

Eine Installation zum Thema...

„HOMO BELLICUS – A GENEALOGY OF WAR“

Fragestellung

Am Anfang meiner Überlegungen stellte ich folgende Fragen:

Ist der Mensch wirklich von Grunde auf kriegerisch veranlagt? Oder ist es vielmehr ein Prozess des Werdens, also eine Art Sozialisation dessen, was wir in unserem alltäglichen Leben durch Interaktion erleben, verarbeiten und lernen. Laut Definition beschreibt der Begriff Sozialisation eine Anpassung des Menschen an gesellschaftliche Denk- und Gefühlsmuster durch Verinnerlichung von Normen. Auf welchen Ebenen können wir also dieses kriegerische Verhalten suchen, wenn wir einmal von einer möglichen genetischen Veranlagung absehen.

Wo oder wie werden die Grundlagen für dieses Verhalten gelegt?

Idee

In den heutigen Demokratien sind die Medien zu einer Art Instrument politischer Wirklichkeitskonstruktion geworden und spielen eine wichtige Rolle für die Sozialisation von Kindern und Jugendlichen, das Alltagswissen der Bürger und die Entscheidungsfindung in Politik und Gesellschaft. Wenn also die Darstellung von Gewalt und Krieg in Nachrichten, in Filmen und Computerspielen und sogar in Spielzeugläden erfolgt, setzen sich natürlich auch unsere Kinder damit auseinander, da wir Ihnen diese Welt ja vorleben, ganz gleich ob virtuell, medial oder real. Aufgrund dieser Tatsachen, beginnt meines Erachtens Krieg zunächst einmal im Kopf. Von dort wird er genährt.

Israel und Libanon, Irak und Afghanistan – sind örtlich gesehen "Nebenschauplätze" des einen, globalen Krieges. Wenn man nun von Nebenschauplätzen spricht stellt sich unweigerlich die Frage nach den "Hauptschauplätzen" eines Krieges. Wo sind diese auszumachen? Ist eine geografische Ortung von Krieg und Gewalt in Zeiten zunehmender Globalisierung überhaupt noch möglich?

Eine mögliche These könnte zumindest einmal wie folgt lauten.

Kriege bzw. Auseinandersetzungen sind allgegenwärtig. Sie begleiten den Menschen in seinem Alltag und in seiner Geschichte. Und ebenso allgegenwärtig ist die Sehnsucht der Menschen nach Schutz, Sicherheit, Frieden und Harmonie. Gemeint ist aber nicht nur der militärische Krieg, der Kampf mit Waffen mit dem Ziel physischer Zerstörung und Vernichtung, sondern der ganz "alltägliche Krieg" wie er sich überall und in allen Lebensbereichen täglich abspielt, ob im Büro oder auf der Straße.

Hass, Egoismus, Betrug, Lüge, Faustrecht, all dies sind Werte die in unserer Gesellschaft, wenn auch nicht von jedem im gleichen Maße, gelebt und somit auch von Generation zu Generation weitergetragen werden.

Diese alltäglichen Auseinandersetzungen zwischen Menschen dienen letztlich erst einmal als Grundlage für den großen und mit militärischen Waffen geführten Krieg. Der militärische Krieg mit Waffen stellt lediglich die aggressivste und destruktivste Äußerungsform dar.

In meiner Rolle als Vater habe ich mich bei Streifzügen durch Spielzeugläden und Kinderzimmer immer wieder gefragt warum wir eigentlich immer noch guten Gewissens Kriegs- und Gewaltspielzeuge herstellen lassen und unsere Kinder damit ausstatten.

Wissenschaftler sind der Meinung, dass Kinder den Umgang mit Gewaltspielzeug erst einmal anders verarbeiten als viele Erwachsene vermuten. Aus einem Kind, das mit Gewaltspielzeug spielt, wird noch lange kein Militarist. Gewaltspielzeug macht Kinder nicht von sich aus gewalttätig, und Kriegsfilme verführen Kinder nicht dazu Kriege zu führen. Solche Annahmen über Ursachen und Wirkungen greifen zu kurz, denn menschliches Verhalten ist bekanntlich überdeterminiert, d. h. von sehr vielen Einflussfaktoren abhängig, so zumindest die Wissenschaft. Dennoch, der Umgang mit Kriegs- und Gewaltspielzeug trägt umgekehrt nicht zur Entwicklung einer Friedensfähigkeit bei.

Im 17. Jahrhundert war Kriegsspielzeug noch Lehrmittel für Königssöhne, das dazu diente, die Thronfolger in ihren künftigen Aufgabenbereich als oberste Kriegsherrn und Befehlshaber einzuweisen, so hat sich bereits im 18. Jahrhundert Kriegsspielzeug zum Massenspielzeug entwickelt. Auch zu Zeiten des Kalten Krieges (20. Jahrhundert) standen sich zwei deutsche Staaten als Feinde in einem Systemkonflikt gegenüber. Während in der marktwirtschaftlichen BRD Spielzeugpanzer nach Alliierten Vorbild in die Kinderzimmer

einrollten, zogen in der damaligen DDR angeordnet vom SED-Regime NVA-Figuren in die Kindergärten ein.

Aber statt uns zu fragen Kriegs- und Gewaltspielzeug grundsätzlich zu verbieten, sollten wir uns vielmehr vor Augen halten warum Kinder überhaupt damit spielen. Kinder spielen zwar Krieg, Überfall, Raub und Mord, aber diese Spiele sind nicht ihre Erfindung, sondern ein Spiegel unserer Erwachsenenwelt, mit der sie durch das Fernsehen, Zeitungen und Gespräche in Berührung kommen und die sie mehr oder weniger beschäftigt und beeindruckt.

Genau um diese Aussage geht es mir in meiner Arbeit zum Thema

HOMOBELLICUS – A GENEALOGY OF WAR.

Warum also etwas unterbinden bzw. gar verbieten was wir unseren Kindern selbst vorleben?!

Konzept

Die Arbeit zeigt einen begehbaren Raum, in dem ein konventionelles Kinderzimmer zu sehen bzw. zu durchlaufen ist. In diesem Zimmer befinden sich unter anderem typische Kinderspielzeuge. Darunter auch Kriegs- und Gewaltspielzeuge die subtil untergemischt werden (nicht plakativ!).

Die Besucher sollen sich unter Zuhilfenahme von schnurlosen Kopfhörern, abgeschirmt von der (akustischen) Realität, durch diese Klang- und Rauminstallation bewegen.

Der Kopfhörer wird zwischen Mensch und Installation geschaltet und modifiziert dadurch seine subjektive Wahrnehmung. Es verändert sich sowohl die Perzeption der Umgebung des Hörers als auch der Klänge aus dem Kopfhörer; beide Ebenen treten in eine neue Beziehung. Mit Hilfe des Kopfhörers wird die akustische Ebene der den Hörer umgebenden Umwelt von der optischen Ebene getrennt bzw. erweitert. Diese Spaltung des Raums in eine unabhängige optische und akustische Dimension soll vielfältige und neue Wahrnehmungserfahrungen ermöglichen. Die mobile Rezeptionssituation bietet zudem einen spielerischen Umgang mit dem Thema der Arbeit. Durch die Auseinandersetzung mit dem Raum und der akustischen Unterstützung soll sich das Bild im Kopf des Rezipienten zusammensetzen. Das wiedergegebene Audiomaterial lässt Kinder hörbar werden die Krieg oder Gewalt im Spiel

praktizieren. Das akustische Material wird dabei so bearbeitet bzw. geformt, dass es den Anschein einer traumhaften Sequenz vermittelt, analog zu Kindern die sich angeregt durch ihre Phantasie ganz im Spiel verlieren können. Dieses Gefühl bzw. dieser Gemütszustand soll durch die akustische Ebene der Installation vermittelt werden.

© Martin Backes 2007