellen und existentiellen Ringens um Wahrheit ist für unser Verständnis von Menschenwürde unverzichtbar. Indessen gibt es doch mächtige Wahrheitsverkünder, denn Medienbotschaften und Medieninszenierungen erweisen sich in vielen Fällen als resistent gegenüber späteren Korrekturen (Rötzer 2005a). »Was ist Wahrheit?« Diese Pilatusfrage ist heute keine Spezialität für existentiellen Tiefgang und philosophischen

Höhenflug mehr. Wahrheit ist zumindest für kritische Zeitgenossen wieder ein ganz platter Begriff, eine Bezeichnung für Zutreffendes. Ist das, was man uns zeigt, auch das, was wirklich geschieht? Dass die »Wahrheit« speziell im Kriegsfall das erste Opfer ist, wusste schon der griechische Tragödiendichter Aischylos (535 - 456 vor Christus). Vom Standpunkt der Politik aus formulierte Winston Churchill diplomatischer: »In wartime truth is so precious that she should always be attended by a bodyguard of lies.« Vor dem Irak-Krieg 2003, der für Strategen in imperialen Denkfabriken schon in den 90er Jahren eine ausgemachte Sache war, haben die Regierungen der USA und Großbritanniens sich nicht gescheut, sehr leicht zu entlarvende Fälschungen in ihr Lügengebäude einzubauen. Haben wir, wie Orwell in »Nineteen Eighty-Four« fragt, noch die Freiheit, zu sagen, dass zwei und zwei vier ist? Gewiss, wir können diese einfache Gleichung und alles andere irgendwo auf dem elektronischen Marktplatz zum Besten geben. Doch wer wird es hören?

Drei Zeugen für die Dringlichkeit der Pilatusfrage aus dem angelsächsischen Sprachraum seien angeführt. Barry Levinson möchte mit seinem Spielfilm WAG THE DOG (USA 1997) den Zuschauern Anregungen für einen umfassenden »reality check« geben (Bürger 2004, S. 162-169). Dabei weist er auf eine aberwitzige Verkehrung des Wirklichkeitsverständnisses hin: »Es ist nur wahr, wenn ich es im Fernsehen sehen kann.« Noam Chomsky fordert die Bürger demokratischer Gesellschaften auf, »Kurse für geistige Selbstverteidigung« zu besuchen, »um sich gegen Manipulation und Kontrolle wehren zu können«. Er gibt grundsätzlich zu bedenken: »Die Rolle der Medien in der gegenwärtigen Politik zwingt uns zu der Frage, in was für einer Welt und in was für einer Gesellschaft wir leben wollen, und vor allem, in welchem Sinn diese Gesellschaft demokratisch verfasst sein soll« (Chomsky 2003, S. 28). Der englische Dramatiker Harold Pinter unterscheidet in seiner Rede zur Verleihung des Literatur-Nobelpreises sehr scharf zwischen den Bereichen Kunst und Politik: » *Etwas ist nicht unbedingt entweder wahr oder unwahr; es kann beides sein, wahr und unwahr.*« Als Autor halte ich mich daran, aber als Bürger kann ich das nicht. Als Bürger muss ich fragen: Was ist wahr? Was ist unwahr? ... Politische Sprache, so wie Politiker sie gebrauchen, wagt sich auf keines dieser Gebiete, weil die Mehrheit der Politiker nach den uns vorliegenden Beweisen an der Wahrheit kein Interesse hat, sondern nur an der Macht. ... Damit diese Macht erhalten bleibt, ist es unabdingbar, dass die Menschen unwissend bleiben, dass sie in Unkenntnis der Wahrheit leben, sogar der Wahrheit ihres eigenen Lebens. Es umgibt uns deshalb ein weit verzweigtes Lügengespinst, von dem wir uns nähren« (Pinter 2005). Im Film V FOR VENDETTA (2005) kommt eine ähnliche Unterscheidung zur Sprache: »Künstler lügen, um die Wahrheit zu sagen. Politiker lügen, um zu vertuschen.«



Mit seinem Spielfilm WAG THE DOG (USA 1997) empfiehlt Barry Levinson den Bürgern einen umfassenden »reality check«. Um einen Skandal im Weißen Haus von den Titelseiten der Zeitungen zu verdrängen, wird ein Krieg für das Fernsehen inszeniert. Das VHS-Cover zeigt eine Filmrolle mit dem Siegel der Vereinigten Staaten: »A Hollywood producer, a Washington spin-doctor: When they get together, they can make you believe anything.« (Abbildung: Cover aus der Sammlung von P. Bürger)

Hierzulande sollte man an dieser Stelle jedoch nicht zum tausendsten Mal die Irak-Kriegslügen der Bush-Administration bemühen. Das Bundesverwaltungsgericht hat in seiner Begründung zum Urteil vom 21. Juni 2005 zugunsten des wegen Befehlsverweigerung degradierten Bundeswehrmajors Florian Pfaff die umfangreiche *deutsche* Unterstützung des völkerrechtswidrigen Irak-Krieges durch Überflugrechte der USA sowie logistische und personelle Beihilfen klar benannt. Dem offiziellen Mythos von der Nichtbeteiligung der Bundesrepublik am Irak-Krieg hat das kaum geschadet (Pflüger 2006). Wo dieser Mythos nicht zu halten war, bemühten Politiker einfach Bündnis- oder Vertragsverpflichtungen, die einer rechtswissenschaftlichen Überprüfung nicht standhalten. Zudem ersann man einen juristischen Weg, die Unvereinbarkeit des ganzen Vorgangs mit den Bestimmungen des Grundgesetzes anders zu bewerten als das Bundesverwaltungsgericht. Der weisungsgebundene Generalbundesanwalt behauptete in einem Brief an die »Kooperation für den Frieden« vom 21. Januar 2006: »Nach dem eindeutigen Wortlaut der Vorschrift [Bezug: Art. 26 GG; § 80 StGB] ist nur die Vorbereitung an einem Angriffskrieg und nicht der Angriffskrieg selbst strafbar, so dass auch die Beteiligung an einem von anderen vorbereiteten Angriffskrieg nicht strafbar ist.« Später gestand die Bundesregierung die entsprechende Beteiligung in weiteren Details ein. Sie bestätigte

z.B., wie der Bundestagsabgeordnete Paul Schäfer am 9.11.2006 der Presse mitteilte, dass die deutsche Marine am Horn von Afrika zwischen Sommer 2002 und April 2003 als Geleitschutz für U-Boote und Marineschiffe der USA und Großbritanniens fungierte, die Teil der »Operation Iraqi Freedom« waren. Langfristig gehört Deutschland zu den Profiteuren der »neoliberalen« Umgestaltung im Irak.

Also auch im Bereich der Politik scheint man heute das für lobenswert zu halten, was seit geraumer Zeit immer wieder philosophische Plaudereien über die Erlaubtheit oder gar Tugendhaftigkeit des Lügens verbreiten. Mit der anthropologischen Apologie der Lüge geht die gesellschaftliche einher. So referierte jüngst ein Zeitungsbeitrag über Positionen des Psychologieprofessors Helmut Lukesch: »Ein immer nur ehrlicher Mensch könne in der Gesellschaft nicht überleben. ... Und das gelte auch für die Gesellschaft an sich. › Sie wäre für alle ihre Feinde berechenbar.« (Pistilli 2006). Wer oder was, so möchte man hier fragen, ist »die Gesellschaft an sich«?

Für eine Kritik der Massenkultur ist die Pilatusfrage auch deshalb so bedeutsam, weil die Medienkategorien Information und Unterhaltung sich zunehmend in Form von Zwittergebilden (Infotainment) vermischen. CNN hat Berichterstattungen über den »Kampf gegen den Terror« mit Bildern aus BLACK HAWK DOWN* unterlegt (unter Verweis auf F. Virchow und T. Thomas: Brüntje/Füllgraf 2005, S. 5). Selbst die Bildpräsentation in der Zeitungsberichterstattung steht in Relation zu prominenten Vor-Bildern aus dem Kriegskino und kombiniert modernste Kriegstechnologie mit imposanten Sonnenaufgängen (Pannier 2004). Zur journalistischen Qualität auf dem »neoliberalen« Informationsmarkt vermerkt die US-Medienwissenschaftlerin Julie Harris: »Es gilt, 24 Stunden am Tag Nachrichtensender und Internetportale zu füllen und mit immer weniger Personal eine Zeitung vollzuschreiben. Man kann heutzutage rund um die Uhr Medien konsumieren und ist dennoch weniger informiert als vor zehn Jahren« (zitiert nach Telepolis, 22.7.2006).

Im Bereich der fiktionalen Filmproduktion gibt es schließlich ein interessantes Phänomen, das auf ein Misstrauen gegenüber dem »zu« perfekten digitalen Bild antwortet. Bei Titeln wie SAVING PRIVATE RYAN* oder UNITED 93* werden über Grobkörnigkeit, Farbfilter, Verwackelungseffekte etc. Sequenzen hergestellt, die an authentisches Dokumentarfilmmaterial erinnern sollen. Die Manipulation wird also gezielt eingesetzt, um das Nicht-Manipulierte bzw. Nicht-Perfekte vorzuspiegeln. Die bedeutsamste Chiffre für eine Verwischung der Grenze von Fiktion und Wirklichkeit heißt zu Beginn des dritten Jahrtausends ohne Zweifel »Nine Eleven«.

Herrschaft über das Denken und die Phantasieräume

Die politische Funktion der Massenkultur liegt darin, der Mehrheit die Interessen einer Minderheit als die eigenen zu verkaufen. Diese Strategie soll – unter Umgehung physischer Gewalt – die Regierten zur »freiwilligen« Anerkennung der von den Wenigen vorgegebenen Dogmen und also zur Einwilligung in die herrschende Politik (den Krieg eingeschlossen) bewegen. Dafür hat Antonio Gramsci den Begriff der »kulturellen Hegemonie« geprägt. Fast alle lebenswichtigen Bereiche in unserer Gesellschaft sind an die Funktionstüchtigkeit einer Technologie der elektronischen Datenverarbeitung und -transfers gekoppelt, die der gesunde Menschenverstand schon wegen seiner Verwundbarkeit viel weniger vertrauensselig betrachten sollte als es gemeinhin geschieht. Geschichtliche Erfahrungen mit einer Kommunikationsinfrastruktur, die so durchgreifend das Leben auf dem Planeten bestimmt, stehen uns nicht zur Verfügung. Die geistigen und kulturellen Bedingungen, unter denen Akzeptanz für eine bestimmte Weise des globalen Wirtschaftens erzielt wird, Überlebensfragen wahrgenommen werden und Entscheidungen für eine militärische oder zivile Logik der Weltordnung fallen, sind durchweg massenmedial vermittelt. Dass die Produktion der Massenkultur sich industriell vollzieht und nur in wenigen Händen liegt, hat deshalb zivilisatorische Bedeutung, und es ist sogar angesagt, auch hier vom »Ernstfall der Zivilisation« zu sprechen.

Die Produktergebnisse entlarven die Behauptung, Kultur- und Medienmacher seien ja schließlich immer noch freie, individuelle Akteure, als haltlos. So bleibt z.B. die zentrale Frage, ob der erneut entfesselte Kapitalismus mit Demokratie, ökologischen Lösungsstrategien und einer gerechten Weltfriedensordnung überhaupt vereinbar ist, im öffentlichen Diskurs fast vollständig ausgeblendet. Die Argumente für eine verneinende Antwort auf diese Frage sind zweifellos erdrückend. Niemand fragt, ob sich die menschliche Zivilisation die unkontrollierbaren Wirtschaftsgiganten und ihren Einfluss auf alle Lebensbereiche wirklich leisten kann. In Gemeinwesen, die ihre öffentlichen Aufgaben nicht mehr finanzieren können, konzentriert sich ungeheurer Reichtum in den Händen weniger Individuen. Diese Entwicklung, die sich in Deutschland ebenso rasant vollzieht wie in den USA, ist kein öffentliches Thema. Entscheidend ist also auch, was im öffentlichen Diskurs *nicht* zur Sprache kommt. Dabei definiert der öffentliche Kulturkanon den »Phantasieraum« (Georg Seeßlen, in Geller 2003, S. 123): »nicht was man denkt, sondern wie man denkt«, die »Strukturen und Horizonte des Denkens«, »wo man hindenkt« und »wo man nicht hindenkt«. Bezeichnend ist, dass z.B. sämtliche Filmgenres bezogen auf Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft (Science-Fiction) Modelle außer Acht lassen, in denen gewaltfreies Handeln und intelligente zivile Konfliktlösungsstrategien erfolgreich sind.

Massenkulturelle Produktion von Welt- und Menschenbild

Darüber hinaus transportiert die Massenkultur aber auch ganz bestimmte Inhalte und Botschaften. Am erfolgreichsten geschieht dies wohl da, wo anstelle platter und antiquierter Propagandabotschaften sublimale Strategien – oft unter Vorspiegelung kritischer Sichtweisen – zur Anwendung kommen. Ökonomistische und biologistische Betrachtungsweisen haben sich bei der medialen Inszenierung sämtlicher Lebens- und Wirklichkeitsbereiche längst durchgesetzt. Die kommerziell bzw. quantitativ bedeutsamen Produktionen sind Wegbereiter eines dem Hobbismus entlehnten Menschenbildes. Unsere Spezies ist diesen Werken zufolge von Natur aus unheilbar kriegerisch und auf den Gebrauch der Ellenbogen programmiert. Ein aggressives Wirtschaftsmodell ist der menschlichen Gattung also gemäß. Entsprechend geht die gegenwärtige Form der Globalisierung mit einer Auflösung ethischer Normen einher, die vormals als universell galten.

Auch aus militärischen Denkwerkstätten hierzulande sind neue Töne zu vernehmen, die dieser Entwicklung Rechnung tragen. So trug Generalleutnant a. D. Jürgen Schnell, Dozent an der Münchener Bundeswehr-Uni, im Juni 2000 im Rahmen seiner These, Krieg habe Zukunft, folgende Annahmen vor: »Wenn der Krieg von Anfang an zur Geschichte der Menschheit gehört, dann ist anzunehmen, dass der Krieg überwiegend positive Funktionen erfüllt. Wäre es nicht so, dann hätte die Evolution sicherlich längst dafür gesorgt, dass der Krieg als Phänomen verschwunden wäre. [...] Die Natur ist offensichtlich von A bis Z auf Wettbewerb angelegt, und Kriege sind ihrem Wesen nach spezifische gewaltsam ausgetragene Formen des Wettbewerbs zwischen sozialen Großgruppen. Worum wird konkurriert? Im Wesentlichen um Macht, Ressourcen und die Vorherrschaft der eigenen kulturellen Identität« (zitiert nach taz, 7.11.2006). Aufgabe der Massenkultur ist die Schaffung einer Umwelt, in der solche Auffassungen über die Naturhaftigkeit und Unvermeidbarkeit von Kriegen normal bzw. allgegenwärtig sind. Die Proklamation eines Systemfunktionärs in Orwells »Nineteen Eighty-Four« (1949) lautet: »*Wir kontrollieren das Leben auf allen Ebenen. Wir schaffen die menschliche Natur!*« Nach außen hin freilich gilt ein Leitsatz, den der ehemalige US-Kriegsminister Robert McNamara im Gespräch mit dem Dokumentarfilmer Errol Morris hervorgehoben hat: »You can't change human nature« (zitiert nach Boggs/Polard 2007, S. 120). Selbst ein kritischer Thriller wie *28 DAYS LATER* (GB/USA/Frankreich 2002) stellt das hobbistische Dogma nicht wirklich in Frage. Ein im Labor synthetisierter Wutvirus verwandelt die Menschheit in eine Masse blutrünstiger Tiere. Ein Soldat meint jedoch, eigentlich habe sich im Vergleich zum vorausgehenden Zustand kaum etwas geändert.

Jüngst ist es einer Werbeagentur übrigens gelungen, sogar einer christlichen Einrichtung ein biologistisches Kuckucksei ins Nest zu legen. Im Winter 2006 zeigte das Plakat zu einer Düsseldorfer Diakoniekampagne Spermien, die auf dem Weg zur Eizelle miteinander konkurrieren. Die Botschaft richtete sich an potenzielle Ausbildungsabbrecher: »Du hast schon damals nicht aufgegeben. Warum bei deiner Ausbildung?« In Umkehrung des christlichen Dogmas »Sine semine« über die heilbringende Geburt ohne Vater wird durch diese Bildsprache das kämpfende männliche Spermium als Keimzelle für eine spätere Person identifiziert. Die weibliche Eizelle wartet derweil passiv als Mutterschoß auf den Eindringling.

Die Kultur des »Neoliberalismus« verbreitet erfolgreich folgende Grundannahmen. Erstens: Das Individuum kann in der postmodernen Welt ganz frei über sein eigenes Weltbild verfügen und dabei aus einer schier endlosen Auswahl Anregungen schöpfen. Zweitens: Welt- und Menschenbild fallen in den Bereich des Persönlichen und Intimen; der öffentliche Raum ist hingegen lediglich ein freier Marktplatz, auf dem Weltbilder auch zum Verkauf angeboten werden können. Gegen eine politische Kritik der Massenkultur wird dann regelmäßig eingewendet, der Konsument sei schließlich mündig und könne sich die von ihm bevorzugten Unterhaltungsprodukte ja selbst auswählen. Den »Einzelnen« möchte man losgelöst von der öffentlichen bzw. kommerziellen Kultur betrachten. Im Gespräch mit jugendlichen Konsumenten der in Frage kommenden Produkte nehme ich hingegen wahr, dass vermehrt Anschauungen vertreten werden, die man auf der Website der Bundeszentrale für politische Bildung als militaristisch definiert. Beim meinem Besuch einer Abiturklasse im Oktober 2006 hielt es ein Jugendlicher z.B. für völlig legitim, dass technologisch überlegene Länder weltweit ohne Einschränkungen ihre Interessen durchsetzen. Die »anderen« seien selbst schuld, wenn es ihnen an ebenbürtiger Ausstattung fehle. Ein weiterer Schüler zeigte zwar Verständnis für moralische Bedenken gegen militärische Weltordnungsmodelle, hielt diese zur »Aufrechterhaltung unseres Lebensstandards« jedoch für unverzichtbar. Bezogen auf entsprechende Rezeptionsvorgänge von unten und kumulative Medienwirkungen gibt es zwar historische Erfahrungen, doch es fehlen aussagekräftige Studien für die Gegenwart. Immerhin spricht es Bände, dass »Antikriegsargumente« im öffentlichen Diskurs so gut wie nie moralischer Natur sind, sondern in erster Linie auf einen »zu hohen Preis« militärischer Aktivitäten abzielen.

Der besagte Einwand gegen die politische Medienkritik erweist sich allerdings schon im Vorfeld als pure Fiktion. In den angeblich pluralistischen Massenmedien der USA erhalten kritische Intellektuelle des eigenen Landes, die weltweit bekannt sind, kein Rederecht. Hierzulande feiert man es innerhalb der Friedensbewegung fast als Großereignis, wenn der eigene Standpunkt in einer Sendung mit hohen Einschaltquoten einmal im Klartext geäußert werden

kann. Das real existierende Massenangebot bietet gerade keine Auswahl an. Das Konstrukt der Vielfalt ist angesichts der dominanten *massenkulturellen Produktion von Welt- und Menschenbildern*, die einer auf Konkurrenz und Kriegsgewalt fußenden »Zivilisation« dienlich sind, nicht haltbar (Bürger 2005j). Das gleiche gilt für die in der Massenkultur vorherrschenden Gefühlslagen oder Gestimmtheiten wie Paranoia, Irrationalismus, Identitätsauflösung, Vergeblichkeit, Katastrophenstimmung oder Beschwörung des Weltendes. Besonders Hollywood produziert »universale Konfliktbilder, universale Angstbilder, überhaupt ein Umschalten von Glück auf Angst« (G. Seeßlen, in Geller 2003, S. 128). Im Kino nehmen Angstszenarien, kriegerische Lösungsprogramme ohne Alternative und fatalistische Weltuntergangsszenarien einen herausragenden Platz ein. Angst und Ohnmachtgefühle sind noch immer der Boden für eine mit Erlösergestalten operierende Machttechnologie gewesen. Wem also dienen solche destruktiven Stimmungslagen?

Auf den individuellen Lebensentwurf der »westlichen« Menschen zielt nach Chomsky eine Philosophie der Todesverfallenheit und Vergeblichkeit: »Eine verängstigte Bevölkerung muckt nicht auf, sie duckt sich vor der Macht. ... Public Relations werden ganz bewusst zur Beeinflussung der Menschen eingesetzt. Sie sollen zu bewusstlosen, passiven, apathischen Wesen gemacht werden. Etwa ein Sechstel des Bruttoinlandprodukts ... wird jedes Jahr für Marketing ausgegeben, das heißt für Manipulation und Verhaltenssteuerung. Das ist das Herzstück unseres Kapitalismus, der darauf auf ist, unsere Einstellungen, unsere Gefühle zu kontrollieren, die Menschen dazu zu bringen, Dinge zu konsumieren, mit denen sie nichts anfangen können. ... Ziel ist es, jeden Augenblick des Lebens von der Geburt bis zum Tod für den Konsum nutzbar zu machen« (zitiert nach Fuchs 2003, S. 139). Im aktuellen Mainstream-Kino illustriert besonders der Film *THE WEATHER MAN* (USA 2005) diese Philosophie der Vergeblichkeit. Offenkundig möchte dieses Werk bei den Zuschauern auch Mitgefühl für Zeitgenossen wecken, die unter der schweren Last einer Medienkarriere und eines Jahreseinkommens von einer Million Dollar zu leiden haben.

Massenkulturelle (Re-)Produktion von Geschichte

Gesondert betrachtet werden sollte die *massenkulturelle (Re-)Produktion von Geschichte* z.B. in so genannten Dokumentarfilmen, fiktionalen Spielfilmen und Computerspielen. »Geschichte« wird hier zunehmend auf eine unterhaltensreiche Weise vermittelt, die sich von den Erkenntnissen der seriösen historischen Forschung immer weiter entfernt. Die willigen Konsumenten der entsprechenden Unterhaltungsprodukte sind an übergeordneten Zusammen-

hängen wenig interessiert. Sie geben sich in Internetforen vor allem dadurch zu erkennen, dass sie die unkorrekte Bezeichnung eines bestimmten Fahrzeugtyps oder militärischen Rangs auf dramatische Weise beklagen.

Worum es bei einer Lenkung der öffentlichen Erinnerungskultur letztlich geht, erläutert Michel Foucault: »Es wird ein Kampf um und über die Geschichte ausgefochten, der äußerst interessant ist. Die Absicht besteht darin, das, was ich das › allgemeine Gedächtnis‹ genannt habe, umzuprogrammieren und zu unterdrücken und den Menschen dabei ein Muster für die Interpretation der Gegenwart vorzuschlagen bzw. aufzuzwingen« (zitiert nach Coulmas 2005, S. 114). Die Unterdrückung des Leidensgedächtnisses der Menschheit und der Erinnerung an die Täterschaft der eigenen Kultur bahnt neuen Kriegen den Weg. Exemplarisch lässt sich z.B. entlang der Geschichtspolitik, die mit den ersten beiden Atombombenabwürfen betrieben worden ist, die zivilisatorische Bedeutsamkeit der massenkulturellen Geschichtserinnerung aufweisen (Bürger 2005e, S. 39-64 und 2005f).

In diesem Zusammenhang ist auch auf die Formung eines selektiven oder gar zensierten Kulturgedächtnisses zu achten, wie sie der Science-Fiction-Klassiker »Lobgesang auf Leibowitz« von Walter M. Miller und die Literaturverfilmung FAHRENHEIT 451 (GB/USA 1966) behandeln. Im Bereich der Filmgeschichte kann eine solche Formung bereits über den Massenvertrieb von – »ausgewählten« – DVD-Editionen erfolgen. Wenn bestimmte Titel bei der kommerziellen Überspielung auf neue Trägermedien ausgespart bleiben, sind sie nicht mehr ohne weiteres zugänglich. Nach einer Auslagerung des gesamten VHS-Bestandes ist das Filmangebot der städtischen Mediothek an meinem Wohnort z.B. nicht wiederzuerkennen. Bei allem »Gewinn aus der kulturellen Digitalisierung im Archivwesen« gibt es außerdem nach wie vor technische Bedenken, ob digitale Medien zukünftigen Generationen wirklich zuverlässig den Zugang zur Vielfalt des Kulturerbes ermöglichen können (Polzer 2006).

Die Ästhetik des »schönen Krieges« und der banale Militarismus

Die neunte These aus dem futuristischen Manifest des italienischen Dichters Filippo Tommaso Marinetti (1909) lautet: »*Wir wollen den Krieg verherrlichen – diese einzige Hygiene der Welt – den Militarismus, den Patriotismus, die Vernichtungstat der Anarchisten, die schönen Ideen, für die man stirbt, und die Verachtung des Weibes.*« So gilt es also, das Sprichwort »*Inter arma silent musae*« (»Wenn die Waffen sprechen, schweigen die Musen«) Lügen zu strafen. Walter Benjamin zitiert ausführlich aus Marinettis flammendem Plädoyer für eine Ästhetik des Krieges: »Der Krieg ist schön, weil er dank der Gasmasken, der schreckenerregenden Megaphone, der Flammenwerfer und

der kleinen Tanks die Herrschaft des Menschen über die unterjochte Maschine begründet. Der Krieg ist schön, weil er die erträumte Metallisierung des menschlichen Körpers inauguriert. Der Krieg ist schön, weil er eine blühende Wiese um die feurigen Orchideen der Mirailleusen bereichert. Der Krieg ist schön, weil er das Gewehrfeuer, die Kanonaden, die Feuerpausen, die Parfums und Verwesungsgerüche zu einer Symphonie vereinigt. Der Krieg ist schön, weil er neue Architekturen, wie die der großen Tanks, der geometrischen Fliegergeschwader, der Rauchspiralen aus brennenden Dörfern und vieles andere schafft ... Dichter und Künstler des Futurismus ... Erinnert Euch dieser Grundsätze des Krieges, damit Euer Ringen ... von innen erleuchtet werde!« (zitiert nach Benjamin 1977, S. 43). Zwei Weltkriege waren nicht hinreichend, um eine solche Kunstauffassung als Geisteskrankheit zu entlarven. Sie ist die heimliche Leitidee prominenter Vietnam-Filme geworden und wirkt sich – bis zur Stunde – viel gefährlicher aus als ein aufdringliches propagandistisches Paradigma der Vaterlandsideologen. So meint Georg Seeßlen mit Blick auf die militärische Filmförderung in den USA: »Wenn die Leute klug sind im Pentagon, dann machen sie das nicht so wie die Bush-Leute, indem sie sehr stark Einfluss auf den Inhalt nehmen, sondern indem sie eine ihnen gemäße oder ihnen genehme Ästhetik favorisieren. Oder auch eine lustvolle Technologie. (...) Das reicht vollkommen« (zitiert nach Geller 2003, S. 124).

Im Science-Fiction-Kino der Gegenwart wird der »futuristische« Geschmack eines Marinetti auf Schritt und Tritt bedient. Militär- und Überwachungstechnologien führt man in erster Linie als Kunstwerke vor. Folgenreiche Ästhetisierungen des Krieges sind innerhalb des gesamten Phänomens auszumachen, für das Tanja Thomas und Fabian Virchow den Begriff »Banal Militarism« verwenden. Ich verweise auf den von diesen beiden herausgegebenen Sammelband über die »Veralltäglichung des Militärischen im Zivilen«, den banalen Militarismus und die banale Militarisierung (Thomas/Virchow 2006), der zu den wichtigsten deutschsprachigen Neuerscheinungen zum Thema »Krieg und Massenkultur« gehört.

Eine der gewöhnlichsten Erscheinungsformen der massenkulturellen Militarisierung ist der Kult der Schusswaffe, dem zuletzt auch in der vom Medienunternehmer Dr. Hubert Burda ausgerichteten Bambi-Gala 2006 ein auffälliger Beifall gezollt wurde. Dieser Kult wurzelt in einer Hapterscheinungsform des modernen Amerikanismus (Bürger 2005a und 2007, S. 166-170), und wir nehmen ihn schon lange nicht mehr als etwas Besonderes wahr. Sogar ein Gottesmann wie der kraftsporttreibende Zisterziensermönch Karl Wallner aus Österreich kann die Schwarzenegger-Schießorgie TRUE LIES* als seinen Lieblingsfilm bezeichnen (kreuz.net, 19.9.2006). Analog zur Heiligsprechung des Kapitalismus wird im Waffenkult Freiheit mit einem individuellen (oder auch kollektiven) »Recht auf Gewaltausübung« verwechselt.

Elektronischer Platonismus: Abstraktion als Herrschaftsinstrument

Die Kluft zwischen konkreten Lebensräumen bzw. sozialen Erfahrungen und der »Wahrheit der Bildschirme« nimmt stetig zu. Die massenkulturelle Produktion von Welt- und Menschenbild entspricht der von Benjamin prognostizierten »gewaltigen Erschütterung des Tradierten«. Sie hat sich von geschichtlichen, religiösen und sozialen Traditionszusammenhängen längst emanzipiert. Der Vorgang lässt sich gut auch an der Veränderung der ehemaligen Volksparteien aufweisen. Deren Karrieristen haben die Verbindung zu wertbezogenen »Idealen« der Parteigeschichte und zu den sozialen Milieus der Ortsvereine längst hinter sich gelassen und mutieren – unter Wahrung ihrer Ich-AG-Interessen – zu Funktionsträgern eines Medienapparats. Parlamentarier wie Friedrich Merz (CDU), dessen Wahlkreis traditionell sehr von katholischem Sozialdenken geprägt ist, wechseln offensiv über zur Wirtschaftsmacht. Johannes Kahrs, Militärexperte der SPD-Bundestagsfraktion, hat im September 2006 nicht bestritten, von der Rüstungsindustrie Spenden für seinen Hamburger Wahlkampf erhalten zu haben, sondern nur eine daraus resultierende Beeinflussungsmöglichkeit ausgeschlossen. ... Bei den Inszenierungen von Bundesparteitagen hat die Basis, so sie noch vorkommt, auf Zuschauerstühlen vor einer externen Großleinwand Platz zu nehmen.

In gewisser Weise noch tiefer greift überhaupt ein neues Verhältnis zur Welt, das aus der digitalen Abstraktion bzw. Entmaterialisierung hervorgeht. Ich bezeichne dieses Weltverhältnis als »*elektronischen Platonismus*«. Problematisch sind nicht nur ein mögliches Diktat der Inhalte und eine lautlose geistige Gleichschaltung der Gesellschaft ohne äußere Repressionen; problematisch ist bereits die Form der massenmedial bzw. technologisch gelenkten Weltwahrnehmung selbst. Immer mehr Menschen sitzen immer länger am Tag vor Bildschirmen, um Fenster zur so genannten Wirklichkeit aufzumachen. Hier – in der digitalisierten Welt – spielt sich das wahre Leben ab. Derweil lösen sich die sozialen Menschenräume auf. Das Display des Handys zieht alle Aufmerksamkeit, die sonst dem nahen Raum zukäme, auf sich. Selbst ländliche Handybenutzer im Jugendalter tun sich z.B. heute äußerst schwer damit, in ihrer direkten Nachbarschaft lebende Vögel zumindest zu benennen oder wahrzunehmen. Dem inflationären Anstieg der elektronischen Kommunikationssequenzen entspricht kaum ein wirkliches Kommunikationswachstum im eigenen Lebensraum. Was und wie in nächster Nähe gefühlt, gesehen, gedacht, erinnert oder gestaltet wird, darüber gewinnen die ökonomischen und kulturellen Abstraktionen aus globalen Schaltzentralen immer mehr Macht.

Die Frage stellt sich, ob wir es beim modernen Kommunikationskomplex am Ende mit einem neuen »Erzieher des Menschengeschlechts« zu tun haben, der sich jeder demokratischen Kontrolle entzieht und in den konkreten Lebensräumen immer weniger Widerspruch zu erwarten hat. Die Medien umgibt ein fast mythisches Image, *Wirklichkeitsinstanz* zu sein. Bereits nach dem Zweiten Weltkrieg hat Max Picard vor »der Deutungsmacht der Massenmedien, ihrer Eigendynamik und Nachhaltigkeit« gewarnt. »Der Mensch habe keine ›innere Geschichte‹ mehr, schrieb der Schweizer Philosoph, das Radio sei heute seine Geschichte, mehr noch, ›es scheint Geschichte zu machen‹. Der Mensch sehe, höre und lese zwar noch, was geschieht, ›aber wirklich wird für ihn das Geschehen erst, nachdem das Radio das Ereignis berichtet und die illustrierte Zeitung es abgebildet hat‹ « (Reichel 2004, S. 24). Vielleicht ist heute bereits das Hören und Sehen wirklicher Geschehnisse viel seltener geworden.

Die Fähigkeit des Menschen, der leibgebundenen Angst durch Abstraktionen zu entkommen, ist zwiespältig. Abstraktion kann Kulturleistung im besten Sinne sein, aber auch Flucht oder Herrschaftsinstrument. Die Strategie der Abstraktion kann sich – vom Cybersex bis hin zur weltweiten Börse – durch neue Technologien ohne Tempolimit scheinbar unbegrenzte Räume erobern und aller sozialen Bindungen entledigen. In immer mehr Bereichen ist das neue Wirklichkeitsverständnis analog von einem schlechten Platonismus durchdrungen. Nicht langfristige menschliche Erfordernisse in materiellen Wirtschaftszusammenhängen, sondern die kurzfristigen »immateriellen« Abstraktionen von Aktienkurs bzw. shareholder value sind für die Gestaltungsmächtigen und die namenlosen Konzernagenten bestimmend. Transaktionen innerhalb der Geldvermehrungsmaschine sind zu digitalen Funktionen geworden. Mit Ökonomie im ursprünglichen Wortsinn der Sorge für ein Hauswesen haben die daraus resultierenden Luftgebilde nichts mehr zu tun. Allerdings liefert das Science-Fiction-Kino zumindest mit Blick auf den elektronischen *Zahlungsmodus* einen dialektischen Ausblick. Im Jahr 2149, so der US-Film *VELOCITY TRAP* von 1997, wird man wegen des uferlosen Missbrauchs von Währungsfiktionen wieder ganz auf materielle Zahlungsmittel umgestiegen sein. Die Loskoppelung des gedruckten Papiergeldes von einer Bindung an Goldreserven ist gleichsam rückgängig gemacht.

Lange vor der *MATRIX*-Trilogie gab es schon im Disney-Science-Fiction *TRON* (USA 1982) Transformatoren, die den Menschen entmaterialisieren bzw. digitalisieren: Der Körper löst sich auf. Die Subjekte werden Teil einer computergenerierten »Wirklichkeit«. In der Konsequenz führt das, wie es z.B. der Film *EXISTENZ* (USA/Kanada/GB 1998) durchexerziert, zu tiefgreifenden Identitätsproblemen (Bürger 2005a und 2007, S. 421-424). Dass fleischliche bzw. »schmutzige« Sexualität und zwischenmenschliche Erotik einmal als

subversiv betrachtet werden könnten, gehört zu den Ausblicken in Orwells »1984«. Gegenwärtig greift z.B. der Genetikthriller THE ISLAND (USA 2005) diesen Gedanken auf. Während Beiträge über »Roboter mit Körperbewusstsein« erscheinen, wächst der Markt für sterile dreidimensionale Sexerfahrungen am Computer. An Körperteilen angebrachte elektronische Sensoren eliminieren das Risiko sexuell übertragbarer Krankheiten und die Unwägbarkeiten einer Begegnung von Mensch zu Mensch. Diskutiert wird bezüglich neuer autistischer Phänomene im Rahmen von Medienkonsum eine mögliche Beeinträchtigung der alltäglichen Lebendigkeit. Bei jugendlichen Computerfreaks scheinen z.B. Fähigkeiten wie die Zubereitung einer Mahlzeit, die Verfälschung eines eigenen handschriftlichen Textes oder das Lesen eines Textes in kursiver Handschrift nicht mehr ganz selbstverständlich zu sein. Im letzten Fall eröffnet sich wiederum der Ausblick auf eine zukünftige Welt, in der nur noch die digitalisierten Zeugnisse der Vergangenheit lesbar sind.

In der Konsumismuskritik hat man die Modellierung der Sinnlichkeit schon vor Jahrzehnten als Problem erkannt. Für den »virtuellen Krieg« der Moderne ist die (vornehmlich visuelle) Reduktion der Massenvernichtungstechnologie auf das Format unblutiger Computersimulationen unerlässlich. Krieg soll im öffentlichen Bewusstsein zu dem werden, was die virtuellen und fiktionalen Kriegsbilder bis in alltäglichste Bereiche hinein vorspiegeln. Das Schlachtfeld ist, wie Virilio sagt, zum Filmset geworden, und die militärischen Akteure selbst fühlen sich auch wohl darin, den Krieg wie einen Film zu erleben. Die Erfordernisse einer kritischen Gegenbewegung muten paradox an: Selbst der wertkonservative Platoniker kommt zur Identitätswahrung heute nicht umhin, auch Materialist bzw. Anwalt des Leibhaftigen zu werden.

Das globale Dorf und die Massenkultur

Weil der Erdball – bislang unter Umgehung der ärmsten Regionen und Schichten – von einem Ende zum anderen elektronisch vernetzt ist, redet man irreführend vom »globalen Dorf« oder »globalen Marktplatz«. Doch im Welt-Dorf begegnen sich nicht leibhaftige Menschen aus weit entfernten Regionen und tauschen etwas Eigenes untereinander aus. Vielmehr entwickelt sich die Massenkommunikation weg von echten Begegnungen und Gesprächen – hin zu mehr Monolog (Bürger 2006p). Nahezu alle Kulturprozesse werden irgendwie mit kommerziellen Botschaften verknüpft. Je größer sich das Spektakel aufbläht, desto nichtssagender wird der Erzählstoff. Freilich wissen die globalen Macher von Kommerz und Medienprodukten, dass man ganz ohne das Regionale auf Dauer die Konsumenten nicht hinter sich hat und obendrein irgendwann die Ideen ausgehen. Ein Rezept dagegen heißt »global-lokal«. Mit

möglichst wenig Aufwand sollen die Spezialisten dafür sorgen, dass die Massenware beim Endverbraucher mit etwas Lokalkolorit ankommt. Diese und andere Formen einer »Glokalisierung«, darunter die Ausbeutung lokaler Kulturstoffe durch Unterhaltungskonzerne, beziehen sich nicht wirklich auf Lokales, sondern sind lediglich Instrumente bzw. Funktionen der Globalisierung.

George Ritzer beschreibt die Vorherrschaft von »zentral Erdachtem« als »Globalisierung des Nichts« (Ritzer 2005). Sinnhaftes und Lebensförderliches kann nur ein lebendiger sozialer Raum mit seinen Überlieferungen, Erfahrungen, Auseinandersetzungen und tastenden Gestaltungsversuchen hervorbringen. Auf einem künstlich aufgebauten »globalen Marktplatz« gibt es buchstäblich nichts zu erzählen, wenn die Geschichtenerzähler auf den Marktplätzen wirklicher Dörfer gestorben sind. Wenn sich andererseits die vielen Lebensräume auf der Erde dem Nichtssagenden, dem »globalen Nichts« angleichen, haben sie sich auch einander nichts mehr zu erzählen.

Auf die Bedeutung lokaler Kultur für die Friedensforschung möchte ich hier mit einigen Hinweisen wenigstens aufmerksam machen: Das Kriegsmedienmarketing durch militärische Kooperationen und vorproduzierte Angebote hat lokale Medien längst als besonders geeignete Multiplikatoren entdeckt, arbeitet also schon im Sinne von »Glokalisierung« (Elter 2005, S. 268, 311-313; Una Dirks in Thomas/Virchow 2006, S. 281). Die Angst vor Identitätsverlust kann einen aggressiven, ausgrenzenden Regionalismus auf den Plan rufen, der den rechtsextremistischen Strömungen der Gegenwart zuarbeitet. Friedensfördernd wären demgegenüber Modelle, die lokale Kultur und globale Dialogkultur positiv miteinander verbinden und im Rahmen eines alternativen Globalisierungsverständnisses eine neue, weltoffene Form von Lokalität und Regionalismus hervorbringen. Wenn die dem Krieg zuarbeitende Massenkultur vor allem aus Abstraktionen lebt, muss ihr in Dörfern, Stadtteilen und Straßen das Konkrete entgegengehalten werden. Kriegskritische Überlieferungen der Erzähl- und Erinnerungsgemeinschaft des Kleinraums bieten dafür mögliche Ansatzpunkte. Vermutlich ist der nahe Raum als Werkstatt einer sozialen Menschenkultur, die das »zentral Erdachte« noch nicht ganz durchdrungen hat, und als Ort, an dem sich Resistenzen gegenüber dem massenkulturellen Krieg entwickeln, sehr bedeutsam. Alle Welt schaut nur auf globalgalaktische Lösungen, auf Alternativen, die sich mit einem mächtigen Kulturapparat auf gleicher Augenhöhe messen können. Vielleicht ist gerade das ein großer Fehler?

Natürlich ist die Bedeutsamkeit des Lokalen in politischer Hinsicht noch viel weit reichender zu betrachten. Dass sich das Lokale und Konkrete auf Dauer den Abstraktionen einer normierenden Gestalt der Globalisierung nicht ganz unterwerfen wird, ist schon jetzt abzusehen. Bislang denkt man beim

Stichwort »Aufstieg des Lokalen« zumeist an lokale Kriegsfürsten und lokale Kriegsökonomien, wobei die Verflechtung der entsprechenden Erscheinungen mit dem Netz einer global agierenden Gier gerne vernachlässigt wird. Auch darauf will man von oben mit großen Lösungsstrategien antworten, mit »Nation-Building« und »kurzsichtig militaristischer Demokratisierungspolitik« (von Trotha 2006, S. 38). Gegen diese illusionären Konzepte und ihre sträfliche Vernachlässigung des Lokalen wird seitens der Soziologie Einspruch erhoben: »Die Suche nach Frieden wird heute wieder wie nie zuvor seit dem Aufstieg des Nationalstaates und seiner Kriege in ›Dörfern‹ entschieden« (ebd.).

Form und Inhalt lassen sich im digitalen Medienzeitalter nicht so einfach trennen

Der Hollywood-Mainstream entfernt durch seine einseitige Ausrichtung das weltweite Publikum von einer Filmästhetik der langsamen Bilder und leisen Töne. Die entsprechende Prägung stellt sich, wie ich bei der jahrelangen Materialsichtung für meine Kriegsfilmstudien feststellen musste, durch Gewöhnung unvermeidlich ein. Eine massenkulturelle Ästhetik der unaufhörlichen Spannungsbögen, der ständig wechselnden Sensationen und des – nie dagewesenen – Spektakulären ist jedoch Verständigungsraum für eine Welt, die ihre Probleme durch Terror und Gewalt zu lösen versucht (Bürger 2005a und 2007, S. 402-505).

Nun lässt sich einwenden, das Medium Film sei wegen seines Missbrauchs für eine wenig förderliche ästhetische Erziehung wohl kaum selbst zu verklagen, und überdies liege in der Bewegung ja gerade die Eigenart von Filmbildern. Walter Benjamin verstand seinen Aufsatz über das technisch reproduzierbare Kunstwerk ausdrücklich nicht als Kampfansage an neue Medientechnologien, und eine solche liegt auch nicht den hier vorgelegten Ausführungen zugrunde. Die Suche nach neuen, konstruktiven Nutzungsformen der neuen Medien steckt erst in den Kinderschuhen. Gleichwohl teile ich nicht die Auffassung, die »kulturtechnischen Möglichkeiten« verhielten sich »neutral« (Krysmanski 2001) und könnten also ohne weiteres auch in den Dienst einer widerständigen Kultur gestellt werden. So einfach lassen sich Form und Inhalt im digitalen Kommunikationszeitalter nicht auseinanderhalten. Politische Bewegungen können z.B. über inflationäre Email-Kontakte in den Wettstreit um die meisten Kommunikationssequenzen eintreten. Vielleicht bewegen sich aber auf diese Weise die politischen Subjekte in eine Richtung, die sie immer mehr von wirklich aussichtsreichen Politikformen entfernt (z.B. von persönlichen Begegnungen oder intensiver Reflektion und Forschung jen-

seits kurzfristiger Verwertungszusammenhänge). Gegen die Annahme einer Neutralität der Technologie sprechen auch Entwicklungen im Bereich der Sicherheitsideologie. Den Augen flächendeckend eingesetzter Digitalkameras wird zunehmend ein Vertrauen geschenkt, das sich rational nicht rechtfertigen lässt. Form und Ideologie (»Kontrolle über die Masse«) kommen hier überein. Konzepte wie das Gespräch des Bürgers in Polizeiuniform mit anderen Bürgern gelten vielen bereits als antiquiert. Eine ähnliche Entwicklung ist auch im Bereich der Telekommunikation auszumachen. Die Anbieter klagen, dass die staatlichen Abfragen von Kundendaten, 2005 rund 3,4 Millionen an der Zahl, sich alle drei Jahre verdoppeln (Berliner Zeitung, 25.7.2006).

Durchaus zustimmend zitiert Benjamin (1977, S. 39) bezogen auf den Film eine Aussage von Georges Duhamel: »Ich kann schon nicht mehr denken, was ich denken will. Die beweglichen Bilder haben sich an den Platz meiner Gedanken gesetzt.« Die elektronische Bilderflut der Gegenwart ist der Reflektion wohl noch viel abträglicher als das, was Duhamel in der ersten Hälfte des letzten Jahrhunderts im Kino gesehen haben mag. Man kann sich darüber freuen, dass der – äußerst wichtige – Dokumentarfilm *THE CORPORATION* (Kanada 2003) endlich einmal die Konzernfrage als Überlebensfrage in einem zeitgemäßen Medienformat mit vielen Blitzlichtern vermittelt. Man kann sich auch darüber freuen, dass ein populärer Filmmacher wie Michael Moore den Nerv eines breiten Publikums trifft. Doch Filme wie *THE CORPORATION* oder *FAHRENHEIT 9/11* (USA 2004) setzen jene ästhetische Erziehung, die die vorherrschende Massenkultur zuvor übernommen hat, als Gegebenheit voraus. Sie unterscheiden sich nicht durchgreifend vom Konzert flüchtiger Aufmerksamkeitserregungen und tragen wenig bei zur Entwicklung einer Ästhetik, die – auch über attraktive Bilder – mehr bewirkt als reine Zerstreung oder Gewöhnung. Wer Nachdenklichkeit, Verstehen und ernsthafte Anteilnahme fördern will, kann auf Formate des hegemonialen Medienspektrums nicht ohne weiteres zurückgreifen (vgl. James Der Derian in Thomas/Virchow 2006, S. 151-170). Gewaltapparate brauchen den Temporaus. Was sollte dem ohne eine neue »Entdeckung der Langsamkeit« entgegenhalten werden?

Gerade auf dem Feld des massenkulturellen Krieges gibt es nun Hinweise dafür, dass die digitale Medientechnologie ein Eigenleben führt, das sich auf die Qualität von Inhalten auswirkt, und dass sie mit dem Militärischen schon sehr weitgehend kontaminiert ist (Robin Andersen in Thomas/Virchow 2006, S. 225-248). Bei den »embedded reporters« im Irak-Krieg 2003 kamen unter anderem Helm- und Fingerkameras zum Einsatz, die vorzugsweise zu Bildausschnitten aus der Perspektive von militärisch Beteiligten führen (Elter 2005, S. 286f, 301). Politische Zusammenhänge und historische Sichtweisen wurden zunehmend bedeutungslos: »Zu dieser Entwicklung trug auch die Technikbegeisterung der Reporter bei, die häufig zum Selbstzweck wurde und nicht

mehr der Vermittlung von Inhalten diene« (ebd., S. 301). Über die militärisch eingebetteten TV-Journalisten, die sich zugleich als Kameramann, Tontechniker, Cutter und Datenübermittler betätigten, heißt es außerdem: »Die Reporter, die allein unterwegs waren, wären so sehr mit der Technik beschäftigt gewesen, dass sie gar keine Zeit mehr zum Recherchieren gehabt hätten und daher die vom Militär wohlpräparierten Informationshappen unverdaut schluckten« (ebd., S. 299). Die Bereitstellung von Digitalkameras für Soldaten, die dann als Medienzulieferer fungieren, hat zudem eine neue Prägung der Frontberichterstattung zugunsten von Militainment bzw. »human touch« hervorgebracht. Speziellere Unterhaltungsbedürfnisse werden in Nischen des Internets (War-Porn) oder auch durch große kommerzielle Videoclipbanken befriedigt. Das Killen von arabischen Menschen durch westliche Kriegssöldner im Dienst privater »Sicherheitsfirmen« gelangt als spannendes Straßenvideo ins Netz (Rötzer 2005b), Morde an GIs durch arabische Sniper ebenso. Die Zweitverwertung der Pixeldokumente über sexuell stimulierten Sadismus von US-Militärangehörigen findet auf dem Fleischmarkt statt: »Inzwischen werden die Bilder der nackten Häftlinge als Pornographie im Internet gehandelt« (Klaus Kreimeier, zitiert nach Thomas/Virchow 2006, S. 55).

Eine drastische Verquickung von Form und Inhalt zeigt sich, wenn der »War Room« als militärisches Einsatzzentrum und Medienberichterstattungsraum mit der gleichen Technologie beliefert werden: »Computergraphiken des Schlachtfeldes im Irak wurden für das Fernsehen von denselben Rüstungsunternehmen (wie Evans & Sutherland, Digital Globe und Analytical Graphics) und von denselben Spezialfirmen für die graphische Umsetzung von Satellitenbildern (wie Space Imaging und Earthviewer.com) geschaffen, die auch das amerikanische Militär belieferten« (James Der Derian in Thomas/Virchow 2006, S. 165). Ohne Scham berichteten auch bei uns öffentliche Medienanstalten über den Irak-Krieg aus Studios, die wie militärische Planungsräume wirkten. Im Bereich der Simulation können Militär- und Unterhaltungstechnologie überhaupt nicht mehr getrennt voneinander betrachtet werden. Darauf ist im Zusammenhang mit Computerspielen noch einzugehen.