

Lars Koch und Tobias Nanz

Szenarien des Dritten Weltkriegs. Ausnahmesituationen und souveräne Akteure im Film¹

(ursprünglich erschienen in: Niels Werber (Hg.), Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik 46/3 (2016): Szenarien der Ausnahme in der Populärkultur, S. 135-148.)

Es muss ein bemerkenswerter Auftritt gewesen sein. Bernard Baruch, langjähriger Berater Präsident Roosevelts sowie US-amerikanischer Repräsentant in der *United Nation Atomic Energy Commission*, rief im Abgeordnetenhaus des US-Bundesstaates South Carolina im Jahr 1947 einen „new kind of war“, einen „cold war“ aus.² Drei Monate zuvor war die Arbeit der Kommission an der Kompromisslosigkeit zweier Parteien gescheitert: die Sowjetunion wollte so schnell wie möglich in der Nuklearforschung aufholen, während die Vereinigten Staaten auf ihre Waffen nicht verzichten und die Entwicklungen im Osten bremsen wollten. Diese Nicht-Kriegserklärung an die UdSSR vor dem Parlament in Columbia, die in einem permanenten „Nicht-Frieden“³ mündete, wurde sogleich in den populären Massenmedien Amerikas wie auch Europas verbreitet – der Siegeszug des Begriffs ‚Kalter Krieg‘ hatte begonnen.

Baruch definierte in seinen Memoiren den neuen Krieg als eine Auseinandersetzung, in der die Waffen zwar schweigen würden, aber das Überleben der Vereinigten Staaten dennoch auf dem Spiel stünde.⁴ Er wählte die USA bereits in der Vorstufe eines militärischen Konfliktes, der es zwingend notwendig erscheinen ließ, Feinde sowohl innerhalb wie auch außerhalb des eigenen Landes anzunehmen und entsprechend auch zu orten und zu bekämpfen. Der Journalist Walter Lippmann nahm den Begriff ‚Kalter Krieg‘ nur kurze Zeit später in einer Artikelserie auf und wies Zeitverzögerungsstrategien bei diplomatischen Verhandlungen, Propaganda oder die Infiltration kommunistischer Parteien als probate Methoden aus, um diesen Kalten Krieg zu führen.⁵

Ein Jahr später identifizierte der Politikwissenschaftler Clinton Rossiter das beginnende Atomzeitalter als diejenige Epoche, in der es wahrscheinlich sei, „daß die verfassungsmäßige Anwendung von Notvollmachten zur Regel wird und nicht die Ausnahme bleibt“.⁶ Die Frage, welchen Spielraum man der Exekutive einräumt, „um eine Krise zu bewältigen und damit den demokratischen Staat als Ganzen von der *Schwelle zur Nicht-Demokratie* fern zu halten“,⁷ scheint besonders dann virulent zu werden, wenn – was absehbar war – mehrere Staaten über Waffen mit kaum denkbarer Zerstörungskräfte verfügen.

Carl Schmitt definierte zwanzig Jahre zuvor den Ausnahmezustand als denjenigen Fall, in „welchem das Recht sich selber suspendiert“.⁸ Souverän sei, so Schmitts berühmte Definition, „wer über den Ausnahmezustand entscheidet“.⁹ Ausgehend von einer komplexen Situation, in der sich faktische Beunruhigungsanlässe mit der Erwartung potenzieller Bedrohung überblenden und dabei einen nicht relativierbaren Entscheidungsdruck unter prekären Zeitbedingungen

¹ Die Entstehung dieses Textes wurde vom Europäischen Forschungsrat (European Research Council (ERC)) durch das siebte EU-Forschungsrahmenprogramm (FP7/2007- 2013) finanziert / ERC grant agreement n° 312454.

² Baruch, Bernard: *The Public Years*, New York 1960, S. 388. Den Begriff hat Baruch seinem Mitarbeiter Herbert Swope zu verdanken. Hinweis von: Stöver, Bernd: *Der Kalte Krieg. Geschichte eines radikalen Zeitalters 1947-1991*. München 2007, S. 14f.

³ Vgl. Stöver, Bernd: *Der Kalte Krieg. Geschichte eines radikalen Zeitalters, 1947-1991*. München 2007.

⁴ Vgl. Baruch: *The Public Years*, S. 388.

⁵ Vgl. Lippmann, Walter: *The Cold War. A Study in U. S. Foreign Policy*. New York/London 1947, S. 25f.

⁶ Zit. n. Agamben, Giorgio: *Ausnahmezustand*. Frankfurt a. M. 2004, S. 16. Für das englischsprachige Original siehe Rossiter, Clinton L.: *Constitutional Dictatorship. Crisis Government in the Modern Democracies*. New Brunswick/London 2002, S. 297.

⁷ Lemke, Matthias: Ausnahmezustände als Dispositive demokratischen Regierens. Eine historische Querschnittsanalyse am Beispiel der USA. In: *Zeitschrift für Politikwissenschaft* 22(3), 2012, S. 307-331, hier S. 309.

⁸ Schmitt, Carl: *Politische Theologie. Vier Kapitel zur Lehre von der Souveränität*. Berlin 2004, S. 20.

⁹ Ebd., S. 13.

erzeugen,¹⁰ behandelt dieser Aufsatz fiktive Krisensituationen des Kalten Krieges, die von Film und Fernsehen gezeichnet wurden und die die Frage aufwerfen, welche Akteure in kritischen Situationen Entscheidungen treffen (können). Dabei soll es weniger um prototypische Ausnahmezustände gehen, sondern eher um Situationen der Ausnahme, die souveränes Handeln in Frage stellen, verwirren, auslöschen oder wieder installieren. Denn die Ausnahme, so zitiert Schmitt im Rahmen seiner Ausführungen zum Ausnahmezustand Sören Kierkegaard, „erklärt das Allgemeine und sich selbst [...] Sie] denkt das Allgemeine mit energischer Leidenschaft.“¹¹ Die Untersuchung der Ausnahmesituationen wird dabei von der Überlegung angeleitet, dass in Krisen zentrale gesellschaftliche und politische Probleme des Kalten Krieges verhandelt werden. Die Besonderheit der Ausnahmen besteht darin, dass der Kalte Krieg in den Heißen Krieg umschlagen könnte und in vielen Fiktion auch umschlägt. In den filmischen Szenarien werden Spuren des Unvorstellbaren, des absoluten Horrors, des – mit Jacques Lacan formuliert – Realen gelegt, die eine Ahnung der Konsequenzen eines absoluten Atomkriegs vermitteln. Denn obgleich das Reale all dasjenige umfasst, was weder beschreibbar noch symbolisierbar ist und das „Geheimnis des Unbewußten“ markiert, so versuchen Narrationen, Filmbilder und andere virtuelle Welten zum Kern der Katastrophe vorzudringen, der sich letztlich allerdings einer jeder Medialisierung entzieht.¹² Es sind stets nur Annäherungsbewegungen möglich, die zwischen Momenten der Erkenntnis und Tendenzen identifikatorischer Verkennung changieren.

Die Szenarien, die hier diskutiert werden, sind Ausnahmesituationen, die in drei Schritten nach dem Zustand der Souveränität in Krisensituationen fragen und von der letzten Hochphase des Kalten Krieges bis zum Ende der 1990er Jahre reichen. Sie eint, dass sie zwar fiktionale, aber mögliche Szenarien sind, die von politischen und militärischen Strategen, von Autorinnen und Filmemachern sowie von Historikern durchdacht wurden.

Die erste Szene befasst sich mit dem Film *WarGames* von John Badham (USA 1983), dessen Handlung in der letzten Phase des Kalten Krieges spielt und vorführt, wie spieltheoretische Kriegspläne rechnerbasiert im Virtuellen durchgezerrt werden und beinahe einen Atomkrieg in der fiktionalen Lebenswirklichkeit auslösen. *WarGames* diskutiert eine Problemstellung, die seit Ende der 1950er Jahre virulent ist und die Rolle technischer Akteure bei Störfällen herausarbeitet, um durch eine Analyse der Operationsketten die Souveränität des menschlichen Kommandierenden im militärischen Operationszentrum in Frage zu stellen.

Mit dem Film *Krieg und Frieden* von Stefan Aust, Heinrich Böll, Volker Schlöndorff und Alexander Kluge (D 1982) gerät ein zweites Szenario in den Blick, das ausgehend von der Pershing II-Stationierung in der Bundesrepublik Deutschland einen Dritten Weltkrieg skizziert und dafür auch die strategisch wichtigen Landstriche im Fulda Gap aufsucht, um die virtuellen Kriegsspiele der Generäle im Aktuellen zu verorten. Der Film führt eine Untersuchung der menschlichen und nichtmenschlichen Operationsketten unter Kriegsbedingungen durch und in der Konsequenz das Erlöschen einer jeden menschlichen Souveränität vor.

Während die beiden ersten Szenarien mögliche Zukünfte sondieren, befasst sich das dritte mit einer kontrafaktischen Geschichtsschreibung, die im Fernsehfilm *Der Dritte Weltkrieg* von Guido Knopp (D 1998) entfaltet wird. Aus sicherer historischer Distanz wird mit einer gewissen Angstlust und einer entsprechenden Spannungsdramaturgie vorgeführt, dass die Ereignisse in der Wendezeit auch einen anderen Verlauf hätten nehmen und entlang verschiedener Eskalationsstufen im Atomkrieg hätten münden können. Es ist gleichsam eine Geschichte der

¹⁰ Im Kalten Krieg überlagern sich verschiedene Zeitdimensionen, die die Akteure unter Entscheidungs- und Handlungsdruck zu setzen: Das Spektrum markiert auf der einen Seite die Idee des reaktiven Zweitschlags, der mit der kurzen Flugzeit gegnerischer Waffen rechnen muss; auf der anderen Seite übt der Ideenkomplex eines technologischen und administrativen Wettrüstens der Systemblöcke eine entsprechende psychopolitische Wirkung aus.

¹¹ Zit. n. ebd., S. 21.

¹² Vgl. Jacques Derrida: *Eine gewisse unmögliche Möglichkeit, vom Ereignis zu sprechen*. Berlin 2003, S. 21, 58f.

großen und staatstragenden Männer, die Zäsuren in der historischen Wirklichkeit erkennen und einflussreiche wie auch souveräne Entscheidungen treffen.

Mit diesen drei Souveränitätsproblematiken soll hier eine kleine Typologie vorgestellt werden, die die letzte Eskalationsphase des Kalten Krieges in den 1980ern sowie den Niedergang der Sowjetunion und die Selbstversicherung über den *richtigen* Verlauf der Geschichte beschreibt. Während der NATO-Doppelbeschluss und die Computerisierung der Verteidigungsanlagen den Menschen, der ohnehin schon mit dem Tod der Geschichte konfrontiert ist, als souveränen Akteur verunsichert und gar auslöscht, erlangen in der Geschichtsschreibung staatstragende Männer in den 1990er Jahren eine Renaissance.

1. WarGames – das Virtuelle im Aktuellen

Der Film *WarGames* von John Badham aus dem Jahr 1983 vereint einige Diskurse seiner Entstehungszeit. Der jugendliche Held David, der mit dem Disziplinarregime und mit der Wissensvermittlung seiner Schule nichts anfangen kann, gehört zu jener ersten Generation von Hackern, deren Zimmer mit Computertechnologie ausgestattet sind und die sich mit Hilfe von Akustikkopplern in andere Rechnersysteme einwählen.¹³ 1983 ist auch das Jahr, das in der Geschichtswissenschaft als „das gefährlichste Jahr des Kalten Krieges“¹⁴ bezeichnet wurde. Die sowjetische Militärführung sah sich durch eine mögliche Offensive der Vereinigten Staaten bedroht, da der US-amerikanische Präsident Ronald Reagan die UdSSR scharf moralisch verurteilte, ein satellitengestütztes Verteidigungssystem plante und zudem mit *Able Archer* eine großangelegte NATO-Übung durchführte, die man auch als Angriffsvorbereitung hätte deuten können.¹⁵ Damit wäre der Rahmen für die Filmhandlung beschrieben: Der Junge ist mitten im aufkommenden informationstechnischen Zeitalter situiert, das zudem durch eine potentielle Eskalation im Kalten Krieg gekennzeichnet ist.

David, der auf der Suche nach einem neuen Computerspiel ist, wählt sich versehentlich in den Rechner des *North American Aerospace Defense Command* (NORAD) ein und glaubt aber, die gewünschte Softwarefirma ausgemacht zu haben. Der NORAD-Computer WOPR (War Operation Plan Response) bietet David Kriegssimulationen an, die dieser allerdings als Spiele deutet. Der Jugendliche entscheidet sich kurzerhand für „Thermonuclear War“ und beobachtet auf seinem Monitor, wie sich mit den kartographischen Umrissen der USA und der UdSSR die bipolare Welt abzeichnet. David wählt die Spielerei „UdSSR“ und beginnt neugierig mit dem Angriff, dessen Simulation auch nach seinem Kontaktabbruch vom Rechner selbständig weitergeführt wird. Die Soldaten im NORAD-Kommandozentrum fehlinterpretieren allerdings die Simulation des Rechners als wirkliche Schritte der Sowjets.

In den Monaten zuvor, so die filmische Fiktion, gab es einschneidende Änderungen im NORAD. Nachdem zu Testzwecken ein Angriff der UdSSR simuliert wurde, haben sich die menschlichen Handlungsträger in den Raketenbunkern als fehleranfällig herausgestellt: Ein Soldat weigert sich im Rahmen eines Tests hochemotional, die Raketen für einen Gegenangriff zu starten, die potentiell und jenseits der Simulation Millionen Menschen umgebracht hätte. Die Konsequenz besteht in der Beseitigung des unsicheren menschlichen Faktors und damit in der Computerisierung der Kommandozentrale. Die Sitze im Bunker des Atomraketensilos werden

¹³ Vgl. Pause, Johannes: *WarGames* (1983), in: Michael Flintrop (Hg.), *John Badham. Blick und Bewegung*, Braunschweig: 2016 (im Erscheinen; zit. n. Manuskript).

¹⁴ Vgl. Schild, Georg: 1983. *Das gefährlichste Jahr des Kalten Krieges*. Paderborn u.a. 2013, S. 203ff.

¹⁵ Diese Angriffssuggestion nimmt auch die aktuelle TV-Serie *Deutschland 83* (RTL 2015) zum Anlass, die im Helden Martin Rauch (Jonas Nay) ganz im Sinne der hier angestellten Überlegungen eine personale Souveränitätsfigur als Unterbrechung der Eskalationslogik der kriegsspezifischen Erwartungserwartungen in Stellung bringt. Vgl. hierzu Koch, Lars: Die Wiederkehr des Kalten Krieges als TV-Serie. In: *Pop. Kultur und Kritik* 5 (1/2016), S. 31-38.

demonstrativ herausgetragen, während der Rechner nunmehr nicht allein für die Kriegssimulation, sondern ebenso für die Kriegsführung und die damit zusammenhängende Prozessierung der Entscheidungen verantwortlich ist.

Drei Aspekte erscheinen zunächst für die Filmanalyse bemerkenswert. Erstens greift *WarGames* mit der Verwechslung von Computerspiel und Kriegssimulation ein Thema auf, das bereits zu Beginn des Kalten Krieges von der RAND-Corporation erprobt wurde. So wurden 1948 und 1949 Spiele in den USA durchgeführt, die sich mit Stalins möglichen Tod und den darauffolgenden Entwicklungen befassten; später wurden die Krisenspiele eher system- sowie spieltheoretischer und basierten auf basalen Modellen wie den Gefangenendilemma und der Monte Carlo-Simulation, die allerdings weitgehend vom jeweils historischen respektive aktuellen Kontext losgelöst waren.¹⁶ Dabei geht es etwa um die Frage, auf welche Art und Weise eine Partei – also die USA oder die UdSSR – ihren eigenen Gewinn maximiert und den der anderen minimiert; oder ob die beiden Parteien kooperieren und ihre strategischen Planungen entlang bestimmter Absprachen vornehmen. Die Spieltheoretiker suchten ausgehend davon, der Politik Handlungsanweisungen vorzulegen, die in einer Krise Entscheidungen vorgeben oder doch zumindest beschleunigen.

Kurze Zeit später wurden komplexere „War Games“ konzipiert, die trotz Laborbedingungen wieder einen spezifischen Kontext wie eine konkrete politische und militärische Krise boten und Politiker, Strategen sowie Soldaten über mehrere Tage hinweg gegeneinander spielen ließen.¹⁷ Die Kriegsspiele konnten sich dabei möglichen Konfrontationen mit der Sowjetunion zuwenden, befassten sich aber – ähnlich wie in der kontrafaktischen Geschichtsschreibung – auch mit vergangenen Krisensituationen. So wurden etwa die Entscheidungsketten der jeweiligen Parteien nachgespielt, die zum Ausbruch des Ersten Weltkriegs geführt haben,¹⁸ und so retrospektiv überprüft wie auch Überlegungen für künftige Krisen angestellt. Solche Simulationen wurden von behavioristisch geschulten Politikwissenschaftlern wie Charles F. Hermann durchgeführt, der sich auch darum bemühte, Emotionen wie Angst in die Krisenspiele einzuführen und als wirkmächtigen Faktor in den Fokus der Aufmerksamkeit zu rücken, indem er nicht nur menschliche Akteure, sondern auch Computerprogramme die Bedrohungslage berechnen und inszenieren ließ.¹⁹

Zweitens wird die Spannung des Films dadurch erzeugt, dass nicht nur der Rechner, sondern ebenso die Soldaten im NORAD-*War Room* wie auch die Politiker im Weißen Haus nicht zwischen Kriegssimulation und realem Krieg unterscheiden können. Das Krisenzentrum, das sich im Verlauf des Filmes immer mehr von der Außenwelt abschottet, lässt seine Handlungen und seine Wahrnehmung von der geschlossenen Welt des Computers leiten. Es wird zum Mitspieler im Spiel „Thermonuklearer Krieg“ und reagiert auf einen Angriff des Spielers „Sowjetunion“, der virtuell vom Rechner geführt wird. Der Unterschied zwischen aktueller und virtueller Realität wird deutlich, als die Kommandozentrale einen Abfangjäger befiehlt, Sichtkontakt mit der vermeintlich angreifenden Flugzeugstaffel aus der Sowjetunion aufzunehmen. Während die Offiziere im Bunker auf ihren Monitoren verfolgen können, wie sich die US-amerikanischen Flugzeuge denen der UdSSR annähern, melden die Piloten via Funk nur

¹⁶ Vgl. Ghamari-Tabrizi, Sharon: Simulation the Unthinkable: Gaming Future War in the 1950s and 1960s. In: *Social Studies of Sciences* 30/2 (April 2000), S. 163-223, hier S. 173f. Siehe auch dies., *The Worlds of Herman Kahn. The Intuitive Science of Thermonuclear War*. Cambridge, MA/London 2005, S. 153.

¹⁷ Vgl. Bessner, Daniel: Weimar Social Science in Cold War America: The Case of the Political-Military Game. In: *More Atlantic Crossings? The Postwar Atlantic Community*. Hg. v. Jan Logemann u. Mary Nolan. Special Issue. Bulletin of the German Historical Institute 54, Bulletin Supplement 10 (2014): S. 91-109, hier S. 93.

¹⁸ Hermann, Charles F./Margaret G. Hermann, Margaret G.: An Attempt to Simulate the Outbreak of World War I. In: *American Political Science Review* 61 (Juni 1967), S. 400-416.

¹⁹ Vgl. Hermann, Charles F.: Threat, Time, and Surprise: A Simulation of International Crisis. In: ders., *International Crisis: Insights from Behavioral Research*, New York 1972, S. 187-211, hier S. 188.

zurück, dass der Luftraum absolut frei sein. In diesem Manöver trifft sich die aktuelle Welt der Flugzeugführer mit der virtuellen Welt der leitenden Offiziere im Kommandostand – bemerkenswerterweise wird bis zum Ende des Filmes die künstliche Umgebung der Computerprogramme handlungsleitend bleiben und das Ausbleiben des Referenten in der Lebenswirklichkeit durch neue Militärtechnologie der Sowjetunion plausibilisiert. Die formative Macht einer technologisch implementierten Feindkonfrontation wird damit als eine autoritäre, in ihrer Fähigkeit zur kollektiven Wahrnehmungslenkung gefährliche Bezugnahme auf eine nur unter bestimmten geopolitischen Voreinstellungen denkbaren Welt vorgeführt.

Drittens ist es bezeichnend, dass am Schluss des Filmes die Konfrontation zwischen Maschine und Mensch zugunsten des irrationalen und emotionalen Menschen – und damit der gesamten Menschheit – ausgeht. In dieser vielleicht etwas pädagogisch überspannten Wendung wird nunmehr Angst zur soldatischen Tugend erhoben, die als emotionale Reaktion vorher in den Raketensilos keinen Platz hatte. Der kommandierende General, der unter hohem psychischen wie auch zeitlichen Druck steht, weigert sich, einen Gegenangriff zu befehlen, obgleich er auf den Anzeigen verfolgt, wie die sowjetischen Raketen vermeintlich auf dem Territorium der USA einschlagen. Die Angst, dass er die Auslösung des Dritten Weltkriegs zu verantworten hat, trifft sich mit derjenigen des Soldaten im Kommandostand des Raketensilos, der zu Beginn ob seiner emotionalen Reaktion ausgemustert wurde. Einen Dämpfer für die vermeintliche Überlegenheit der menschlichen Akteure gibt es dennoch: Der Computer, der zwischen Simulation und tatsächlichen Ereignissen nicht unterscheidet, plant, die amerikanischen Atomraketen selbst zu starten, lernt aber in letzter Sekunde durch die vielfache Simulation von möglichen Atomkriegen, dass es bei einem Nuklearkrieg keine Gewinner geben kann – und bricht das Spiel ab. Der Apell ist klar: Die Emotion der Menschen, verstanden als Signal drohender Verheerung, muss noch mit entsprechender Ratio und Lernfähigkeit ergänzt werden. David lernt stellvertretend für die gesamte Menschheit, dass es vielleicht besser ist, ein Spiel erst gar nicht zu beginnen, während der Rechner lernt, dass es Sinn machen kann, ein Spiel abzubrechen und nicht zu Ende zu spielen.²⁰

Bemerkenswert an *WarGames* ist, dass der Film mit seiner zentralen Frage „Ist es ein Spiel oder Wirklichkeit?“²¹ spieltheoretische Simulationen und Experimente von Kriegs- und Krisensituationen mit dem aufkommenden Homecomputer-Zeitalter zusammenführt und das bipolare Machtverhältnis zwischen den USA und der UdSSR in eine Netzwerkstruktur überführt, in der die Möglichkeit des Hackings die zuvor dual festgelegte Logik pluralisiert. Der Film verweist auf eine Vielzahl von menschlichen und nichtmenschlichen Akteuren, die in aktuellen und virtuellen Welten interagieren, mitunter die Grenzen zwischen den Welten nicht erkennen und sich ihrer Entscheidungskompetenz beraubt sehen oder nach sicheren Grundlagen suchen, entsprechende Entscheidungen zu fällen. Die Differenz zwischen Heißem und Kaltem Krieg scheint allein an einer Schaltung zu hängen, die durch eine menschliche oder nichtmenschliche Störung verstellt werden kann. Die Konsequenz besteht in einer gesellschaftlichen Verunsicherung, in der der Glaube an Erwartungs- und Verhaltenssicherheit schwindet und in den Kriegsfiktionen einen „direkten Wirklichkeitswert“²² erhalten, der sich etwa in Friedensbewegungen niederschlägt. Dies ist unter anderem Thema von *Krieg und Frieden*.

2. *Krieg und Frieden* – das Aktuelle im Virtuellen

²⁰ Vgl. Horn, Eva: Den Krieg als Spiel denken. Boy Scouts und Wargames. In: Claus Pias u. Christian Holtorf (Hg.), *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln u.a. 2007, S. 215-224, hier S. 223.

²¹ Vgl. den Roman nach der Drehbuchvorlage: Bischoff, David: *WarGames. Kriegsspiele. Ist es ein Spiel oder Wirklichkeit?*. München 1983.

²² Vgl. Schregel, Susanne: *Der Atomkrieg vor der Wohnungstür. Eine Politikgeschichte der neuen Friedensbewegung in der Bundesrepublik 1970-1985*. Frankfurt a. M. 2011, S. 165.

In einer kleinen Kriegstypologie, die Alexander Kluge für eine Neuauflage der *Encyclopédie* von Denis Diderot und Jean Baptiste le Rond d'Alembert entwickelte, definierte er einen „[v]irtuelle[n] Krieg“ und bezog diesen insbesondere auf den Kalten Krieg zwischen 1970 und 1989. In diesem Zeitraum, so Kluge, bestünde die „objektive Unmöglichkeit der beiden Supermächte, einander durch offenen Krieg zu attackieren, ohne sich auszulöschen.“ Zum anderen sei eine „allseitige Katastrophe [...] offensichtlich in jedem Moment möglich.“²³ Der virtuelle Krieg scheint an einen Möglichkeitssinn zu appellieren und daran zu erinnern, dass trotz größter Abschreckung jederzeit und auch unbeabsichtigt der Krieg ausbrechen könnte, der der Möglichkeit nach stets vorhanden ist.²⁴ Damit dieser „NICHT-KRIEG, DER KEIN FRIEDEN IST“, nicht in einen heißen Atomkrieg umschlägt, fordert Kluge eine funktionierende Öffentlichkeit, da man die „FRAGE DES ERNSTFALLS“²⁵ nicht allein Experten überlassen solle.

Diese Öffentlichkeit tritt unter anderem im Rahmen einer großen Friedensdemonstration im Kollektivfilm *Krieg und Frieden* auf, den Kluge gemeinsam mit Volker Schlöndorff, Heinrich Böll, Stefan Aust und Axel Engstfeld drehte und der sich mit der Pershing II-Stationierung in Westdeutschland befasst. Kluge betont im Filmalbum, dass er seinerzeit nicht an eine Bombardierung Deutschlands mit Nuklearwaffen „glaubte“, dennoch aber sein „Vorstellungsvermögen auf die an sich möglichen Auslöschungsszenarien“ richten wollte, die „sich aus den Planungen von im Grunde unzuverlässigen staatlichen Strategien ergaben [...]“.²⁶

Der vielleicht bemerkenswerteste Zusammenfall von Öffentlichkeit und einer am Reißbrett entwickelten militärischen Strategie, die über die Öffentlichkeit entscheidet, wird im Kollektivfilm eindrücklich am Fulda-Becken behandelt. Die Region im Osten Hessens wurde im Kalten Krieg als jener Raum gehandelt, der bei einem Angriff der Sowjetunion und der verbündeten Länder als erster von feindlichen Truppen betreten und gestürmt worden wäre. Aus diesem Grund wäre der Fulda Gap vermutlich auch durch die „Atomartillerie“²⁷ der US-Amerikaner vollständig zerstört worden, um den Vormarsch der Armeen des Warschauer Paktes zu behindern. Die Filmemacher zeigen nun Ausschnitte aus der Dokumentation *The Defense of the United States* des US-amerikanischen Senders CBS, der über Hattenbach im Fulda Gap als „Battelfield“ berichtet und dabei US-Soldaten, die sich die Folgen eines Nuklearkrieges erklären lassen, vor einem Miniatur-Modell jenes Dorfes zeigt. Hattenbach wäre bei einem Angriff der Truppen des Warschauer Paktes der Ground Zero einer US-amerikanischen Atombombe gewesen, die, so heißt es im Film, von den Bauten im Dorf nur noch „Geröll in Erdbodenhöhe“ übriggelassen hätte. Gleichsam wie der amerikanische Fernsehreport aktuelle Aufnahmen Hattenbachs zeigt, werden in *Krieg und Frieden* den Bildern der CBS-Dokumentation neu aufgenommene Bilder des realen Hattenbachs gegenübergestellt, also Ansichten von Fachwerkhäusern, gepflegten Straßen, vom Leben im Hier und Jetzt, die einen starken Kontrast zum abstrakten Modell in einem mehreren Tausend Kilometer entfernten Kommandoraum bilden.

Drei Aspekte erscheinen bei dieser Episode bemerkenswert, in der das reale Hattenbach mit seinem Modell überbelendet wird. Erstens ist *Krieg und Frieden* ein Film, mit dem die Autoren aktuelle politische Ereignisse kommentieren. Dabei wird ein auf eine Heuristik der Furcht

²³ Alexander Kluge, Krieg. In: *Die Welt der ENCYCLOPÉDIE*, ediert v. Anette Selg und Rainer Wieland, Frankfurt a. M. 2001, S. 211-216, hier S. 212.

²⁴ Vgl. Galli, Matteo: Wirklichkeitsentzug – Krieg und Medien bei Alexander Kluge. In: *Amsterdamer Beiträge zur neueren Germanistik* 57, 2005, S. 313-328, hier S. 315. Hinweis auf Kluges Kriegs-Artikel ebenfalls von Galli.

²⁵ Kluge, Krieg, S. 212. Hervorhebung von Kluge.

²⁶ Alexander Kluge, Alexander/ Weinmann, Martin: *Neonröhren des Himmels. Filmalbum*. Frankfurt a. M. 2007, S. 58f.

²⁷ Vgl. zur militärischen und mythischen Bedeutung des Fulda-Gaps Helmut R. Hammerich, Helmut R.: Fulda Gap: Ein Brennpunkt des Kalten Krieges zwischen Mythos und Wirklichkeit. In: Dieter Krüger (Hg.), *Strategien und Operationspläne der Bündnisse im Kalten Krieg*. Fulda 2015, S. 12-48, hier S. 14.

abzielender Möglichkeitssinn generiert,²⁸ der vorführt, aufgrund welcher strategischen Entscheidungen und Vorkommnisse das Dorf und das gesamte Fulda-Becken ausgelöscht werden könnte. Das aktuelle Hattenbach – seine Fachwerkhäuser, seine Landschaft und Straßen, seine Bewohner – wird in die virtuelle Fassung des Dorfes hineingezogen, die aus Plastikhäusern und Plastikbäumen in einer modellierten Landschaft besteht, an der Kriegsstrategien erprobt werden und die virtuell in einer möglichen Zukunft ohnehin schon zerstört ist.

Zweitens wird mit der Aufsicht, die das maßstabstgetreue Modell den Offizieren bietet, ein Überblick geboten, der eine Handhabbarkeit und Beherrschung der Situation – einem sowjetischen Angriff – suggeriert. *Krieg und Frieden* zeigt Soldaten, die permanent mit Karten und Zirkeln hantieren, um den „minimalen Sicherheitsabstand“ nach einer nuklearen Detonation festzustellen, und sich so den Glauben bewahren, Herren der Lage zu sein; es kommt ein Strategie zu Wort, der die Zerstörung Hattenbachs deutlich vor Augen führt; und man sieht Raketenwerfer und Truppentransporter, die sich an der deutsch-deutschen Grenzen zu positionieren scheinen. Der Film kritisiert den Glauben an Strategien und „Immutable Mobiles“, die die Welt oder einige ihrer Ausschnitte im handlichen Taschenformat abbilden können. Er fragt nach der Lücke, die sich entlang der Operationsketten zwischen wirklicher Welt und ihrer Repräsentation auftut – denn beides ist nie deckungsgleich, sondern mit Verlusten behaftet. Die Montage dieser Bilder, die den souveränen Überblick des Modells als Fiktion dekonstruiert, indem sie einen Gegenblick aus den Straßen des aktuellen Dorfes aufruft, führt schließlich vor, dass ein Atomkrieg überhaupt nicht beherrschbar ist und dass eine Aktualisierung des virtuellen Hattenbachs allein die Auslöschung nicht nur der Menschen vor Ort, sondern einer jeden Souveränität, die sich mit Abschreckung und Militärstrategien zu schützen sucht, zur Folge hätte.

So ist schließlich drittens ein Szenario aufgerufen, das man als einen geerdeten Möglichkeitssinn bezeichnen könnte. Denn die Montage verschiedener Szenen aus der CBS-Dokumentation mit den Bildern aus dem aktuellen Hattenbach skizziert eine mögliche Zukunft, die nicht aus der Welt gegriffen ist, sondern sehr wohl eine wahrscheinliche Gefahr des NATO-Doppelbeschlusses vorführt. Das Hattenbach, das – wie der Sprecher ausführt – bereits viele Kriege überstanden hat, würde einen Dritten Weltkrieg nicht überleben. Dieses Szenario der Ausnahme erzeugt eine gerichtete Angst, die von der selbstverschuldeten Zerstörung der Welt berichtet, die westlichen Bevölkerungen verunsichert. Der Unterschied zu populärkulturellen Atomkriegsphantasmen wie etwa Tom Clancys *Red Storm Rising* (1986) liegt in einer veränderten Adressierung des Publikums: *Krieg und Frieden* verweigert sich einer spektakulären Inszenierung, die über Schauwerte eine letztlich entlastende Angstlust auslösen würde. Dafür ist der Film in seiner unterkühlten Ästhetik zu radikal, zu nah und zu geerdet.

In der Überblendung des aktuellen mit dem virtuellen Hattenbach manifestiert sich eine Störung. Das Dorf scheint sich nicht in die Simulation seiner selbst einpassen zu wollen. So beschwert sich etwa ein US-amerikanischer Soldat über die räumliche Nähe deutscher Dörfer, da so eine einzige Atombombe gleichzeitig mehrere Ortschaften auslöschen könne. Der Einbruch des Realen in die Simulation führt das Kriegsspiel an seine Grenzen²⁹ und verweist allein darauf, dass die Lücke zwischen Krieg und simuliertem Krieg allzu groß ist und dass die Beherrschbarkeit der Modelle nichts über die Beherrschbarkeit der Kriegsschauplätze aussagen muss. Die Störung liegt genau im Wechsel zwischen Virtuellem und Aktuellem, zwischen Simulation und Realem sowie zwischen Abstraktion und Konkretion: In der Montage von *Krieg und Frieden* folgt nach der Rede des Neutronenbomben-Erfinders Samuel Cohen im familiären Umfeld eine filmische Besichtigung Hattenbachs, die von seinem Modell in einer US-amerikanischen Kommandozentrale abgelöst wird. Ein weiterer Schwenk in das Hier und Jetzt Hattenbachs wird

²⁸ Vgl. Siebers, Winfried: Mit Historie will man was. Zeitgeschichte im Fernsehen der Autoren, in: Christian Schulte u. Ders. (Hg.), *Kluges Fernsehen. Alexander Kluges Kulturmagazine*. Frankfurt/M. 2002, S. 163-180, hier S. 178.

²⁹ Vgl. Hilgers, Philipp von: *Kriegsspiele. Eine Geschichte der Ausnahmezustände und Unberechenbarkeiten*. München 2008, S. 80.

von Bildern seiner Geschichte, der Geschichte Deutschlands abgelöst und zeigt Besatzungssoldaten in zerstörten Ortschaften. Simulationen, Modelle und Geschichte sind Bestandteile virtueller Welten, die so – oder eben auch anders – gestaltet sein könnten, während das aktuelle Hattenbach, das in seiner medialen Fassung natürlich auch virtuellen Charakter erhält, gleichwohl eine bestimmte Widerständigkeit beweist, die die Repräsentationslogik des Kriegsspiels unterbricht. Bei der Frage des Ernstfalls müssen eben auch Hattenbach und seine Bewohner angehört und aus ihrer Rolle des abstrakten Spieleinsatzes herausgelöst werden. Damit wäre mit Hilfe des Mediums Film ein sich-Behaupten vor Ort gekennzeichnet, während man im Virtuellen an der Auslöschung der Souveränität und dem Rückfall ins Grauen arbeitet.

3. Das Virtuelle im Vergangenen – oder: zum Aktuellen über das Virtuelle

Generäle und gelegentlich Politiker, so eine Überlegung Andrew Roberts' zur kontrafaktischen Geschichte, würden heute Kriegsspiele spielen. Was sei dies anderes als eine kontinuierliche Untersuchung kontrafaktischer Geschichten?³⁰ Gleichsam wie ein Offizier an einem Modell oder an einer Karte mögliche Kriegszüge durchdenkt und ausprobiert, ist eine Geschichtsschreibung, die alternative Versionen der Vergangenheit skizziert, eine Technik, die an den Möglichkeitssinn appelliert. Während sich das Kriegsspiel in den meisten Fällen an die Zukunft richtet, also Strategien entwickelt, auf welche Art und Weise künftige Schlachten geschlagen werden könnten, beruft sich virtuelle Geschichte auf die historische Imaginationskraft, mit der stimmige alternative Szenarien entlang plausibler Ausgangsbedingungen entfaltet werden.³¹ Dabei ist der situative Kontext von großer Relevanz: Seine Berücksichtigung verhindert, dass sich die Kontrafaktur zu weit von der Wahrscheinlichkeit ihres möglichen „es hätte passiert sein können“ entfernt. Für einen Militärstrategen hätte es ebenso keinen Nutzen, mit Truppen oder anderen Ressourcen unterschiedliche Schlachtverläufe zu planen, wenn ihm diese Truppen und Ressourcen in der Realität nicht zur Verfügung stünden.

Kontrafaktische Geschichten wenden sich gegen einen Geschichtsdeterminismus und heben zugleich den Zufall und den Unfall in der Geschichte hervor. Sie fragen danach, wie wegweisend bestimmte Entscheidungen oder Vorfälle waren und stellen mit ihren alternativen Szenarien Überlegungen an, ob der historische Kontext alternativen Entwicklungen eine ähnliche Richtung gegeben hätte. Besonders interessant erscheint allerdings die These, dass „[k]ontrafaktische Darstellungen der Vergangenheit [...] fast immer politische Implikationen für die Gegenwart [haben].“³² Der Entwurf alternativer Geschichten dient so in erster Linie der aktuellen Selbstbeschreibung einer Gesellschaft, ihrer Selbstvergewisserung und der Auslegung ihrer Vergangenheit.

Ein Beispiel einer solchen populärkulturellen kontrafaktischen Geschichtsschreibung ist der Fernsehfilm *Der Dritte Weltkrieg*, der 1998 vom ZDF unter der Leitung von Guido Knopp produziert wurde. In dem Film ist der Ausgangspunkt ein reales Ereignis, nämlich der Besuch von Michel Gorbatschow in Ost-Berlin im September 1989, das in Knopps Inszenierung einen anderen Verlauf nimmt: Gorbatschow fliegt nach seiner Verabschiedung durch Erich Honecker nicht als Generalsekretär seiner Partei nach Moskau zurück, sondern wird Opfer eines Putsches, bleibt spurlos verschwunden und wird von einem radikalen Hardliner, dem fiktiven General Schoschkin beerbt. In der Folge endet die Politik der Perestrojka und osteuropäische Bürgerbewegungen wie auch Aufstände werden gnadenlos niedergeschlagen, so dass sich aus der Politik der Entspannung eine Politik der Eskalation entwickelt. Es fallen Schüsse an der Mauer in

³⁰ Vgl. Roberts, Andrew: Introduction, in: ders. (Hg.), *What Might Have Been. Leading Historians on Twelve What Ifs of History*. London 2015, S. 1-14, hier S. 10.

³¹ Vgl. Evans, Richard J.: *Veränderte Vergangenheiten. Über kontrafaktisches Erzählen in der Geschichte*. München 2014, S. 32.

³² Ebd., S. 58.

Richtung Westen, die Sowjetunion blockiert zunächst Berlin, dann im Atlantik die Schifffahrtsrouten nach Europa und verliert eine Seeschlacht, bis schließlich der Dritte Weltkrieg beginnt, als sowjetische Truppen einen Erstschlag mit einem Angriff auf die Bundesrepublik Deutschland an der Ostsee und im Fulda Gap durchführen. Nach anfänglichen Erfolgen der Truppen des Warschauer Paktes kann die NATO den Angriff zurückschlagen und auf ostdeutschem Gebiet bis nach Berlin vorstoßen. Am Schluss des Films lässt General Schoschkin zunächst als Warnung eine Atombombe über der Nordsee zünden – und startet, offensichtlich Nerven zeigend, kurze Zeit später eine Interkontinentalrakete in Richtung USA. Nachdem im Film noch gezeigt wurde, wie sich US-amerikanischer Politiker und Militärs in Bunker zurückziehen, läuft die kontrafaktische Geschichte des Films in einer kurzen Sequenz rückwärts bis hin zu dem Moment am Ostberliner Flughafen Schönefeld zurück, an dem Gorbatschow von Honecker verabschiedet wurde. Der *tatsächliche* Geschichtsverlauf kann nunmehr einsetzen und wird in einigen Bildern wie etwa zum Mauerfall angedeutet, muss aber letztlich von den Zuschauern anhand ihrer eigenen Erinnerungen und Lektüren selbst aktualisiert werden. Dies mag einen Prozess der Selbstvergewisserung und -reflektion anstoßen, zumindest aber wird ein Gefühl der Erleichterung erzeugt.

Wiederrum drei Aspekte sind an dieser kontrafaktischen Geschichte bemerkenswert. Erstens haben sich die Produzenten des *Dritten Weltkrieges* eine plausible Ausgangslage gesucht, die im populären Geschichtsfernsehen die Zuschauer wohl überzeugen haben dürfte: Wenn sich Staatsführer krisengeschüttelte Länder im Ausland befinden, ist ihre Macht angreifbarer und deshalb für Putschisten leichter zu erschüttern. Des Weiteren werden geschickt authentische Interviews und Aussagen bekannter Politiker wie Helmut Kohl, Margret Thatcher, Erich Honecker und Michel Gorbatschow mit dokumentarischen Nachrichtenbildern von Konflikten wie dem Falklandkrieg montiert und somit die kontrafaktische Geschichte realitätsnah erzählt. Diese dokumentarischen Elemente stehen wiederum für einen geerdeten Möglichkeitssinn ein, sorgen für einen authentischen Eindruck und beglaubigen das erzählte kontrafaktische Szenario.³³ Dazu zählt auch, dass die dargestellten militärischen Manöver an Pläne des Warschauer Paktes und der NATO angelehnt sind und der Film ebenso die damaligen Bevölkerungsproteste in Osteuropa und die Friedensbewegung im Westen miteinbezieht. Davon ausgehend ist in *Der Dritte Weltkrieg* eine Situation der Ausnahme entwickelt, die wie die Fulda Gap-Szenen in *Krieg und Frieden* einen plausiblen Realitätseffekt erzeugt. Die Ereignisse, die der Film skizziert, hätten tatsächlich stattfinden können – der dritte Weltkrieg war möglich gewesen. Die Fernsehzuschauer, die Ende der 1990er Jahre diese apokalyptische Geschichtsfassung vorgeführt bekamen, konnten sich aufgrund einer knapp zehnjährigen Distanz zur erzählten Zeit entspannt mit der Möglichkeit ihrer eigenen Vernichtung auseinandersetzen. Die Angstlust, die *Der Dritte Weltkrieg* dramaturgisch erzeugt, entspringt genau aus diesem Oszillieren zwischen Möglichkeit und Nichteintritt.

Diese beiden Aspekte – die zeitliche Distanz und die Angstlust der Zuschauer – geben zweitens einen Hinweis darauf, dass es bei der kontrafaktischen Geschichte nicht nur darum geht, einen anderen Verlauf der Ereignisse von 1989 darzustellen, sondern dass der *Dritte Weltkrieg* vielmehr eine politische Aussage zur Gegenwart um die Jahrtausendwende macht. Zehn Jahre nach dem Fall des Eisernen Vorhangs schien zum einen ein neues Europa vorgezeichnet und konsolidiert, in dem kein Staat mehr eine Vorherrschaft beanspruchen sollte. Zum anderen war allerdings auch absehbar, dass die alte, bipolare Bedrohungslage abgelöst wird von einer neuen sicherheitspolitischen Weltkarte, in der sich spätestens angesichts der Terroranschläge auf die US-amerikanischen Botschaften in Nairobi und Daressalam vom August 1998 Konstellationen neuer Kriege und anderer Sicherheitsrisiken abzeichneten. Der Abschied vom Kalten Krieg hat auch einen Abschied von einer gewissen Stabilität der Sicherheitslage zur Folge, die die nukleare

³³ Vgl. zum historischen Ereignisfernsehen Ebbrecht, Tobias: Historisches Ereignisfernsehen und TV-Events. In: Kay Hoffmann, Richard Kilborn u. Werner C. Barg (Hg.), *Spiel mit der Wirklichkeit*. Konstanz 2012, S. 377-389, hier S. 380.

Abschreckung gewährleistet hatte.³⁴ An die Stelle der alten Systemkonfrontation trat im Verlauf der 1990er Jahre, also schon vor 9/11, eine neue Unübersichtlichkeit, die Hoffnungen auf ein positives „Ende der Geschichte“ (Francis Fukuyama) beendete und die Sehnsucht nach Figuren einer klaren, vertrauensstiftenden *political leadership* befeuerte.

Drittens ist es daher bemerkenswert, aber nicht überraschend, dass im *Dritten Weltkrieg* starke Männer und Staatsführer eine entscheidende Rolle spielen. So ist es der sowjetische General Schoschkin, der einen Putsch initiieren und ein Regime mit harter Hand führen kann, der einen Erstschlag nicht scheut und am Ende die Nerven verliert, indem er einen Atomkrieg losbricht. Viel bezeichnender ist allerdings der Rücklauf der kontrafaktischen Geschichte, der am Flughafen Schönefeld in Ostberlin endet und Gorbatschow bei seiner Verabschiedung mit einer Großaufnahme in den Mittelpunkt rückt. Hier wird suggeriert, dass nur eine starke Persönlichkeit wegweisende Entscheidungen treffen und durchsetzen kann. Der Fernsehfilm stellt in einer Zeit, die auch durch Verunsicherung geprägt war – Helmut Kohl wurde in Deutschland nach 16 Jahren Kanzlerschaft von Gerhard Schröder abgelöst; neue Bedrohungen wie Terrorismus nahmen zu –, souveräne Persönlichkeiten in den Vordergrund und transportiert so ein Geschichtsbild, das nicht auf Zufälle oder multiple Akteure setzt, sondern mitunter einsame Entscheider proklamiert. Situationen der Ausnahme werden in dieser Fiktion von Ausnahmepersönlichkeiten bewältigt, die Komplexität der historischen Situation schnurrt zusammen auf ein Portrait großer Männer und ihrer Taten.

4. Zeitläufte

Die drei Filme, die in diesem Aufsatz vorgestellt wurden, thematisieren Situationen der Ausnahme im Kalten Krieg. In Ausnahmesituationen geht es nicht allein um die Lösung einer spezifischen Krise, sondern ebenso um die Reflexion des gesellschaftlichen Selbstverständnisses, gesellschaftlicher Selbstbeschreibungen und gemeinschaftlicher Normen. Die besprochenen Filme diskutieren mögliche Zukünfte in einer bipolaren Welt, die durch Abschreckungsszenarien gekennzeichnet ist, sowie eine mögliche Vergangenheit, welche auf die Bestätigung des tatsächlichen Laufs der Geschichte zielt. Diese kontrafaktische Geschichte stellt auf einer Metaebene gleichsam klar, dass die offizielle Geschichte niemals objektiv ist, sondern ebenso wie eine mögliche Geschichte an ein spezifisches Emplotment³⁵ gebunden ist.

So wie der Ausnahmezustand stets auch die Frage der Souveränität verhandelt – denn nur wer souverän ist, kann den Ausnahmezustand ausrufen –, werden in den drei Filmen entlang der Krisen, bei denen die Vernichtung der Welt auf dem Spiel steht, die unterschiedlichen Souveränitätspotenziale menschlicher und nicht menschlicher Akteure diskutiert – es wird gar die Frage aufgeworfen, ob es im Zeitalter der atomaren Abschreckung überhaupt noch eine souveräne Instanz gibt. Während *War Games* die Handlungsmacht der Technik und die Ohnmacht der Menschen vorführt und *Krieg und Frieden* ein Bild zeichnet, in dem der atomare Erstschlag zugleich die Auslöschung aller Souveränität bedeutet, reaktiviert der *Dritte Weltkrieg* das politische Deutungsmuster entscheidungsstarker, gefestigter Persönlichkeiten.

Schließlich eint die drei Analysen, dass sie das Medium Film behandeln. Film muss zukünftige oder kontrafaktische Geschichte nicht unbedingt besser erzählen können – unzählige Romane beweisen das Gegenteil. Was der Film allerdings insbesondere in *Krieg und Frieden* sowie in *Der*

³⁴ Vgl. zu Abschreckung und Sicherheit Lipschutz, Ronnie D.: On Security, in: Ders. (Hg.), *On Security*. New York 1995, S. 1-23, hier S. 11.

³⁵ Vgl. White, Hayden: *Auch Klio dichtet oder die Fiktion des Faktischen. Studien zur Tropologie des historischen Diskurses*. Stuttgart 1991, v.a. S. 101ff.

Dritte Weltkrieg leisten kann, ist die Erzeugung eines geerdeten Möglichkeitssinns, der die Gefahren des Atomkriegs durch einen bilddokumentarischen Charakter plausibilisiert.