

4. Analyse

Die folgende Analyse wird sich den Dokumentarfilmen *Waltz with Bashir* und *The Act of Killing* widmen, die anhand einer personalisierten Darstellung historische Ereignisse rekonstruieren. So unterschiedlich der historische Kontext ist, so unterschiedlich ist auch die Inszenierung des Traumas, die einerseits in *Waltz with Bashir* durch den Autor selbst erlebt und aufgearbeitet und andererseits im Falle von *The Act of Killing* durch den Regisseur Joshua Oppenheimer inszeniert wird. Dabei stellt sich vorrangig die Frage, wie mit dem Traumaparadox umgegangen wird. Welche Methode wählt der Dokumentarfilm, um das vermeintlich unzugängliche Erlebnis darzustellen und welche stilistischen Mittel und Erzählstrategien werden dabei verwendet? Aus welcher Perspektive wird von oder über das jeweilige Trauma berichtet und wie bettet sich die Darstellung in die Erinnerungslandschaft des jeweiligen Staates ein?

Unter Berücksichtigung der erarbeiteten Theorien, wird sich die Analyse über drei miteinander verschränkten Ebenen den Fragen nähern, welche die Untersuchung leiten: der Erzählinstanz und den Protagonisten (1), der Narration und Ästhetik (2) und der Einbettung in die Erinnerungskultur (3). Nicht zuletzt soll beurteilt werden, inwiefern die Aufarbeitung eines Traumas, das durch die Sicht von Tätern geprägt ist, die Darstellung beeinflusst.

4.1 *Waltz with Bashir*

Der 2008 veröffentlichte *Waltz with Bashir* ist ein animierter Dokumentarfilm, der sich über die Animation den Erfahrungen des Regisseurs, Autors und Protagonisten des Films, Ari Folman, während des ersten Libanonkrieges nähert. Er entstand in einer

Zeit, in der in Israel mehrere Spiel- und Dokumentarfilme erschienen, die sich den Erfahrungen im Libanonkrieg widmen und einen neuen Trend im israelischen Kino hervorriefen.²⁰¹ Neben *Waltz with Bashir* beschäftigen sich die zeitgleich produzierten Dokumentarfilme *To See If I'm Smiling* (2007) von Tamar Yarom oder *Z32* (2008) von Avi Mograbi mit den traumatischen Kriegserlebnissen aus der Täterperspektive.

Die folgende Analyse widmet sich zunächst der Herstellung und dem Kontext des Films. Daraufhin werden die komplexen Prozesse der Verstrickung und Wiederherstellung von Erinnerung im Kontext traumatischer Erfahrungen und die ästhetischen Verfahren, welche der Dokumentarfilm wählt, erarbeitet. Wie wird die Erinnerung an ein historisches Trauma organisiert und dient die Darstellung entlang eines Subjekts dem Bezug auf eine kollektive Traumatisierung? Der dritte Abschnitt der Analyse wird sich anschließend, wie oben angerissen, mit der Verortung von *Waltz with Bashir* im Erinnerungsdiskurs beschäftigen. Welche Erinnerungen finden Einzug in den Film, wie wird das historische Trauma eingebettet und findet eine moralische Bewertung statt, die eine subversive Sichtweise auf den dominanten Vergangenheitsdiskurs erkennen lässt?

4.1.1 Entstehung und Kontext

Mehr als 20 Jahre nach dem Libanonkrieg 1982, an dem der damals 19-jährige Ari Folman als junger Soldat teilnahm, beschließt dieser, sich als Reservist von den Israelischen Verteidigungstreitkräften (IDF) freistellen zu lassen. Um dieses Vorhaben in die Tat umzusetzen, sucht Folman eine Psychiaterin auf, um mit Hilfe eines ärztlichen Attestes eine Freistellung zu bewirken. In diesem Gespräch bemerkt Folman jedoch, dass er tatsäch-

201 Vgl. Morag 2013: 94.

lich kaum eine Erinnerung an den Krieg selbst hat.²⁰² Angetrieben durch diese Erkenntnis, sucht Folman ehemalige Kriegskameraden auf, um herauszufinden, welche Erinnerungen diese an die militärische Auseinandersetzung haben und insbesondere an das Massaker in den Flüchtlingslagern Sabra und Schatila, bei dem 3.250 Palästinenser getötet wurden.²⁰³

Der historische Kontext des Massakers ist dabei ebenso vielschichtig wie kontrovers diskutiert worden. Kontrovers unter anderem, da Beteiligung und Umstände an völkerrechtswidrigen Aktionen in den Flüchtlingslagern Sabra und Schatila lange ungeklärt blieben und bis heute nicht vollständig aufgearbeitet wurden.²⁰⁴ Unter dem Namen „Operation Frieden für Galiläa“ begann am 6. Juni 1982 der israelische Präventivangriff auf den Libanon.²⁰⁵ Dabei galt es zunächst, den Norden Israels vor Angriffen aus dem Nachbarland Libanon zu schützen, von wo durch die PLO und Verbündete Amal-Milizen vermehrt Raketen- und Mörserangriffe verübt wurden. Israel unterstützte dabei die christliche Phalange-Miliz, um ihre weitreichenden Interessen im Libanon zu verfolgen. Im August 1982 rückte die israelische Armee bis nach Beirut vor, was schlussendlich zur militärischen Niederlage der PLO führte.²⁰⁶ Nachdem jedoch der neue, kurz zuvor gewählte Präsident des Libanons, Bachir Gemayel, am 14. September bei einem Bombenanschlag getötet wurde, übten die christlichen Milizen an den palästinensischen Zivilisten in den Flüchtlingslagern Sabra und Schatila Rache. Mehrere Hundert Palästinenser, darunter viele Frauen und Kinder, wurden dabei getötet.²⁰⁷ Die israelische Armee, die zu dieser Zeit noch Westbeirut belagerte, unter-

202 Vgl. Mundhenke 2017: 425.

203 Vgl. Yosef 2012: 160.

204 Vgl. Schulze 1994: 269f.

205 Vgl. Stäheli 2001: 320.

206 Vgl. Hourani 1991: 431f.

207 Vgl. Yosef 2012: 160.

stützte die Phalange-Miliz, indem sie die Lager abriegelte und in der Nacht mit Leuchtraketen der eindringenden Phalange bessere Sicht verschaffte. Sie versperrten Fluchtwege aus den Lagern in einer Situation, die keine kriegsrechtlichen Auseinandersetzungen im Rahmen der Genfer Konventionen darstellte.²⁰⁸ Die völkerrechtswidrigen Übergriffe der maronitischen Phalange auf Sabra und Schatila, gedeckt durch reguläre israelische Besatzungstruppen, sorgt bis heute für politische Brisanz im nahöstlichen Friedensprozess.

Waltz with Bashir widmet sich auf sehr persönliche Art einem Krieg, der in Israel zwar kontrovers behandelt, jedoch kaum aufgearbeitet wurde.²⁰⁹ Ari Folman erklärt in diesem Zusammenhang: „For me the film is about memory – where do our memories go when we suppress them? – the question of whether memories still live inside us or have their own way of living.“²¹⁰

Mündend in der Idee, ein Filmprojekt darüber zu realisieren und die Geschehnisse von damals innerhalb des Films zu rekonstruieren, interviewt Folman neben Freunden und ehemaligen Kameraden über einhundert Veteranen des Libanonkrieges und mehrere Experten, darunter eine Psychologin, einen Militärspezialisten und einen Journalisten. Auf Grundlage dieser Interviews schrieb Folman ein Drehbuch, woraufhin ausgewählte Interviewpartner erneut eingeladen wurden, um die geführten Gespräche in einem Tonstudio aufzuzeichnen.²¹¹ Diese Aufnahmen bilden neben weiteren O-Tönen von Ari Folman die Tonspur des Films, die der Animation eine reale Stimme verleiht. Winston hält in die-

208 Vgl. Hanf 1988: 663ff.

209 Vgl. Yosef 2011a: 73.

210 Zit.n. Saunders 2010: 171.

211 Sieben der neun interviewten Personen erklärten sich bereit, vor der Kamera die Interviews aufnehmen zu lassen. Zwei Freunde von Folman führten zwar die anfänglichen Gespräche, ließen sich jedoch im Nachhinein während der Aufzeichnungen von Schauspielern vertreten (vgl. Lormand 2008: 7).

sem Kontext fest: „[I]t is the act of witnessing, expressed in the soundtrack, that makes these cartoons documentaries.“²¹² Neben den Tonaufnahmen, welche auf den echten Gesprächen zwischen Folman und seinen Gesprächspartnern basieren, wurden weitere Filmaufnahmen gemacht, um die Erinnerungen aus dem Krieg zu rekonstruieren. Einerseits wurden Interviewszenen in Form von *Talking Heads* aufgenommen, die dem Film einen dokumentarischen Stil verleihen, und andererseits wurden Szenen auf Grundlage der Erzählungen aus dem Krieg vorgeschrieben, die durch Reenactments reinszeniert wurden.²¹³ Diese Aufnahmen dienten dem Director of Animation, Yoni Goodman, und dem Art Director, David Polonsky, jedoch nur als Grundlage, um die Animationen der Charaktere und der Filmwelt zu entwerfen. Anders als die so häufig verwendete Methode der Rotoskopie, bei der Realfilmaufnahmen am Computer abgezeichnet und entfremdet werden, dienten die Aufnahmen hier nur als Vorlage und Orientierung.²¹⁴ Yoni Goodman betont deshalb: „Every movement in this movie was created and invented in the animator’s head, and not copied over live footage. Sometimes we watched the interviews for reference, but we never drew over them. Instead we tried to stylise and recreate them.“²¹⁵ Dabei erinnert die Ästhetik in *Waltz with Bashir* gewissermaßen an eine Graphic Novel, indem über den Film hinweg ausdrucksstarke Farben verwendet und Konturen stark hervorgehoben werden. Auch die Charaktere weisen dabei harte Konturen auf und wirken in ihrer Zeichnung eher zweidimensional, wobei sie trotz dessen eine große Ähnlichkeit zu ihren Referenzaufnahmen erkennen lassen. Neben den Figuren verwei-

212 Zit.n. Ristola 2016: 11.

213 Im Making-Of des Films wird der Dreh einer Szene im Garten gezeigt, die an späterer Stelle als Grundlage einer Verabschiedungsszene von Soldaten im Zweiten Weltkrieg genutzt wird.

214 Vgl. Hasebrink 2017: 25.

215 Zit.n. McCurdy 2008: 2.

sen ebenso Städte, Gebäude und Räume auf reale Referenzen, wodurch der Rezipient die Handlung verorten kann. Insgesamt wurden so 2.300 Illustrationen erstellt, die, abgesehen von einer Realfilmsequenz am Ende des Films, die gesamte Animation im Film abbilden und eine sowohl realistische als auch fantastische Ästhetik erschaffen.²¹⁶ So bedient sich der Dokumentarfilm weniger den klassischen Erzählstilen und für den Zuschauer geläufigen erklärenden Modus („expository mode“), sondern kann im Sinne von Bill Nichols innerhalb eines performativ-poetischen Modus verordnet werden.²¹⁷ Die Entscheidung für diesen Darstellungsmodus, anstatt der Verwendung von Realbildern, kann auf mehrere Gründe zurückgeführt werden. Nicht nur Folman hatte aufgrund der schmerzhaften Erfahrung im Krieg Schwierigkeiten, sich an diese zu erinnern oder diese zu artikulieren. Viele der Veteranen litten auf unterschiedlichste Weise unter den Erlebnissen, weshalb es eine Filmsprache benötigte, die es ermöglichte, auch noch so tief verborgenen Ängsten Ausdruck zu verleihen. Auf diese Weise konnten neben Erinnerungen auch Ängste, Albträume, Fantasien oder Wunschvorstellungen in die Narration integriert werden. Darüber hinaus wäre die Umsetzung vieler Szenen – die ohnehin die Sprachlosigkeit traumatischer Erfahrungen nicht hätten überwinden können – auch aus Kostengründen schlicht nicht realisierbar gewesen.²¹⁸

216 Vgl. Honess Roe 2013: 162.

217 Nichols 1995: 149ff.

218 Des Weiteren wollte Folman eine Filmsprache wählen, die vor allem ein junges Publikum anspricht und ihnen die Sinnlosigkeit von Krieg vorführt, indem man sich nicht mit den gebrochenen Figuren des Films identifizieren möchte (vgl. Hetrick 2010: 82).

4.1.2 Traumatic Spaces

Mit grell gelb erleuchteten Augen und fletschenden Zähnen laufen 26 Hunde quer durch die düstere Stadt Tel Avivs. Der Himmel über ihnen droht in der gleichen Farbe eine unheilvolle Szene an. Die Hunde laufen, lassen nicht ab, verfolgen ein bestimmtes Ziel, das dem Zuschauer noch unklar ist. Unterlegt mit einem hämmernden Sound verfolgt der Zuschauer über zwei Minuten die Hetzjagd der Hunde, während die Bewohner auf den Straßen der Stadt angsterfüllt Fluchtmöglichkeiten suchen und sich schuttsuchend zusammenkauern. Plötzlich bleiben die Hunde vor einem Haus stehen, knurrend blicken sie hinauf, als ob sie jemand zu erwarten scheinen. Ein junger Mann tritt an das Fenster, erblickt die 26 Hunde, die vor seinem Haus lauern, bis er hinunterkommt, in Erwartung seine gerechte Strafe zu erhalten.



Abb. 1–2

Es ist die Eröffnungsszene von *Waltz with Bashir*, die kurz darauf als Albtraum aufgelöst wird. Ein Albtraum, der Boaz Rein-Buskila nun über zweieinhalb Jahre verfolgt und von dem er Ari Folman, seinem langjährigen Freund, in einer stürmischen Nacht in einer Bar berichtet. Diese bedrückende Atmosphäre dominiert nicht nur die Eröffnungsszene, sondern gibt gleichzeitig den Tenor des Films an. Ein Film, der sich zwischen den Welten bewegt, zwischen Vergangenheit und Gegenwart, zwischen Traum und Wirklichkeit, um von den traumatischen Erlebnissen des Krieges zu erzählen. Boaz' Albtraum steht im direkten Zusammenhang mit den Erfahrungen, die er 1982 im Libanon gemacht hat und die ihn noch

heute, 20 Jahre später, verfolgen. Während des Krieges gehörte es zu Boaz' Aufgaben, Wachhunde zu töten, damit diese keinen Alarm schlagen und die Dorfbewohner warnen konnten, während seine Einheit in den Nächten libanesischer Dörfer nach verdächtigen Palästinensern durchsuchte. „Jemand musste sie also erledigen, sonst wären welche von uns draufgegangen.“ (TC: 00:04:24) Weil er keine Menschen umbringen konnte, tötete Boaz diese 26 Hunde, die ihn bis heute in seinen Träumen verfolgen, allegorisch für die Erlebnisse im Libanon stehen und seine anhaltenden Schuldgefühle verdeutlichen. Durch den Akt des Erzählens sucht Boaz nach Möglichkeiten, mit seinen Erfahrungen umzugehen, doch während er sich an jedes Detail im Krieg zu erinnern scheint, erwidert Ari in dieser Szene, dass er selbst nie an den Krieg denkt. „Wirklich nicht? Beirut, Sabra und Schatila? Du bist doch nur einhundert Meter vom Massaker entfernt gewesen.“ (TC: 00:05:54) Fast teilnahmslos winkt Ari ab und erwidert etwas nachdenklich, er habe keine Erinnerungen an den Krieg: „Ich hab's nicht im System.“ (TC: 00:06:10)

Doch noch in der gleichen Nacht nachdem Ari und Boaz sich verabschieden, ereilt Ari, ausgelöst durch die Gespräche, ein Flashback. Ein Flashback, der ebenso plötzlich in die Narration einbricht, wie er Ari selbst überrascht. „Zum ersten Mal nach 20 Jahren kamen die Erinnerungen an den Krieg im Libanon hoch. Nicht nur an den Libanon, an Westbeirut. Nicht nur an Beirut, sondern auch an die Massaker in den Flüchtlingslagern von Sabra und Schatila.“ (TC: 00:07:29) Während Ari an der Promenade von Tel Aviv steht, vollzieht sich auf visueller Ebene ohne ersichtlichen Übergang ein Wandel der Bilder. Der Zuschauer sieht nun (vermeintliche) Erinnerungsfragmente, die auf sprachlicher Ebene von Ari eingeleitet werden. Drei junge Soldaten, einer von ihnen deutlich als der Protagonist erkennbar, schweben nackt an der Oberfläche des Meeres nah an der Promenade von Beirut. Der gesamte Himmel färbt sich graduell immer stärker in einem schwefelgelben Licht, welches an die Augen der kurz zuvor gezeigten Hunde

erinnert, während Leuchtraketen vom Himmel fallen. Langsam, fast schon in Zeitlupe, erheben sich die Soldaten aus dem Meer, gehen an den Strand, wo sie ihre Uniform anziehen und die Treppe zur Promenade hinaufsteigen. Es ist keine Erzählstimme mehr zu hören, nur eine sanfte aber gleichzeitig bedrückende Streichmusik begleitet die gesamte Szene. Die drei Soldaten gehen nun durch die Straßen Beiruts, das gelbe Licht weicht einem bläulichen Ton, der einer Morgendämmerung gleicht. Während zuerst noch Ari und die zwei Soldaten fokussiert werden, wechselt die Perspektive, als plötzlich eine Gruppe von Frauen und Kindern mit schmerzverzerrten und maskenähnlichen Gesichtern auf sie zulaufen. Das Bild fokussiert wieder Ari in einer Großaufnahme, der Blick starr nach vorne gerichtet, nicht erkennbar, auf wem oder auf was sein Blick ruht.



Abb. 3–6

Diese Sequenz nimmt eine wesentliche Rolle im Film ein. Sie gibt dem Zuschauer zu verstehen, dass Ari Folman die Erfahrungen an den Krieg verdrängt hat, er Opfer der Kriegserlebnisse im Libanon ist und vermutlich, so legt es der Filmtext nahe, unter einer Posttraumatischen Belastungsstörung leidet. Dieser Flashback ist für

Ari nicht direkt zuordenbar, jedoch handlungsweisend, da Ari sich veranlasst sieht, sich der Leerstelle in seinem Gedächtnis zu widmen. Die Visualisierung des Flashbacks ist somit eine Fährte, die wie Elsaesser formuliert, auf die Spurlosigkeit des Traumas selbst verweist und erst durch das Zeugnis ihre Leere offenbart.²¹⁹ Der Film ist demnach wortwörtlich durch eine Spurensuche gezeichnet und legt den Fokus auf die Erinnerungsstrukturen, den Prozess des Vergessens und Erinnerns selbst. Auch wenn Ari den Flashback in Zusammenhang mit dem Massaker in den Flüchtlingslagern bringt, so kann er sich doch an keine Szene im Krieg erinnern. Der Auslöser für Aris traumatische Erfahrung ist somit noch unbestimmt und stellt den Motor der Dramaturgie dar. Der Flashback wird sich dreimal wiederholen, bis er letztlich in der Erkenntnis Aris mündet, woher sein Trauma rührt. Die Auswüchse des Traumas sind gewissermaßen Leitmotiv und ziehen sich wie ein roter Faden durch den Film. Die Rekonstruktion vergangener Erinnerungen trägt dabei die Handlungsentwicklung voran, die von Ari initiiert wird, der sich innerhalb der erzählten Welt als handelnde Figur und gleichzeitig als extradiegetischer Erzähler zu erkennen gibt.²²⁰

Die Rolle des Gedächtnisses spielt demnach eine wesentliche Rolle und wird unmittelbar in der nächsten Szene thematisiert. Ari besucht seinen besten Freund Ori Sivan, der als Psychologe arbeitet und artikuliert erstmals seinen Wunsch, sich an die Geschehnisse von damals erinnern zu wollen. Er versteht nicht, weshalb er erst jetzt, nach dem Gespräch mit Boaz, von einem Flashback ereilt wird. „Das Gedächtnis ist dynamisch, es lebt“ (TC: 00:10:25) erklärt Ori und beschreibt ein Experiment, in dem Probanden unterschiedliche Kindheitsfotos gezeigt wurden. Eines der Fotos wurde manipuliert, indem die Probanden als Kind in einen Vergnügungspark montiert wurden, den sie nie besucht

219 Vgl. Elsaesser 2007: 196.

220 Felix Hasebrink bezeichnet Ari deshalb als „anfiktionalisierte“ Hauptfigur“ (2017: 29).

haben. Alle der Probanden meinten irgendwann, sich an das Erlebnis erinnern zu können. „Wenn Einzelheiten fehlen und es dunkle Flecken gibt,“ führt Ori weiter aus, „ergänzt es die Erinnerungen mit Dingen und Geschehnissen, die nie stattgefunden haben.“ (TC: 00:10:24) Diese Erklärung Ori legt Erinnerungsstrategien in *Waltz with Bashir* offen, die Janet Walker in ihrer Definition von Trauma-Kino als „disremember“ bezeichnet (siehe Kapitel 3.3). Wenn traumatische Erinnerungen rekonstruiert werden, sind diese nicht schlicht wahr oder falsch, sondern sie sind „fragmentary, virtually unspeakable, and striated with fantasy constructions“.²²¹ Diese Erinnerungsstrategie befähigt Ari und seine Freunde dazu, in abgewandelter Form über gewisse Geschehnisse zu sprechen, die für sie so grausam sind, dass sie kein zweites Mal durchlebt werden können.²²² Die schmerzhaften Ereignisse wurden nicht vergessen, jedoch können sich die Betroffenen auch nicht akkurat an sie erinnern: „Disremembering is not the same as not remembering. It is remembering with a difference.“²²³ Während Ari daraus folgert, dass die Bilder seines Flashbacks nicht zwangsläufig auf reale Begebenheiten zurückgeführt werden müssen, erhält der Zuschauer die Information, dass in *Waltz with Bashir* Erinnerungen gewisse Unzuverlässigkeiten in sich bergen können. Der Konstruktcharakter, der während der Rezeption immer wieder reaktiviert wird, wird deutlich hervorgehoben. Ori, der in der Dramaturgie eine beratende Funktion einnimmt und dort Denkanstöße gibt, wo Ari in eine Sackgasse gerät, schlägt deshalb vor, ehemalige Kameraden aufzusuchen, um Aris Flashback und seine Rolle bei den Massakern zu ergründen. Verunsichert darüber, dass Ari Dinge herausfinden könnte, die er nicht erfahren möchte, beruhigt ihn Ori, indem er ihm versichert: „Dein Gedächtnis führt dich nur dahin,

221 Walker 2006: 109.

222 Vgl. Yosef 2012: 160.

223 Walker 2005: 17.

wohin du auch willst.“ (TC: 00:11:34) Ein wichtiger Grundsatz, der an späterer Stelle noch ausführlicher diskutiert wird.

Durch einen harten Schnitt in eine verschneite Winterlandschaft wird dem Rezipienten klar, dass Ari dem Vorschlag Oris folgt und seinen alten Schulkameraden Carmi Cnaan, den er als einzigen in seinem Flashback zu erkennen meint, in Holland besucht.²²⁴ Carmi, der Israel nach dem Krieg verließ, schaffte es durch den Verkauf von Falafel zu einem wohlhabenden Leben, indem er einen Trend nach orientalischem Essen in den Niederlanden erkannte. „Und damals haben alle gedacht, du würdest Atomforscher werden,“ sagt Ari (TC: 00:13:00). Fast beiläufig erwidert Carmi: „Schon mit 20 konnte aus mir nichts mehr werden.“ (TC: 00:13:15) Ein deutlicher Hinweis, dass auch Carmi stark vom Krieg gezeichnet ist und dieser sein Leben auf entscheidende Weise verändert hat.

Ohne konkreten Hinweis auf sprachlicher Ebene entfernt sich das Bild in einer Rückwärtsbewegung von Ari und Carmi, taucht in den Dunst von Wolken ein, bis sich das Bild wieder in einer Vorwärtsbewegung auf das Geschehen zubewegt. Begleitet durch den Einsatz des Antikriegssongs *Enola Gay* von *Orchestral Manoeuvres in the Dark*, der Assoziationen zu dem Abwurf der Atombombe über Hiroshima 1945 weckt, bei dem der Bomber *Enola Gay* hieß, werden die Rückblenden an den Krieg von Carmi eingeläutet. Kurz darauf erhalten diese Einspielungen durch das Gespräch zwischen Ari und Carmi, in dem Carmi von der Überfahrt in den Krieg erzählt, eine Rahmung aus der diegetischen Gegenwart. Doch ebenso wie im Falle des Flashbacks Aris' markiert Carmi seine Erinnerungen selbst als unzuverlässig, indem er wiederholt betont, sich an vieles möglicherweise falsch oder nicht erinnern zu können. Während der Rezipient auf sprachlicher Ebene von Carmi

224 Carmi Cnaan hat sich kurz vor den Dreharbeiten entschieden, seine Geschichte durch einen Schauspieler spielen zu lassen. Er selbst wollte nicht im Film erkannt werden.

erfährt, dass sie auf einem Kreuzfahrtschiff, auf einem *Love Boat*, in den Krieg gezogen seien, „damit wollten sie den Feind irreführen und überraschen“ (00:15:27), werden auf visueller Ebene partyähnliche Bilder inszeniert, die jedoch über den Wahrheitsgehalt seiner Erzählung wenig aussagen (ein erwähnter Jacuzzi oder eine rosafarbene Bemalung des Schiffs sind nicht erkennbar). Und obwohl Carmi nach eigener Aussage seine Männlichkeit im Krieg zu beweisen versuchte, ist dieser von einer ständigen Angst und Übelkeit geplagt. Um vor der Wirklichkeit des Krieges zu fliehen, fällt Carmi auf dem Schiffsdeck in einen tiefen Schlaf – ein Reflex, den er schon hat, seitdem er jung ist. Ein Traum oder eine Halluzination beginnt sich auf visueller Ebene zu entspinnen, die sich farblich deutlich von der erzählten Welt, der Zeit des Handelns, abhebt und eine surreale Atmosphäre schafft. In starken Blau- und Grüntönen sehen wir nur noch Carmi, der alleine auf dem Deck des Bootes zusammengekauert sitzt – Lichterketten und Lampions sind nun zu erkennen, die die vorherige Erzählung Carmis von der Überfahrt des *Love Boats* bekräftigt hätten und verdeutlichen, dass die Erinnerungen hier fließend ineinander übergehen. Neben einer mystischen Streichmusik hört der Rezipient leise Wasserge-räusche, die kurz darauf auf eine überdimensionale nackte Frau zurückgeführt werden können, die in Rückenlage auf das Boot zuschwimmt.

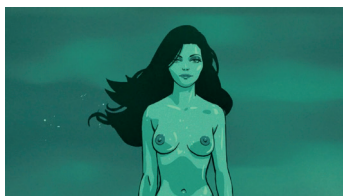


Abb. 7–8

Sie steigt auf das Boot, nimmt Carmi auf den Arm und gleitet zusammen mit ihm zurück in das Wasser, wo sie ihn in Sicherheit

wiegend davon bringt. Die Frau, die auf die sexuellen Fantasien von Carmi anspielt, suggeriert gleichzeitig Schutz und Sicherheit, wie eine Mutter, die ihr Kind vor den Gefahren des Krieges schützen möchte. Während beide in sicherer Entfernung davongleiten, gerät das Schiff mit all seinen Kameraden unter Beschuss „und ich sehe, wie meine besten Freunde vor meinen Augen in Flammen aufgehen“ (TC: 00:17:56). Das Verlangen, dem Krieg zu entfliehen, ist gleichzeitig gepaart mit dem Gefühl der Machtlosigkeit und dem Schuldgefühl seinen Kameraden gegenüber nicht genug getan zu haben, was im Laufe des Films immer wieder thematisiert wird. Die traumatischen Erinnerungen, die hier aus einer sehr persönlichen Sicht geschildert werden, sind durchzogen von halluzinatorischen Elementen, die sowohl auf inhaltlicher als auch auf visueller Ebene auf Unsicherheiten und Unzuverlässigkeiten hinweisen. Gedächtnisstrukturen bilden sich so im Bild selbst ab und verdeutlichen, dass diese dissoziiert wurden oder nur noch Fragmente des Geschehens erinnert werden. Diese Darstellung gibt erste Hinweise darauf, dass die Rekonstruktion des Libanonkrieges keine offizielle oder objektive Darstellung abzubilden versucht, sondern sich entlang individueller Formen entwickelt.

Diese Erzählakte setzen sich im Laufe des Films weiter fort, indem Ari neben Ori und Carmi seine ehemaligen Kriegskameraden Shmuel Frenkel und Ronny Dayag aufsucht, um die Lücken seines persönlichen Gedächtnisses aufzufüllen. Auch hier sind die subjektiven Erinnerungsbilder innerhalb der Nacherzählung durch eine metadiegetische Ebene verflochten, so dass Erinnerungen, Visionen, Imaginiertes oder Träume nicht immer klar unterscheidbar sind. Auffällig ist, dass über die Handlungsentwicklung hinweg viele Erinnerungsfragmente von Aris Interviewpartnern, jedoch nur wenige von Ari selbst gezeigt werden. Es ist vor allem die Sprache der anderen, durch die er seine Erfahrung erlebbar macht und sie so im Laufe der Zeit zurückgewinnt. Dabei dienen ihm keine Gedächtnisstützen, die beispielsweise durch eine kollektive Aufarbeitung innerhalb Israels bereitgestellt wurden,

sondern Erfahrungswerte seiner Kriegskameraden. So kann hier ein Rückschluss auf die Theorien Halbwachs und Assmanns gezogen werden, da Ari sich nur durch Hilfe des sozialen Bezugsrahmens (*cadres sociaux*) erinnern kann. Es genügt nicht, sich alleine erinnern zu wollen, es bedarf gemeinsamer Bezugspunkte und Erfahrungswerte, die erst aus der Kommunikation heraus rekonstruiert werden können.²²⁵ Darüber hinaus wird deutlich, dass in *Waltz with Bashir* keine offizielle Geschichte aufgearbeitet wird, die einen identitätspolitischen Charakter offenbart, sondern dass der Film sich jenem unbewohnten Gedächtnis widmet, das Aleida Assmann als Speichergedächtnis bezeichnet. Es ist das Repertoire an Möglichkeiten, das Archiv von ungenutzten Gedächtnisdaten, das weder strategische Funktion noch politische Ansprüche hat, welches hier repräsentiert wird.²²⁶ Die Reaktivierung von Erinnerungen aus dem Speichergedächtnis formt so ein gemeinsames Gedächtnis über den Krieg, das in der Gesellschaft kaum ein Sprachrohr gefunden hat. Ebenso chaotisch, wie das Speichergedächtnis in der Theorie, werden auch die Erinnerungselemente in *Waltz with Bashir* aneinandergereiht, die letztlich zwar in einer klassischen Drei-Akt-Erzählung münden, innerhalb dieser jedoch vorerst keiner sinnhaften Chronologie folgen.

Diese unterschiedlichen Erinnerungsakte werden auch auf narrativer Ebene selten durch klare Schnitte voneinander getrennt, sondern überwiegend miteinander verflochten. Doch nicht nur die Erinnerungsakte gehen erzählerisch ineinander über, auch die Zeitebenen und die Erlebnisswelten vermengen sich und stellen ein „heterogenes Nebeneinander“²²⁷ dar. Diese Erzählstrategie findet eine weitere Steigerung, wenn es um die konkrete Übersetzung traumatischer Erinnerungen und deren Einbruch in das Bewusstsein geht. Das zerbrechliche Band zwischen der Vergangenheit

225 Vgl. Halbwachs 1985: 195.

226 Vgl. Assmann 2018: Kap. 6.2, 144.

227 Hasebrink 2017: 22.

und Gegenwart findet im Bild selbst Ausdruck und schlägt sich auf audiovisueller Ebene durch eine komplexe Montagestruktur nieder.

Dies wird beispielsweise deutlich, wenn Ari erstmals Erinnerungen an den Krieg einholen, als er auf dem Rückweg von dem Besuch bei Carmi in Holland ist. Während Ari nachdenklich im Taxi sitzt, setzt eine aufreibende und hektische Musik ein. Vorerst kann diese nicht mit dem Inhalt des Bildes überein gebracht werden, scheint aber eine beunruhigende Szene einzuläuten. Überraschenderweise erkennt der Rezipient nun im Spiegelbild der Autoscheiben anstatt der zuvor sichtbaren winterlichen Landschaft Hollands Palmen und Panzer, die an dem Taxi vorbeiziehen. In langsamerer Bewegung als zuvor ist die Landschaft Libanons zu erkennen. Nun zeigt auch Ari eine Reaktion und blickt erschrocken der Spiegelung im Fenster hinterher, als sähe er diese ebenso deutlich wie der Zuschauer. Während die Vergangenheit Einzug in die Gegenwart findet, wird ein Wechsel der Zeitebenen angekündigt, das Einbrechen der Erinnerungen an den Krieg. Plötzlich befinden wir uns im Libanon – es ist der erste Tag des Krieges. Deutlich als Aris Erinnerungen gekennzeichnet, leitet dieser nun auch über den O-Ton durch die folgende Szene und nimmt aus der diegetischen Gegenwart Bezug zu ihr. Während in der zuvor beschriebenen Szene von Carmi Traumbilder innerhalb der meta-diegetischen Ebene (seinen instabilen Erinnerungen) Einzug finden, dringen in dieser Szene von Ari Bilder aus der Vergangenheit in die diegetische Gegenwart ein. Das Zeitgefühl zwischen den damaligen traumatischen Erfahrungen und der Gegenwart löst sich auf, der Einbruch der plötzlichen Emotionen nimmt auf audiovisueller Ebene gestalterische Form an.

Es sind diese Übergänge, die die deutlichste Zeichnung von traumatischen Spuren bieten, die durch die Ästhetik der Animation Gestalt annehmen. Nea Ehrlich zieht in diesem Zusammenhang einen Vergleich zwischen der Animation und der Funktion von Masken und schreibt: „Masks can cover the wearer’s face but can also ‚give face‘, exposing the wearer’s beliefs, wishes and

cultural associations. [...] Masks facilitate a transformation and empower change because they break with everyday life [...].“²²⁸ Auch in diesem Fall verschleiert Animation nicht die Realität, sondern kann den Horizont des Bekannten und Alltäglichen aufbrechen und erweitern.

Auch in einer weiteren Szene wird deutlich, dass die Darstellungsform die Grenzen zwischen Realität, Traum und Fantasie aufbricht, um die traumatischen Spuren sichtbar zu machen. In einer Rückblende erinnert sich Ari an den Flug nach Westbeirut, als er und seine Einheit zum Einmarsch in die Stadt gerufen werden, weil Libanons Präsident Bashir Gemayel, ein Verbündeter Israels, einem Attentat zum Opfer gefallen ist. Auf dem internationalen Flugplatz angekommen, erblickt Ari neben Militärmaschinen eine Reihe von Verkehrsflugzeugen von Trans World Airlines (TWA), Air France und British Airways. Es ist ein reges Durcheinander zu erkennen. An einer Art Kiosk auf dem Flugplatzgelände stehen Soldaten an, um sich Eis zu kaufen. Ari verlässt den Landeplatz, betritt die Eingangshalle des Flughafens und bleibt vor einer Anzeigetafel stehen, auf der verschiedene Abflugzeiten zu sehen sind: „14:10 Uhr London, 15:20 Paris, 16:00 Uhr New York“ (TC: 00:52:33). Während er weiter durch die Halle läuft, vorbei an Duty-Free-Shops, leuchtenden Werbetafeln, keimt Vorfreude in ihm auf. Ein Gefühl der Freiheit macht sich breit – die Freiheit, tun und lassen zu können, was er möchte. Einfach ein Reiseziel bestimmen und einen Flug buchen. Als er jedoch durch die Fensterscheibe auf den Flugplatz hinaussieht, bricht die harte Realität plötzlich über ihn herein. Nun erkennt er, dass die kurz zuvor noch intakten Verkehrsflugzeuge nur noch Schutt und Asche sind und keineswegs mehr für den Ziviltransport genutzt werden könnten. Auch die leuchtenden Geschäfte sind zerstört und längst geplündert. Es sind diese Bilder von Krieg und Zerstörung, die ihn plötzlich vereinnahmen.

228 Ehrlich 2011: 3f.



Abb. 9–12

Wie auch Carmi sich auf der Fahrt in den Krieg in einen Traum flüchtet, verdeutlicht diese Szene, wie eng auf struktureller Ebene die traumatischen Erinnerungen mit Wünschen und Halluzinationen verknüpft sind. Wenn zuvor die Erinnerungen oder Rückblenden noch deutlich durch eine andere Farbgebung gezeichnet waren, kann hier kein Unterschied oder Übergang erkannt werden. Die Ebenen sind fließend, hier nicht unterscheidbar.²²⁹ Diese zunehmende Ununterscheidbarkeit in der Farbgebung verdeutlicht, dass die Erfahrungswerte der verschiedenen Erlebnisswelten keine unterschiedliche Gewichtung erhalten. Sie sind miteinander verschränkt, sind Teil des Bewusstseins und liefern daher den gleichen Erkenntniswert.

²²⁹ Dies meint nicht, dass die Farbgebung im Laufe des Films vereinheitlicht wird, sondern dass die Darstellung von Träumen, Halluzinationen oder Erinnerungen nicht immer den gleichen Farbschemata folgen. Trotzdem spielt die Farbauswahl eine wesentliche Rolle, so dass gewisse Farben, wie das Schwefelgelb, ein immer wiederkehrendes Motiv darstellen.