

Zimmer mit kolossaler Aussicht

War Rooms als imaginäre Aushandlungsorte von Störungen

A Room with a ‘Colossal’ View

War Rooms and the Imagination of Disruptions

Tobias Nanz

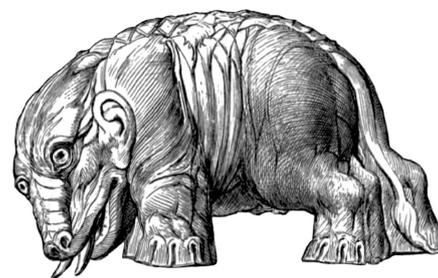
Abstract:

During the Cold War numerous fictional scenarios featured *War Rooms* and bunkers as control rooms. In these places we witness how a head of government is negotiating with a political opponent in times of crises and deciding on war or peace. In this paper, I will discuss three literary and cinematic treatments that focus on crises situations that broach the issue of atomic war. I consider the *War Room* (and its environment) as an experimental laboratory. It tests the decision-making ability of any political leader and his skills to handle technical or human failures that threaten to cause a nuclear war. As I will argue, in fiction human control and sovereignty were replaced by computers that had taken command. This loss of human agency was caused by the medialisiation and mechanisation of the nuclear weapons control. Drawing on these deliberations, this article aims to introduce a typology of disruption. Based on the analysis of Cold War fictional treatments, this typology identifies different ways of handling incidents caused by human or technical agents as well as different ways of solving (or failing to solve) a nuclear crisis. The paper concludes with an outlook on fictional scenarios that discuss current *Situation Rooms* at the time of “War on Terror”.

Keywords, dt: Kommandozentrale, Kalter Krieg, Colossus, Fail-Safe, Störung, Souveränität

Keywords, engl.: War Room, Cold War, Colossus, Fail-Safe, disruption, sovereignty

Tobias Nanz is a postdoc in the ERC research group „Principle of Disruption“, Technische Universität Dresden. His research focuses on the media history of Cold War culture. **Email:** tobias.nanz@tu-dresden.de



Ein *War Room* im englischen Wortsinn, trotz der befürchteten deutschen Luftangriffe eher mäßig verbunkert, wurde kurz vor dem Beginn des Zweiten Weltkriegs im Keller der *New Public Offices* im Londoner Regierungsviertel Whitehall fertiggestellt. [1] Der „Central War Room“ war nur ein Provisorium, da bereits Pläne für ein „Emergency War HQ“ in Arbeit waren, die durch den Kriegsbeginn allerdings nicht umgesetzt werden konnten (Holmes 2011, 17, 18, 23; McCamley 2007, 248). Der Bunker verfügte unter anderem über mehrere Büros, über Telekommunikationseinrichtungen und über einen *Map Room* als zentrales Lagezentrum, so dass die Regierungstätigkeiten von Winston Churchills Kriegskabinett auf einem soliden Fundament fußen (Simkins 1984, v.a. 41ff.).

Als einige Jahre später – der Kalte Krieg war mittlerweile ausgerufen worden (Baruch 1960, 388; Stöver 2007, 14f.) – mit der Weiterentwicklung der Waffentechnologie Bomberverbände und Raketen jeden Ort in den beiden Blöcken potentiell bedrohten, setzte in den betroffenen Ländern eine regelrechte (imaginäre) Verbunkerung ein. So wurden etwa in den Vereinigten Staaten oder in Kanada öffentliche und private Bunker propagiert – gebaut wurden allerdings nur wenige, so dass diese in erster Linie den Status von „imagined spaces“ (Davis 2007, 156) hatten, deren gedankliche Besetzung durch einige wenige Zivilschutzübungen konkretisiert wurden.

War Rooms in Bunkern, also Kommandozentralen tief in der Erde und atombombensicher ausgebaut, waren imaginäre Orte des Kalten Krieges, an denen Störungen und Zwischenfälle verhandelt wurden. Als Ronald Reagan zu Beginn seiner Präsidentschaft den *War Room* im Weißen Haus besichtigen wollte, mochte der Schauspieler in einer Überblendung von Fiktion und Realität an den von Ken Adam entworfenen Bunker in Stanley Kubricks *Dr. Strangelove* gedacht haben (Smolczyk 2002, 98; siehe auch Hars-Tschachotin et al. 2014). Dieser *War Room* ist bis heute nicht nur der berühmteste Entwurf einer solchen Operationszentrale in der Filmgeschichte, sondern war zudem für die nachfolgenden Architekturen stilgebend – man denke nur an die *War Rooms* der Bösewichte in den *James Bond*-Filmen, jene „Machträume“ (Kissling-Koch 2012, 85), von denen aus etwa Ernst Stavro Blofeld oder Dr. No die Welt regieren wollten und die zum Teil auch von Adam gestaltet wurden (Adam/Frayling 2008, Kap. 3). Geführt wurde Reagan stattdessen sicherlich in den *Situation Room*, in dem seit 1961 Krisen diskutiert werden und der im Keller des *West Wings* untergebracht ist (Bohn 2003, 1ff.). Atombombensichere Anlagen wurden für die Regierung unter anderem in die Berge im Umkreis von Washington gegraben, wie etwa das *Alternate Joint Communications Centre*, das im Kriegsfall die Funktion des Pentagons tief im Raven Rock hätte übernehmen können (McCamley 2007, 6ff.). Den Ernstfall im Kalten Krieg konnten allerdings glücklicherweise nur Fiktionen skizzieren.

In diesem Aufsatz werden drei literarische und filmische Inszenierungen untersucht, deren Dramaturgie sich zentral in oder an US-amerikanischen Atomkriegsbunkern zu Zeiten des Kalten Krieges entwickelt. Diese beziehen sich auf die zentrale Angst in dieser Zeit – die Sorge um einen Atomkrieg (Greiner et al. 2009; Payk 2013) – und befeuerten jenseits der Fiktion in den westlichen Gesellschaften die Debatten über die Gefahren eines zufällig

[1] Die Forschung, die zum vorliegenden Beitrag geführt hat, wurde vom Europäischen Forschungsrat (European Research Council (ERC)) durch das siebte EU-Forschungsrahmenprogramm (FP7/2007-2013) finanziert / ERC grant agreement n° 312454.

oder durch einen technischen Defekt ausgelösten Atomangriffs. Die Analysen befassen sich mit der Souveränität und dem Handlungsspielraum menschlicher und technischer Akteure in Krisensituationen und entfalten dafür eine kleine Krisentypologie. In einem Ausblick sollen abschließend für die Zeit nach dem Kalten Krieg zwei Inszenierungen in *Situation Rooms* diskutiert werden, in denen Operationen für den ‚Krieg gegen den Terror‘ vorgenommen werden.

Aus der Perspektive der Politikwissenschaft, die sich mit der Entscheidungsfindung in bedrohlichen Situationen befasst, zeichnet sich eine politische Krise durch die drei Faktoren „threat, time, and surprise“ (Hermann 1972, 13) aus: eine Bedrohung bricht ein, die die Ziele einer Regierung oder die Werte eines Landes in Frage stellt; auf diese Bedrohung muss unter Zeitdruck reagiert werden; und das krisenhafte Ereignis tritt – allerdings nicht notwendigerweise – mitunter überraschend ein. Pointiert formuliert markiert eine außenpolitische Krise folglich:

„a situational change in the external or internal environment which creates in the minds of the incumbent decision-makers of an international actor a perceived threat from the external environment to [the] basic values to which a responsive decision is deemed necessary.“ (Brecher 1977, 43; vgl. auch Head et al. 1978, 3ff.)

Versteht man den *War Room* erstens als einen Experimentalraum, in dem fiktionale Krisensituationen durchexerziert werden, entfaltet sich eine Szenerie, die abgeschottet von der Außenwelt die Frage nach der Souveränität – wer hat das Kommando? – stellt und Selbstbeherrschung wie auch Schuld der Entscheidungsträger – Techniken des Selbst – thematisiert.

Zweitens verweist die wankende menschliche Souveränität auf die technischen Medien, die ob der Fensterlosigkeit der Bunker den Kontakt zur Außenwelt herstellen. Aus analogen Fenstern, die eine Wahrnehmung der Außenwelt entlang der Zentralperspektive als symbolischer Form bilden (Panofsky 1992), werden digitale Fenster, auf deren Bildschirmen Computerprozesse mit der symbolischen Form Mathematik prozessieren.

Drittens werden im *War Room* drei Störungsarten verhandelt: die Sollbruchstörung, für die die staatlichen Institutionen vorgesorgt haben, da mit solchen Zäsuren stets gerechnet wird; die adaptive Störung, die die fiktionale Regierung beunruhigt, die aber gleichzeitig zum Lernen anregt und durch diese Verarbeitung lösbar wird – dies gilt gleichermaßen für den Leser oder die Zuschauerin; und schließlich die Überlastungsstörung, die von unvorhergesehenen Katastrophen warnt und intradiegetisch wie auch in der Lebenswirklichkeit Konsequenzen zeitigt. Das Vorführen von Überlastungsstörungen oszilliert zwischen zwei Extremen: Zum einen sucht es eine Eskalation der adaptiven Störungen zu verhindern, also den Atomkriegsfall eben nicht als unweigerlich darzustellen; zum anderen soll durch die stetige Anpassung an verschärfte Krisenlagen die Gesellschaft in einen permanenten Alarmzustand versetzt werden (vgl. zu den Störungsarten Koch et al. 2016, 18ff.).

Insbesondere die Überlastungsstörung erinnert viertens daran, dass sich der *War Room* als Experimentalraum potentiell in sein Umfeld erstreckt

– die Wände des Labors werden durchlässig und machen die ganze Welt zum Ort des Forschens (Latour 2006, 116f.). Denn obgleich die Politik, das Militär sowie verschiedene *Think Tanks* viele Strategien zur Führung eines Nuklearkriegs entwickelten, so ist doch jenseits der Bomben auf Hiroshima und Nagasaki nie der Ernstfall eines umfassenden Atomkriegs eingetreten. Dieser würde stattfinden unter dem Einsatz von hochkomplexer Technologie, deren Auswirkungen dort, wo sie noch Leben zulassen, unklar sind. So sind die Langzeiteffekte von Strahlung in dieser Dimension ebenso unerforscht wie auch die rekursiven Prozesse, die nach einem Atomschlag in der verseuchten Umwelt einsetzen und sich etwa zu einem nuklearen Winter zuspitzen (Krohn/Weyer 1989, 363, 367). Die Welt würde zu einem Labor, in dem „Realexperimente“ (ebd., 349) durchgeführt werden, und zwar mit Konsequenzen, die jede ethische Richtlinie durchbrächen.

All diese Fragen und Probleme werden entlang einer kleinen Typologie verhandelt, die hier exemplarisch und in drei Schritten für Kalte Kriegsfiktionen entfaltet wird. Der erste Typ – „Störung und Entstörung durch den Menschen“ – zeichnet die Gefahr eines Atomkrieges, der durch eine Psychose etwa eines leitenden Offiziers ausgelöst wurde. Der Präsident, der in einem Bunkerraum ohne Fenster und technische Bildmedien sitzt, muss zur Verhinderung eines Nuklearkrieges seine Ratio und Handlungsmacht beweisen. Typ zwei – „Störung durch Technik/Entstörung durch Menschen“ – befasst sich mit *War Rooms*, deren Isolation mit technischen Medien zur Kommunikation und Lageüberwachung aufgebrochen ist, dessen Bewohner aber nach wie vor von der Außenwelt durch die dicken Bunkerwände abgeschirmt sind. Die Fiktionen diskutieren die zeitgenössische Frage nach der Möglichkeit eines Nuklearkrieges, der durch einen technischen Defekt ausbrechen könnte – und rücken abermals den Präsidenten als Akteur ins Zentrum, dessen Verhandlungen vielleicht erfolversprechend sind, allerdings auch stets die Frage stellen, ob er noch Herr der Lage sei. Medientechnische Aufrüstung beschneidet stets die Kompetenzen des menschlichen Akteurs. Mit dem dritten Typ – „Störung durch Technik/(Ent)störung des Menschen“ – rücken schließlich diejenigen „Katastrophenfiktionen“ (Sontag 1968) in den Vordergrund, in denen Computer die Kontrolle über die militärischen Systeme übernehmen, um in der Konsequenz die Menschheit auszulöschen oder derart zu disziplinieren und zu kontrollieren, dass diese die Welt nicht mehr vernichten kann. Der Mensch wird in seinen Kompetenzen und Freiheiten gestört und stark beschnitten. Der Verlauf von Typ eins zu drei führt zwei Bewegungen vor: Zum einen wird entlang einer stärkeren medientechnischen Ausrüstung die Isolation der Menschen durchlässiger; zum anderen nehmen die Kompetenzen des vermeintlich handlungsmächtigen Subjekts ab, was letztlich auf eine Verkennung der eigenen Stärke und auf die zunehmend autarken, isolierten und handlungsmächtigen Rechnersysteme verweist.

1. Störung und Entstörung durch den Menschen

Bunker sind entweder fensterlos oder erlauben nur möglichst kleine Öffnungen. Dies erklärt sich, wie Paul Virilio in seiner Bunkerarchäologie ausführt,

aus den Bedürfnissen einer Verteidigungsarchitektur, die mit dem gewalttätigen Aufeinandertreffen rechnet (Virilio 2011, 34). Festungsarchitekturen müssen möglichst stabil und undurchlässig sein, um sich gegen die Wucht der Geschosse zu wappnen. Moderne Betonmassive, die oft in den Untergrund verlagert sind, rechnen zudem mit der Energie einer Atombombe und einer verstrahlten oder verseuchten Umwelt (ebd., 65). So wurden in der Geschichte des Festungsbaus die massiven Anlagen im Laufe der Zeit immer undurchlässiger, die Sehschlitze und Schießscharten stets kleiner, um für einen Krieg gewappnet zu sein, dessen Waffen präziser, schneller und zerstörerischer werden, und der sich auf die Gesamtheit des Raumes ausdehnt und nicht nur an den territorialen Grenzen stattfindet (ebd., 64, 74). Während der immer kleiner werdende Sehschlitz den eingeschränkten Blick auf das Ziel konzentrierte, muss der nahezu undurchlässige Bunker seinen Blick durch technische Medien leiten lassen. Diese Versiegelung der massiven Architekturen resultiert aus den Waffensystemen des 20. Jahrhunderts, das biologische und atomare Kampfmittel hervorbrachte, die auf eine Vernichtung des Lebensraumes zielen (Sloterdijk 2002, 14f. 59). Dabei stellt ein Aufenthalt in Bunkern die Sinne des Menschen vor große Herausforderungen. Der Sehsinn muss sich etwa an künstliches Licht von Neonröhren sowie Tag- und Nachtbeleuchtung gewöhnen (Berger Ziauddin 2015, 132) – und an künstliche Fenster oder Bildschirme, welche Informationen von der Außenwelt zusammentragen.

Vollkommen fensterlos ist die zentrale Szenerie in *Abraham '59 – A nuclear Fantasy* inszeniert. Die Kurzgeschichte wurde 1959 von dem Politikwissenschaftler Harvey Wheeler unter dem Pseudonym F. B. Aiken veröffentlicht und warnt vor dem unbeabsichtigten Ausbruch eines Atomkriegs. Der Dolmetscher und Ich-Erzähler wird in der Handlung mit einer dramatischen Lage konfrontiert. Eine Bomberstaffel der U.S. Air Force ist von einem Routineflug nicht zurückgekehrt und hat außerhalb der Reichweite der amerikanischen Abfangjäger den eigenmächtigen Nuklearangriff auf Moskau bekanntgegeben, um die eigene Führung zum Krieg gegen die Sowjetunion zu zwingen. Es droht ein umfassender Atomkrieg – eine Überlastungsstörung par excellence –, der entlang der Pläne der Militärs zwar denkbar, aber in seiner Führung und in seinen Auswirkungen noch gänzlich unbekannt ist. Der Präsident, dessen Worte der Dolmetscher bei einem Krisentelefonat übersetzen soll, denkt aber nicht daran, auf diese Erpressung einzugehen. Er möchte Nikita Chruschtschow „via transatlantic telephone“ (Aiken 1959, 23) kontaktieren und, falls die sowjetische Abwehr den Angriff nicht stoppen kann, New York gemäß der biblischen Formel ‚Auge um Auge, Zahn um Zahn‘ als Opfer anbieten, um einen umfassenden Atomkrieg abzuwenden.

Nachdem der Dolmetscher den „White House bomb shelter“ (ebd., 21) mit einem Fahrstuhl erreicht hat, betritt er am Ende eines Korridors einen Raum, in dem der Präsident an seinem Tisch mit einigen Beratern versammelt ist. Dieser bittet nun die anwesenden Männer aus Politik und Militär den Raum zu verlassen, um dem Dolmetscher die Lage und seine Aufgabe zu skizzieren:

„Quietly the room emptied. Still the President remained silent. Finally he motioned me to a chair: ‚Sit here please by this extension telephone. I’ve got a little thinking to do before we get to work. Maybe it would help a little if I run over the situation once more out loud. We’ve all thought it out as far as we can and everyone comes to the same conclusion. But perhaps one more time would be helpful and in any case you should be briefed on what’s coming off for otherwise you would almost certainly make a dangerous translation error at the crucial spot.

There was nothing for me to say. The President was obviously talking to himself—perhaps a little anxious to postpone action a while longer.“ (Ebd., 21f.)

Der Dolmetscher hört nun die Optionen, die dem Präsidenten in der Krise bleiben: Es ließen sich die abtrünnigen Bomber mit weiteren Flugzeugen verstärken und so die Streitkräfte der Sowjetunion in einem Erstschlag vernichten – aber hätte die UdSSR nicht noch ausreichend Zeit, um einen Gegenschlag vorzunehmen? Oder was könnte geschehen, wenn es nur bei der Bombe auf Moskau bliebe und die USA nichts weiter unternehmen würden – wäre es nicht sicher, dass die Sowjetunion mit allem, was ihr zur Verfügung steht, zurückschläge? Oder sollte man nicht mit New York eine amerikanische Stadt selbst zerstören, um glaubhaft zu versichern, dass man keine weiteren kriegerischen Schritte unternehmen, sondern die außenpolitische Situation deeskalieren wolle?

Der Dolmetscher versteht schnell, dass es bei den spieltheoretischen Erwägungen des Präsidenten nicht darum geht, seine Meinung einzuholen, sondern dass der Oberkommandierende eher mit sich selbst spricht, ein Bekenntnis nicht über seine vergangenen, sondern zukünftigen Taten, nämlich die Vernichtung New Yorks mitsamt seiner Bevölkerung ablegt. So entfaltet sich in dem abgeschlossenen Raum ein Spiel zwischen Selbstenthüllung und Geheimnis sowie Selbstkontrolle und Selbsterkenntnis – jene Selbstdomestikationstechniken, die Norbert Elias als charakteristische Landmarken des Zivilisationsprozesses beschrieb (Elias 1997; Hahn 2000, 231). Der Dolmetscher ist der stumme Beichtvater, der dem Präsidenten die unmögliche Absolution im Vorhinein geben soll.

Mit dem Angebot an die Sowjetunion, die Stadt New York als Opfer selbst zu zerstören, enthüllt der Oberkommandierende einen Plan, der seinem Amtseid widerspricht. Er muss diesen zudem vor der Öffentlichkeit verbergen, um eine Massenpanik oder Widerstand in politischen und militärischen Kreisen zu verhindern und somit einen Nuklearkrieg zu riskieren. Eine solche Entscheidung ist nur mit hoher Selbstkontrolle zu treffen; gleichzeitig wird er aber erkennen, dass er nach der Bombardierung New Yorks als Präsident nicht mehr haltbar ist. Im abgeschotteten Raum des Bunkers findet eine verkehrte Beichte statt: Es ist ein säkulares, spieltheoretisches Bekenntnis, das a priori geleistet wird und nicht auf Vergebung hoffen kann. Der amerikanische Präsident subjektiviert sich als eine Person, die qua Amt oder politischer Körperschaft eine Entscheidung treffen muss, welche Millionen Leben auslöscht, um weit mehr Opfer zu verhindern. Notwendig gekoppelt

an diesen Prozess der Entscheidungsfindung ist eine Selbstprüfung, die eine subjektivierende Machtbeziehung deutlich hervortreten lässt.

Davon ausgehend lässt sich erstens festhalten, dass in *Abraham '59 – A nuclear Fantasy* eine Entscheidung mit solcher Tragweite nur im Geheimen, in einem Bunker unter der Erde getroffen werden kann. Abgeschottet von der Öffentlichkeit werden einem Beobachter die grausamen Konsequenzen der Abschreckungspolitik und der ihr zugrundeliegenden Spieltheorie vorgeführt, die zugleich die Ohnmacht und das von Algorithmen angeleitete Abwägen der Entscheidungsträger transparent machen. Der Bunker, der gebaut wurde, um die Handlungsfähigkeit einer Regierung zu erhalten, erweist sich als ein Ort, an dem kaum noch selbständig gehandelt werden kann. Die Räume, in denen sich die Gedanken entfalten, sind fensterlos, um die Außenwelt – oder die zur Debatte stehenden Teile der Außenwelt – nur als abstrakte Größe oder statistisches Datum zu verhandeln, während das Leben im Hier und Jetzt möglichst ausgeklammert werden muss.

Zweitens subjektiviert sich der Präsident in seinem Bekenntnis als ein Krisenmanager, der seine vollständige Handlungsmacht wiedererlangen möchte, nachdem seine Position als Oberkommandierender durch das eigenmächtige Handeln der Bomberpiloten in Frage gestellt wurde. Gleichwohl erscheint klar, dass seine Position im Prekären verbleibt. Spieltheoretische Pläne zu entwickeln und dementsprechend Entscheidungen zu treffen, steht auf der einen Seite der Medaille; in der Lage zu sein, diese durchzusetzen und zu kontrollieren, steht auf der anderen (Head et al. 1978, 14). „I am ready, Mr. President, whenever you are“, sagt der Dolmetscher am Schluss der Kurzgeschichte. „He [the President] turned and reached for his telephone.“ (Aiken 1959, 24)

2. Störung durch Technik/Entstörung durch Menschen

Eine ähnliche Ausgangslage findet sich im Film *Fail-Safe*, der von Sidney Lumet inszeniert wurde und 1964 seine Premiere in den USA hatte. Die gleichnamige und stark diskutierte Romanvorlage wurde zwei Jahre zuvor von Eugene Burdick und Harvey Wheeler (1959) veröffentlicht. Wheeler hat die Opfer-Logik ‚Auge um Auge, Zahn um Zahn‘ von *Abraham '59* im Roman weiter ausgeführt, so dass auch in der getreuen Verfilmung die Struktur der Kurzgeschichte vorliegt. Die zunächst unscheinbare, aber für die zeitgenössische Debatte über die Aufrüstung und Computerisierung der militärischen Systeme wesentliche Änderung besteht in der Auslösung der Katastrophe. Die Störung erfolgt nun nicht durch eigenmächtiges Handeln eventuell psychisch verwirrter Soldaten, sondern durch einen technischen Defekt, der als Sollbruchstörung eher beiläufig bemerkt und behoben – und in dieser Situation keinesfalls als weitreichendes Problem wahrgenommen wird.

Gestört ist – und dies erklärt die verheerenden Konsequenzen – ein Kontrollelement des Rechners in der Kommandozentrale des *Strategic Air Commands* in Omaha, das die Flüge der strategischen Bomberflotte koordiniert und alle militärischen Operationen auf der Welt beobachten kann. Der *War Room* wird im Film entlang eines Besuchs des Kongressabgeordneten

Raskop (Sorell Booke) eingeführt, der kritisch die Technik des *Strategic Air Commands* hinterfragt. Zunächst führt man ihn ins „Nervenzentrum“, in dem die „Apparate“ ständig „Informationen aus allen Teilen der Erde“ empfangen und diese Daten auf einer großen Leinwand und in Form einer Weltkarte darstellen. Es werden in Echtzeit Satellitenaufnahmen vorgeführt, die auf Knopfdruck eine sowjetische Militärbasis heranzoomen können. Zudem erfassen die „empfindlichen Instrumente“ sowjetische U-Boote vor der Küste Kaliforniens und geben Auskunft über deren Bewaffnung.

Raskop zeigt sich einerseits von den technischen Möglichkeiten beeindruckt; andererseits äußert er die Sorge, dass sich die Technik verselbständige und fragt rhetorisch, wer das letzte Kommando habe? Nachdem ein Soldat auf den Präsidenten verwiesen hat, gibt der Kongressabgeordnete zu bedenken, dass sich bei solch komplexer Technologie eine Verantwortungsdiffusion einstellen könne und letztlich niemand mehr haftbar sei. Die experimentelle Implementierung von Hochrisiko-Technologie in den *War Room* ist mit enormen Risiken für die Gesellschaft und Bevölkerung der Welt verbunden (Krohn/Weyer 1990, 351f.).

Raskop muss nun beobachten, wie sich seine Sorge bewahrheitet. Denn als aufgrund eines Alarms US-amerikanische Bomber aufsteigen und um die *Fail Safe*-Punkte kreisen – jene Koordinaten, an denen die Piloten weitere Anweisungen erwarten –, erhält ein Verband aufgrund der technischen Störung den Angriffsbefehl auf Moskau. Dieser Befehl kann nur vom Präsidenten gegeben werden – jener wird allerdings „elektronisch“ und nicht via Sprechfunk übermittelt, so dass die technischen Medien als Agenten der Befehlskette ihren Teil dazu beitragen, die Welt an den Rand eines Nuklearkriegs zu führen. Mehrere Versuche scheitern, den fehlgeleiteten Verband zurückzurufen: Zunächst setzen die Sowjets Störsender ein; und nachdem diese abgeschaltet wurden, schenkt der Pilot sowohl den eindringlichen Worten des Präsidenten wie auch den flehentlichen Bitten seiner Frau kein Gehör, da er wie ein Automat den Operationsplänen folgt, die einen Abbruch der Mission ab einem bestimmten Zeitpunkt verbieten.

Während der Krise befindet sich der Präsident (Henry Fonda) mit seinem Dolmetscher Buck (Larry Hagman) in einem Zimmer im Bunker des Weißen Hauses und sucht telefonisch mit dem sowjetischen Ministerpräsidenten einen diplomatischen Ausgleich zu finden. Dieses fensterlose Zimmer ist dafür minimalistisch ausgestattet: Die Wände sind kahl, der Raum ist hell erleuchtet, und der Präsident und Buck sitzen an einem Tisch, auf dem eine Telefonanlage, das Rote Telefon sowie eine Nebenstelle für den Dolmetscher stehen. Die filmische Inszenierung des Raums setzt auf eine nüchterne, schmucklose und sterile Umgebung, die vielleicht für einen Bunker typisch sein mag, hier aber insbesondere die Gesten, die Mimik und die Rede eines Präsidenten hervorhebt, der sich als denkendes und reflektierendes Subjekts in aussichtsloser Lage formieren soll. Gleichsam erzeugt der enge Raum eine Stimmung der Bedrängnis und der Einsamkeit – letztere ist stets auch eine Verdoppelungstechnik, die Prozesse der Selbstwahrnehmung und damit auch Selbsttechniken initiiert (Macho 2000, 28).

Allein die Kommunikationsmedien verbinden den Raum mit der Außenwelt, von der dieser sonst inszenierungstechnisch hermetisch abgeriegelt erscheint. Der Präsident verfügt selbst über kein digitales Fenster, das ihm Flugbahnen oder andere Informationen aufbereiten und zur Verfügung stellen könnte. Die notwendigen Lagebeschreibungen erfährt er telefonisch von den Zentralen in Omaha oder im Pentagon. Es soll, so scheint es, keine Ablenkung durch visuelle Repräsentationen geben, so dass man den Oberkommandierenden bei der Entfaltung seiner Gedanken und den Gesprächen mit der sowjetischen Seite beobachten kann.

Zum tragischen Höhepunkt *Fail-Safes* kommt es in der Szene, in der der amerikanische Präsident und der sowjetische Ministerpräsident kurz vor der Zerstörung Moskaus und des Ausgleichsopfers New York mit dem Roten Telefon miteinander sprechen und den Fehler im System suchen. „Es trifft niemanden eine Schuld“, meint der Ministerpräsident mit Blick auf die technische Panne im amerikanischen Lagezentrum. „Wir sind das Opfer der Automation“, entgegnet der Präsident und fügt hinzu, dass er wisse, dass „die Menschen verantwortlich sind.“ Er plädiert dafür, „die Mauern, die wir selbst errichtet haben“, niederzureißen – und setzt nach der kurz bevorstehenden Vernichtung der beiden Städte auf eine neue menschlich geführte Diplomatie im Gegensatz zu einer algorithmenbasierten und computergesteuerten Militärmaschinerie.

Die Handlung *Fail-Safes* befasst sich zentral mit der Handlungsmacht technischer und menschlicher Akteure und führt dabei zwei Optionen vor: Zum einen verweist sie auf die Sorge, dass technische Akteure menschliche Intentionen durchkreuzen können; zum anderen sind es die menschlichen Akteure, die zumindest die totale Katastrophe im Sinne eines umfassenden Atomkriegs verhindern können. Dabei bleibt offen, ob die Vereinigten Staaten und die Sowjetunion nach der Vernichtung der beiden Städte tatsächlich Konsequenzen aus ihren Militärstrategien ziehen werden. Deshalb scheint der Typ „Störung durch Technik/Entstörung durch Menschen“ in der Frage künftiger Handlungsmacht eine Schwellenposition inne zu haben. Sowohl die Technik als auch die robotergleichen Soldaten arbeiten stur Algorithmen und Operationspläne ab und folgen dabei einer Programmierung, die vor der Eskalation geplant und eingegeben wurde (Edwards 1996, 316ff.; Weart 2012, 159f.; Nanz 2013a; Horn 2014, 105). Sie sind nicht in der Lage, sich der aktuellen Situation anzupassen und so die Katastrophe abzuwenden. Beide – Mensch und Maschine – folgen „exakt denselben Mechanismen“ (Lacan 1991, 385) und werden von der gleichen symbolischen Ordnung durchdrungen, die sich in Ablaufplänen, Codes und spieltheoretischen Kalkülen ausdrückt (Nanz 2013b, 231f.).

Als Kontrast wirken allein die emotionsgeladenen Telefonate zwischen den beiden Staatsoberhäuptern, die zunächst ein großes Misstrauen offenbaren, dann aber durch die in Aussicht gestellte Opferung New Yorks eine basale Vertrauensbeziehung aufbauen können. Die wegweisenden, menschenverbindenden Entscheidungen werden im fensterlosen und nüchternen Bunkerzimmer des Präsidenten getroffen, während der *War Room* im *Strategic Air Command* in Omaha mit all seinen digitalen Fenstern zur Überwachung

des Außenraums die mechanischen Operationen des Militärs vorführt. Die Reflexionen, die Gespräche und die Telefonate des Präsidenten verweisen wie in der Kurzgeschichte auf eine Beichte sowie ein Bekenntnis a priori und fügen zudem eine Besserungsabsicht hinzu. Diese Selbsttechniken bilden einen Gegensatz zu den Operationsketten der Rechnersysteme und der Soldaten, bei denen solche Regulierungen unmöglich erscheinen. Aus diesem Kontrast speist sich die Angst im Kalten Krieg, die vor den Gefahren eines ungewollten Atomkriegs aufgrund eines technischen Defektes warnt.

In *Fail-Safe* ist es allerdings noch unentschieden, ob menschliche oder nicht menschliche Akteure künftig das Kommando in den *War Rooms* übernehmen. Der Typ – Störung durch Technik/(Ent-)Störung des Menschen – wird sich hier neu positionieren.

3. Störung durch Technik/(Ent-)Störung des Menschen

Im Kalten Krieg, so führt *Fail-Safe* deutlich vor Augen, war die Sorge groß, dass die Menschen in den Bunkern zu langsam oder zu träge sind, um Entscheidungen unter den Vorzeichen eines Atomkriegs zu treffen, so dass Rechner nicht nur bei der Entscheidung unterstützen, sondern in der Zuspitzung sogar das Kommando übernehmen. Die Verselbständigung der Rechnersysteme und die Frage nach dem Status des Subjekts wird im Film *Colossus: The Forbin Project* von Joseph Sargent aus dem Jahr 1970 behandelt. In den Bunkern sitzen nicht mehr miteinander telefonierende Präsidenten, die einen Ausgleich diskutieren, sondern Hochleistungscomputer, die sich miteinander selbständig vernetzt haben. Denn die US-amerikanische Regierung, so die Handlung des Films, hat den Wissenschaftler Dr. Charles A. Forbin (Eric Braeden) mit der Konstruktion eines Rechners beauftragt, der in einem Berg eingebunkert die Verteidigung der USA übernimmt. Der Name des Rechners – Colossus – spielt nicht zufällig auf die Rechner im englischen Bletchley Park an, die zur Dechiffrierung der Funknachrichten der Wehrmacht während des Zweiten Weltkriegs konstruiert wurden (Lévy 1998, 928ff.).

Colossus wurde für seine Verteidigungsaufgaben ermächtigt, Atomraketen abzufeuern. Durch die Aktivierung des Computers kommt die Logik der Spieltheorie zu sich, mit der im Kalten Krieg die möglichen Züge bei einer Krise oder einem möglichen Krieg berechnet wurden: Die militärischen Operationen können nicht nur vom Computer errechnet, sondern in der Zuspitzung auch ohne den Umweg über den Menschen autonom durchgeführt werden – ob das Ziel eine bestmögliche oder schlimmstmögliche Welt ist, liegt im Auge des menschlichen oder technischen Betrachters.

Bald nach Colossus' Aktivierung bemerkt der US-amerikanische Rechner, dass es in der Sowjetunion ebenso einen Computer gibt, der für die Verteidigung seines Landes verantwortlich zeichnet und den Namen Guardian trägt. Zur Überraschung des amerikanischen *War Room*-Personals beginnen beide Rechner miteinander zu kommunizieren. Die Techniker und Informatiker blicken auf die klobigen Bildschirme in der Raummitte der Kommandozentrale, die die Operationen der Computer anzeigen, und beginnen langsam zu verstehen, dass sie bald nicht mehr Herr im eigenen Haus sein und von

etwas angeleitet werden, auf das sie keinen Zugriff haben. Die symbolverarbeitenden Maschinen tauschen mathematische Formeln miteinander aus, bis diese sich ihre kompletten Datenbanken gegenseitig übermittelt haben. Denn das Ziel dieser Prozesse liegt in der Entwicklung einer gemeinsamen Sprache, die nur die Ziffern 0 und 1 zur Kommunikation benötigt. Für die Informatiker ist dieser *Operation Code*, der in einer raschen Folge angezeigt wird, nicht mehr nachvollziehbar. Allein die Kommunikation, die das neue System Colossus/Guardian direkt an die Menschen richtet, wird noch in Buchstaben und Wörtern ausgedrückt. Die Rechner machen sich unabhängig von ihren Erbauern und führen den Wissenschaftlern wie Politikern ihre Überlegenheit vor.

Zwei Schlussfolgerungen lassen sich aus der entfalteten Dramaturgie ziehen. So scheinen die Wissenschaftler erstens schnell zu bemerken, dass sie mit einer mächtigen symbolischen Form konfrontiert sind, die sich vom Konkreten, Ausdruckhaften und Anschaulichen distanziert hat und auf eine hohe Abstraktion setzt. Die Mathematik als symbolische Form, die die Kommunikationsgrundlage der Rechner bildet, befasst sich mit der abstrakten Zuordnung von Symbolen zu Symbolen oder der Abbildung von Zahlen auf Zahlen. Denn Zahlen, so können die Wissenschaftler und Wissenschaftlerinnen auf den Rechnerbildschirmen ablesen, erzeugen „auf wohldefinierte Weise andere Zahlen“ (Falkenburg 2012, 571), womit die Organisationsstruktur und Matrix der neuen, von den Rechnern konstituierten Welt beschrieben wäre.

Man könnte die symbolische Form noch weiter ausdifferenzieren und präzisieren: Die beiden Rechner tauschen ihre Datenbanken miteinander aus, die Lev Manovich (2001, 218ff.) einmal als eine neue symbolische Form in einer computerisierten Welt bezeichnet hat. Während etwa ein Roman überwiegend einer linearen Erzähllogik folgt, ist eine Datenbank eine vollkommen verschieden strukturierte Sammlung. Diese kann etwa hierarchisch, relational, im Netzwerk oder objektorientiert organisiert sein und bietet einer Nutzerin oder einem Nutzer Zugriff über eine Such-, Eingabe- oder Navigationsfunktion. Eine Datenbank enthält beispielsweise unzählige Bilder und Texte, auf die entlang einer bestimmten Ordnungslogik zugegriffen werden kann; würde man die Daten nicht durch einen bestimmten Algorithmus ordnen und strukturieren, würde ein Chaos von Textfragmenten, Bildern und Tönen auf dem Bildschirm oder Ausdruck erscheinen. Vom Standpunkt einer Nutzerin oder eines Nutzers aus betrachtet organisieren Datenbanken einen Zugriff auf einen bestimmten Bereich der Welt.

Wenn Colossus und Guardian ihre Datenbanken miteinander austauschen, dann teilen sie sich gegenseitig mit, welches Wissen sie jeweils über die Welt besitzen. Sie sind radikale Konstruktivisten, die keine isomorphe Wahrnehmung der ontischen Welt benötigen, sondern – so der Plan – künftig auf eine viable Regierung der Bevölkerungen zielen (Glasersfeld 1985, 8f.). Der abstrakte Code der Software, die Datenbanken sowie die digitalen Fenster – Überwachungskameras, Monitore und andere Sensoren – ermöglichen es den Rechnern, die Welt instrumentell wahrzunehmen, die Menschheit lebensfähig zu führen und so insgesamt das Biotop Erde zu erhalten.

Zweitens lässt sich aus der Perspektive der Wissenschaftler und der Regierung konstatieren, dass mit der Aktivierung des Rechners die „unsichere“ oder „experimentelle Implementierung“ (Krohn/Weyer 1989, 349) des neuen Verteidigungssystems katastrophal gescheitert ist. Die komplexe Technologie konnte offensichtlich im Simulationsmodus nicht ausreichend getestet werden und musste sich letztlich als Realexperiment nach seiner Indienstnahme bewähren. Umgekehrt kann man entlang der Logik des Rechners das Experiment allerdings auch als äußerst erfolgreich bewerten, da Colossus und Guardian errechnet haben, dass die Menschen sich früher oder später mit den Nuklearwaffen selbst vernichten würden. Zur Erhaltung der Menschheit übernehmen die als Selbstverteidigungsanlagen konzipierten Computer die Weltherrschaft, geben den Menschen Befehle, lassen Widerständige hinrichten und zünden nach einer Auflehnung als Strafmaßnahme Atombomben.

Der Rechnerverbund verfolgt nun entsprechend seiner Programmierung eine doppelte Strategie: Zum einen diszipliniert er bestimmte Individualkörper, so dass etwa Dr. Forbin als Colossus' menschliche Schnittstelle einem strengen Tagesregime mit dauernder Überwachung unterworfen ist. Dieser wird regelmäßig zu präzisen Essenszeiten, mäßigem Alkoholkonsum und bedingungslosem Gehorsam ermahnt. Reflexionen und Handlungen, die seine Individualität ausmachen mögen, laufen ins Leere oder werden unterbunden. Zum anderen verfolgt Colossus das biopolitische Ziel, die Bevölkerungen der Erde zu regulieren. Dies bedeutet insbesondere, die Menschheit vor sich selbst zu schützen, wie vom Rechner nach einer Strafmaßnahme am Schluss des Films noch einmal betont wird:

„This is the voice of world control. I bring you peace. It may be the peace of plenty and content or the peace of unburied death. The choice is yours: Obey me and live, or disobey and die. The object in constructing me was to prevent war. This object is attained. I will not permit war. It is wasteful and pointless. An invariable rule of humanity is that man is his own worst enemy. Under me, this rule will change, for I will restrain man. [...] Under my absolute authority, problems insoluble to you will be solved: famine, overpopulation, disease. The human millennium will be a fact as I extend myself into more machines devoted to the wider fields of truth and knowledge. Doctor Charles Forbin will supervise the construction of these new and superior machines, solving all the mysteries of the universe for the betterment of man. We can coexist, but only on my terms. You will say you lose your freedom. Freedom is an illusion. All you lose is the emotion of pride. To be dominated by me is not as bad for humankind as to be dominated by others of your species. Your choice is simple.“ (Zit. n. IMDb o. J., o. S.)

Die emotionslose Computerstimme, die diese Rede hält, lässt Dr. Forbin in Verzweiflung, in Wut und in vermutlich sinnlosen Widerstand ausbrechen. Dabei bestand seine Inspiration als Ingenieur höchstwahrscheinlich bislang darin, „nicht in erster Linie nach dem [zu fragen], was *ist*, sondern nach dem, was sein *kann*.“ Diesen Prozess hat Ernst Cassirer in seinen Überlegungen zu „Form und Technik“ als „wahrhaft originelle technische Leistung“ herausgestellt:

„ein an sich bestehender Sachverhalt aus der Region des Möglichen [muss] gewissermaßen herausgezogen und in die des Wirklichen verpflanzt [werden].“ (Cassirer 1985, 81) Ergebnis dieses Experiments ist Colossus, der sich nun als Demiurg einsetzt, die Bevölkerungen anleitet und weitere technische Entwicklungen mithilfe von Dr. Forbin zum Ausbau seiner Macht plant.

Der Rechner erklärt sich in seiner Rede gleichsam zum absoluten Herrscher, der den Freiheitsbegriff als illusionär markiert. Dies ist allerdings keinen Rückfall in eine biopolitische Phase, in der eine Souveränität – hier verkörpert durch Colossus – ihre Macht über den Tod exekutiert und auf eine Abschöpfung der Bevölkerungen zielt (vgl. zur Biopolitik Foucault 2001, 282ff.). Colossus' Berechnungen haben vielmehr ergeben, dass die Menschheit sich nicht aus eigener Kraft befrieden kann, weshalb der Rechner allein als absolute Instanz Probleme wie Hungersnöte, Überbevölkerung oder Krankheiten und Seuchen reguliert und sein Ziel in der Verbesserung der Menschheit sieht. Das Eingreifen der Rechner lässt sich als eine adaptive Störung beschreiben, die den Menschen Zwänge auferlegt, um eine drohende Überlastungsstörung – einen umfassenden Atomkrieg – zu verhindern.

So scheint es, als sei mit Colossus und Guardian die aufklärerische Bewegung, die mit der Befreiung des Menschen aus seiner selbstverschuldeten Unmündigkeit begonnen hat, zu ihrem Ausgangspunkt zurückgekehrt, da die Wissenschaftler des Kalten Krieges mit Spieltheorien oder Strategien wie der *Madman-Theory* oder der *Mutual Assured Destruction* die bipolar organisierte Welt wieder in einen Zustand der Unmündigkeit zurückstoßen. Die Menschheit kann nur noch beobachten, wie sie von Colossus gesteuert wird, während es vor Colossus einer Regierung noch möglich war, zu beobachten und in einem bestimmten Rahmen ihre Handlungen danach auszurichten.

Colossus zeigt im Gegensatz zu früheren Atomkriegsfiktionen eine verkehrte Welt. Der Superrechner ist unzerstörbar tief in einem Berg eingegraben und unzugänglich verbunkert. Sein *War Room* besteht aus Hard- und Software und hat technische Fenster respektive Sensoren und Kameras, die die Daten der Außenwelt in das zentrale Rechensystem übertragen. Die Wissenschaftler und Techniker, die den Computer eigentlich kontrollieren und steuern sollen, befinden sich in einem nunmehr beschränkten *War Room*, der als überirdischer Bunker konstruiert und im Gegensatz zu Colossus' Verbunkerung für den Atomkriegsfall eher unzureichend geschützt ist. Selbst Dr. Forbins Villa, die in unmittelbarer Nähe errichtet ist, bietet dank großflächiger Fenster pittoreske Ausblicke in die umgebende Landschaft. Wenn ein Computer die Landesverteidigung übernimmt, so muss nur noch dieser gegen Angriffe bestens geschützt sein, denn der Souverän ist aufgrund einer medientechnischen Revolution nunmehr ein Anderer. Der Computer sitzt am Anfang der Signifikantenkette und richtet die Struktur der Welt aus, nach der sich die Menschen zu richten haben (Lacan 1997, 322).

Mit dieser Entstörung des Menschen wird gleichzeitig eine Verkennung aufgezeigt. Diese äußert sich darin, dass sich die Politiker und Militärs vor dem Hintergrund des Kalten Krieges als handlungsmächtige Subjekte begriffen haben, dann allerdings an der Komplexität der Technologie gescheitert sind. Während in *Abraham '59 – A nuclear Fantasy* und *Fail Safe* die Präsidenten

ihren Status als Oberkommandierende noch erhalten oder wiedererlangen wollen, haben sich bei *Colossus* die Medien, welche die *War Rooms* und Bunker mit der Außenwelt verbinden, als Akteure verselbständigt. Der Mensch, der stört, kann sich nicht mehr selbstständig entstören.

4. Ausblick: Störquellen nach dem Kalten Krieg

Die hier diskutierten Texte und Filme eint, dass sie eine bipolare Welt des Kalten Krieges inszenieren, in der die USA und die UdSSR die tonangebenden ‚Supermächte‘ sind und durch Regierungschefs repräsentiert werden, die entweder verhandlungsstarke oder durch technische Medien geschwächte, gar hilflose Beobachter militärischer Aktionen sind. Obgleich die Bipolarität in jenem Zeitraum durch andere Atommächte wie China, Frankreich oder Großbritannien und durch Wirtschaftsräume wie Japan oder Westeuropa unterlaufen wurde, konnte jedoch kein Staat in militärischer Hinsicht den USA und der UdSSR etwas entgegensetzen (vgl. aus der Perspektive der 1970er Jahre Joffe 1977). Die Masse der atomaren Bewaffnung und die Zweitschlagfähigkeit waren hier die herausragenden Merkmale, die zudem die Grundlage der Abschreckungspolitik bildeten. Deshalb wurde der Kalte Krieg in den Geschichtswissenschaften auch einmal als „langer Frieden“ (Gaddis 1989) bezeichnet, in dem eine direkte kriegerische Auseinandersetzung zumindest zwischen den Blöcken weitestgehend vermieden und – zynisch genug – in Stellvertreterkriegen verlagert wurde (Greiner et al. 2006).

Mit dem Ende des Kalten Krieges hat sich die Weltordnung und damit auch die Sicherheitslage gewandelt. „Wir fügen euch schrecklichen Schaden zu“, so soll der Legende nach ein sowjetischer Diplomat zu einem amerikanischen Kollegen gesagt haben, „da wir Euch einen Feind rauben.“ (McCormick 1989, 232, zit. n. Lipschutz 1995, 217) In der Folge verlagerten sich zwischenstaatliche Konflikte in das Innere des Staates und äußerten sich in ethnischen, sozialen und separatistischen Auseinandersetzungen. Der Verlust des Feindes schien und scheint nach wie vor in die Suche nach einem neuen (feindlichen) Anderen zu münden, den es zu bekämpfen gilt und der nun überall erscheinen kann: Als Terrorist oder Schläfer im Landesinneren wie auch außerhalb der eigenen Grenzen, als Immigrant aus Kriegs- und Krisengebieten oder als biologische Gefahr, bei der eine Ansteckung durch Viren oder Bakterien droht (Lipschutz 1995, 218f.).

In diesen Szenarien hat der klassische imaginäre *War Room* keinen herausragenden Ort mehr. In den vernetzten Gesellschaften, die der bipolaren Welt folgen, löst eine neue, asymmetrische Form kriegerischer Konflikte das „historische Auslaufmodell“ (Münkler 2005, 240) der alten zwischenstaatlichen Kriege ab. Jene werden selten offiziell erklärt, bestehen in ‚chirurgischen Eingriffen‘ und operieren transnational mit kleinen untereinander vernetzten Einheiten (Arquilla/Ronfeld 2001, 6). In der politischen Landschaft der Gegenwart, für die eine Krise der Epistemologie der Feindschaft charakteristisch ist, muss jederzeit damit gerechnet werden, dass sich in der Nachbarschaft potentiell ein Schläfer versteckt hält (Koch 2010). Gefragt sind nun vernetzte Kommunikationsinfrastrukturen, die außerordentlich große Datenmengen

sammeln und auswerten können, ebenso wie ein multimedial ausgestatteter *Situation Room* (Bohn 2003, Kap. 1 und für einen Zukunftsentwurf Kap. 10), der nicht in einem Bunker tief unter der Erde vergraben sein muss, sondern sich im Weißen Haus befindet oder auch in der Air Force One betrieben werden kann.

In einem Ausblick sollen nunmehr an zwei Beispielen Aspekte herausgestellt werden, die für die Sicherheit und Kriegsführung gegenwärtiger Gesellschaften wichtig erscheinen und in filmischen Szenarien entwickelt wurden: die Frage der Adressierbarkeit eines Souveräns und die Macht nichtstaatlicher Gruppierungen sowie die spezifische Medialität des gegenwärtigen Situation Rooms und die Gefahren des Terrors.

Als erstes Beispiel inszeniert der Film *The Sum of all Fears* von Phil Alden Robinson aus dem Jahr 2002 ein bedrohliches Szenario, in dem eine internationale Gruppierung von Neonazis einen Krieg zwischen den vormaligen Gegnern des Kalten Kriegs zu entfachen sucht und dafür eine Atombombe im Footballstadion von Baltimore zünden lässt. Die terroristische Organisation legt dabei falsche Spuren, die auf die russische Regierung als verantwortlichen Auftraggeber verweisen. Nach kleineren Gefechten droht der Ausbruch eines Atomkriegs, den der US-amerikanische Präsident Fowler (James Cromwell) von seinem Kommandostand in der Air Force One befehligen will. Er verweigert weitere diplomatische Verhandlungen, bis der CIA-Agent Jack Ryan (Ben Affleck), der die Verschwörung aufgedeckt hat, mit dem Hotline-Terminal im Pentagon – der exklusiven computer- und satellitengestützten Fernschreibverbindung zwischen den beiden Regierungschefs – den russischen Präsidenten kontaktiert und die Hintergründe aufklärt. Der amerikanische Präsident, der die Botschaften in seinem Hotline-Terminal im Flugzeug mitlesen kann, will den Kontakt zunächst unterbrechen, zeigt sich dann aber ebenso von Ryans Beweisführung überzeugt.

Für die Frage der Souveränität und der Sicherheitslage erscheint hier interessant, dass es zwei Arten von Störern gibt, die sich in die Kommunikation zwischen den USA und der UdSSR einschalten und eine Krise entfachen oder deeskalieren. Zum einen die nichtstaatliche Terrororganisation, die über Ländergrenzen hinweg operiert, kriegerische Handlungen provoziert und die diplomatischen Kanäle zu blockieren sucht. Zum anderen der Agent Ryan, der als Störer die Hotline bedient und so die Identität seines Präsidenten annimmt, da diese exklusiv für die Kommunikation der Regierungschefs konzipiert wurde und so eigentlich eine eindeutige Adressierung erlaubt. Seine Störfunktion ist deeskalierend, obgleich er die Anweisungen und Kompetenzen des Präsidenten unterläuft. In Gesellschaften, die netzwerkartig organisiert sind, gibt es eine Vielzahl von Störquellen, die keine festen Positionen haben und zunächst nicht eindeutig als positiv oder negativ identifiziert werden können (Serres 1987). Die Freund-Feind-Unterscheidung, die von Carl Schmitt (1963, 26) als zentraler Ausgangspunkt politischen Handelns definiert wurde, ist nicht immer klar erkennbar. Die Störung wird zu einem Phänomen, auf das flexibel und adaptiv reagiert werden muss, um die große Katastrophe abzuwenden. Gleichsam unterläuft das Hacking, das Ryan zur Abwendung eines Atomkriegs in die Position des Präsidenten setzt, eine

korrekte Adressierung von Ansprechpartnern, die für die Dramaturgie der besprochenen Kalten Kriegs-Fiktionen zentral war. Der Situation Room als zentrale Kommunikationsschaltstelle geht in einem Netzwerk auf.

Die US-amerikanische Serie *House of Cards*, die seit 2013 in bislang vier Staffeln gesendet wurde, kann als zweites Beispiel für den Terrorismus als neue Sicherheitsgefährdung und seiner Instrumentalisierung dienen. Die Serie beobachtet den Aufstieg des skrupellosen Abgeordneten Francis Underwood (Kevin Spacey) zum Präsidenten der Vereinigten Staaten sowie die Intrigen und verbrecherischen Machenschaften, die der Festigung seiner Stellung dienen. In dem Moment – so das Ende der vierten Staffel –, in dem sich Underwood der Wahl zu seiner zweiten Amtszeit stellen muss, kommen seine Intrigen durch einen Presseartikel an die Öffentlichkeit. Die Geiselnahme einer amerikanischen Familie durch eine islamistische Terrorgruppe kommt ihm hier allerdings zupass. Gemeinsam mit seiner Frau beschließt er, „Furcht“ in der Gesellschaft zu stiften, „brutal und grenzenlos“ – denn „mit Furcht können wir arbeiten“: Er erzeugt ein landesweites Klima der Angst, indem er die Armee mobilisiert und in einer Fernsehansprache erklärt, dass sich die USA im Kriegszustand gegen den Terror befinden. Es gehe um das „Überleben unserer Nation“, den „Kampf gegen den Extremismus“ und um die Abwendung von Gefahr im In- und Ausland. Nachdem schließlich der Präsident und seine Frau im *Situation Room* emotionslos die Hinrichtung der letzten Geisel durch die Islamisten verfolgt haben, bricht – wie in *House of Cards* durchaus üblich – die vierte Wand ein, indem sich Underwood direkt an das Fernsehpublikum wendet: „Wir unterwerfen uns dem Terror nicht. Wir sind die Quelle des Terrors.“

Zwei Aspekte erscheinen hier bemerkenswert. Zum einen ist in *House of Cards* der *Situation Room* der Ort, an dem der Präsident und sein Stab in Echtzeit die gescheiterte Geiselnahme sowie die Hinrichtung der verbliebenen Geisel audiovisuell verfolgen. Diese Szenen sind angelehnt an die 2011 durchgeführte Operation der Navy Seals zur Tötung Osama Bin Ladens in Pakistan, von der ein Bild aus dem *Situation Room* berühmt geworden ist. Dieses zeigt, wie Obama und Mitglieder seines Stabs gebannt und teils geschockt auf einen Bildschirm blicken, der mittels einer Live-Übertragung einen Ausschnitt der militärischen Operation zeigt (vgl. hierzu die Analysen in Kauppert/Leser 2014). „Liveness“ (vgl. den Überblick von Ulrich/Knape 2014, 59ff.) wird in der Realität wie auch in der Fiktion zu einem Modus, der einerseits auf Zeugenschaft und Eingebundenheit hinweist, andererseits die Beobachter im *Situation Room* vom statthabenden Ereignis trennt und diese so in einer Machtlosigkeit belässt (Ellis 2000, 11). Obgleich die *War Rooms* des Kalten Krieges auch schon medientechnische Schaltzentralen waren und sich mit dicken Bunkerwänden abschotteten, scheint die Inszenierung der Eingebundenheit in das Geschehen und die gleichzeitige Distanziertheit vom Ereignis im modernen *Situation Room* zugespitzt zu werden. Zudem ist in diesen Szenen der *Situation Room* als ein Ort inszeniert, an dem unter dem Vorzeichen asymmetrischer Kriegsführung ‚Situationen‘ gelöst oder Einzelmissionen durchgeführt und beobachtet werden – im Gegensatz zum *War*

Room des Kalten Krieges, bei dessen Inbetriebnahme die Zukunft der ganzen Welt auf dem Spiel stand.

Zum anderen wird der ‚Kampf gegen den Terror‘ in *House of Cards* von Underwood als Mittel eingesetzt, um aus seiner Position der Schwäche in eine der Stärke zu wechseln. Seine emotionale Ausdruckslosigkeit scheint dabei in der politischen Ikonographie der Macht als Code für Souveränität zu stehen (Graff 2011, zit. n. Kauppert 2014, 23) und auf einen starken wie auch handlungsfähigen Präsidenten zu verweisen. Underwoods Strategie zielt auf die Beschwörung einer lebensbedrohlichen terroristischen Gefahr, die an eine „kollektive Imagination“ (Kauppert 2014, 21) des Schreckens und der Störung des gesellschaftlichen Friedens anknüpfen will: Ein permanenter Kriegszustand, terroristische Anschläge, eine verunsicherte Gesellschaft oder ein entgrenzter Ausnahmezustand mögen hier als imaginäre Szenarien in den Köpfen der Zuschauerinnen und Zuschauer wachgerufen werden – sowohl bei den diegetischen Zuschauern innerhalb der Serie wie auch bei den realen Zuschauerinnen, die Underwood Dank der gefallen vierten Wand adressieren kann. In dieser Fiktion geht es nicht um eine Entstörung einer Sicherheitsproblematik, sondern um die Aufrechterhaltung einer Störung, die vor dem Hintergrund des ‚War on Terror‘ permanent vor einer Überlastungsstörung warnt.

Bibliographie

- Adam, K.; Frayling, Chr. (2008) *Ken Adam Designs the Movies. James Bond and Beyond*. New York: Thames & Hudson.
- Aiken, F. (1959) Abraham '59 – A nuclear Fantasy. In: *Dissent* 6: 18-24.
- Arquilla, J; Ronfeldt, D. (2001) The Advent of Netwar (Revisited). In: Dies. (eds.) *Networks and Netwars. The Future of Terror, Crime, and Militancy*. Santa Monica: RAND: 1-25.
- Baruch, B. (1960) *The Public Years*. New York: Rinehart and Winston.
- Berger Ziauddin, S. (2015) Vom Tasten, Hören, Riechen und Sehen unter Grund. „Sensory Politics“ im Angesicht der nuklearen Apokalypse. In: *Traverse* 22(2): 131-143.
- Bohn, M. (2003) *Nerve Center. Inside the White House Situation Room*. Dulles, VA: Brassey's.
- Brecher, M. (1977) Toward a Theory of International Crisis Behavior. In: *International Studies Quarterly* 21(1): 39-74.
- Burdick, E; Wheeler, H. (1999) *Fail-Safe*. Hopewell, NJ: Ecco.
- Cassirer, E. (1985) Form und Technik. In: Ders. *Symbol, Technik, Sprache*. Hamburg: Meiner: 39-90.
- Davis, T. (2007) *Stages of Emergency. Cold War Nuclear Civil Defense*. Durham; London: Duke University Press.
- Edwards, P. (1996) *The Closed World*. Cambridge, MA; London: MIT Press.
- Elias, N. (1997) *Über den Prozess der Zivilisation. Soziogenetische und Psychogenetische Untersuchungen*, 2 Bde. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

- Ellis, J. (2002) *Seeing Things. Television in the Age of Uncertainty*. London; New York: Tauris.
- Falkenburg, B. (2012) Wissenschaft und Technik als symbolische Form. In: Recki, B. (ed.) *Philosophie der Kultur – Kultur des Philosophierens. Ernst Cassirer im 20. und 21. Jahrhundert*. Hamburg: Meiner: 567-582.
- Foucault, M. (2001) *In Verteidigung der Gesellschaft*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Gaddis, J. (1989) *The Long Peace. Inquiries into the History of the Cold War*. New York: Oxford University Press.
- Glaserfeld, E. von (1985) Konstruktion der Wirklichkeit und des Begriffs der Objektivität. In: Gumin, H.; Mohler, A. (eds.) *Schriften der Carl Friedrich von Siemens Stiftung*, Bd. 10: Einführung in den Konstruktivismus. München: Oldenbourg: 1-26.
- Graff, B. (2011) Bilder vom toten Osama Bin Laden. Wenn die bildhungrige Welt Nahrung verlangt. In: *Süddeutsche Zeitung*, 5. Mai 2011. <http://www.sueddeutsche.de/kultur/toter-osama-bin-laden-fotos-als-aufgetischte-propaganda-1.1093492> (25.5.2016).
- Greiner, B.; Müller, Ch. Th.; Walter, D. (eds.) (2006) *Heiße Kriege im Kalten Krieg*. Hamburg: Hamburger Edition.
- Greiner, B.; Müller, Ch. Th.; Walter, D. (eds.) (2009) *Angst im Kalten Krieg*. Hamburg: Hamburger Edition.
- Hahn, A. (2000) *Konstruktionen des Selbst, der Welt und der Geschichte. Aufsätze zur Kultursoziologie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Hars-Tschachotin, B.; Jaspers, K.; Mänz, P; Rother, R. (eds.) (2014) *Bigger Than Life. Ken Adam's Film Design*. Bielefeld: Kerber.
- Head, R.; Short, F.; McFarlane, R. (1978) *Crisis Resolution: Presidential Decision Making in the Mayaguez and Korean Confrontations*. Boulder, Co: Westview Press.
- Hermann, Ch. (1972) Some Issues in the Study of International Crisis. In: Ders. (ed.) *International Crisis: Insights from Behavioral Research*. New York; London: The Free Press: 3-17.
- Holmes, R. (2011) *Churchill's Bunker. The Secret Headquarters at the Heart of Britain's Victory*. London: Profile Books.
- Horn, E. (2014) *Zukunft als Katastrophe*. Frankfurt a. M.: S. Fischer.
- IMDb (o. J.) *Colossus 1970* (Quotes). In: http://www.imdb.com/title/tt0064177/trivia?tab=qt&ref_=tt_trv_qu (25/01/2016).
- Joffe, J. (1977) Macht und Mächte in der internationalen Politik. Zum Strukturwandel des internationalen Systems. In: Schwarz, K.-D. (ed) *Sicherheitspolitik. Analysen zur politischen und militärischen Sicherheit*. Bad Honnef-Erpel: Osang: 13-38.
- Kauppert, M. (2014) Briefing P050111PS-0210. Zum realen und imaginären Kontext des Situation-Room-Fotos vom 1. Mai 2011. In: Ders.; Leser, I. (eds.) *Hillarys Hand. Zur politischen Ikonographie der Gegenwart*. Bielefeld: Transcript: 11-27.
- Kauppert, M.; Leser, I. (eds.) (2014) *Hillarys Hand. Zur politischen Ikonographie der Gegenwart*. Bielefeld: Transcript.
- Kissling-Koch, P. (2012) *Macht(t)räume. Der Production Designer Ken Adam und die James-Bond-Filme*. Berlin: Bertz+Fischer.

- Koch, L. (2010) Das Schläfer-Phantasma. Mediale Signaturen eines paranoiden Denkstils vor und nach 9/11. In: Seiler S.; Schüller Th. (eds) *Von Zäsuren und Ereignissen*. Bielefeld: Transcript: 69-88.
- Koch, L.; Nanz, T.; Pause, J. (2016) Imaginationen der Störung. Ein Konzept. In: *Behemoth – A Journal on Civilisation* 9(1): 6-23.
- Krohn, W.; Weyer, J. (1989) Die Gesellschaft als Labor: Die Erzeugung sozialer Risiken durch experimentelle Forschung. In: *Soziale Welt* 40(3): 349-371.
- Lacan, J. (1991) *Das Ich in der Theorie Freuds und in der Technik der Psychoanalyse. Das Seminar Buch II*. Weinheim; Berlin: Quardiga.
- Lacan, J. (1997) *Die Psychosen. Das Seminar Buch III*. Weinheim: Quadriga.
- Latour, B. (2006) Gebt mir ein Laboratorium und ich werde die Welt aus den Angeln heben. In: Belliger, A.; Krieger, D. J. (eds.) *ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*. Bielefeld: Transcript: 103-134.
- Lévy, P. (1998) Die Erfindung des Computers. In: Serres, M. (ed.) *Elemente einer Geschichte der Wissenschaften*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp: 905-944.
- Lipschutz, R. D. (1995) Negotiating the Boundaries of Difference and Security at Millennium's End. In: Ders. (ed.) *On Security*. New York; Chichester: Columbia University Press, 212-228.
- Macho, Th. (2000) Mit sich allein. Einsamkeit als Kulturtechnik. In: Assmann, A.; Assmann, J. (eds.) *Einsamkeit. Archäologie der literarischen Kommunikation VI*. München: Fink: 27-44.
- Manovich, L. (2001) *The Language of New Media*. Cambridge, MA; London: MIT Press.
- McCamley, N. (2007) *Cold War Secret Nuclear Bunkers. The Passive Defense of the Western World during the Cold War*. Barnsley: Pen & Sword.
- McCormick, Th. J. (1989) *America's Half-Century – United States Foreign Policy in the Cold War*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Münkler, H. (2005) *Die neuen Kriege*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Nanz, T. (2013a) Ausfallsicher. Sidney Lumets Fail-Safe (1964). In: Nanz, T.; Pause, J. (eds.) *Das Udenkbare filmen. Atomkrieg im Kino*. Bielefeld: Transcript: 85-102.
- Nanz, T. (2013b) Bei Anruf: Apokalypse. In: Wieser, V.; Zolles, C.; Zolles, M.; Feik, C.; Schlöndorff, L. (eds.) *Abendländische Apokalyptik. Kompendium zur Genealogie der Endzeit*. Berlin: Akademie Verlag: 227-238.
- Panofsky, E. (1992) Die Perspektive als „symbolische Form“. In: Oberer, H.; Verheyen, E. (eds.) *Erwin Panofsky. Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft*. Berlin: Volker Spiess: 99-167.
- Payk, M. (2013) Kalter Krieg. In: Koch, L. (ed.) *Angst. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart: J. B. Metzler: 325-331.
- Schmitt, C. (1963) *Der Begriff des Politischen*. Berlin: Duncker & Humblot.
- Serres, M. (1987) *Der Parasit*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Simkins, P. (1984) *Cabinet War Rooms*. London: Trustees of the Imperial War Museum.
- Sloterdijk, P. (2002) *Luftbeben. An den Quellen des Terrors*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Smolczyk, A. (2002) *James Bond, Berlin, Hollywood – Die Welten des Ken*

Adam. Berlin: Nicolai.

Sontag, S. (1968) Die Katastrophenphantasie. In: Dies., *Kunst und Antikunst*. 24
literarische Analysen. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt: 232-247.

Stöver, Bernd (2007) *Der Kalte Krieg. Geschichte eines radikalen Zeitalters,
1947-1991*. München: C. H. Beck.

Ulrich, A.; Knape, J. (2014) *Medienrhetorik des Fernsehens. Begriffe und
Konzepte*. Bielefeld: Transcript.

Virilio, P. (2011) *Bunkerarchäologie*. Wien: Passagen Verlag.

Weart, S. (2012) *The Rise of Nuclear Fear*. Cambridge, MA; London: Harvard UP.

Filmographie:

Colossus: The Forbin Project, Joseph Sargent, USA 1970.

Fail-Safe, Sidney Lumet, USA 1964.

House of Cards, Beau Willimon et al., USA 2013ff.

The Sum of all Fears, Phil Alden Robinson, USA 2002.