

Krieg(s)|spiele(n)

Stefanie Samida

Zentrum für Zeithistorische Forschung, Potsdam

Zitiervorschlag

Stefanie Samida. 2015. Krieg(s)|spiele(n). Forum Kritische Archäologie 4:13-15.

URI http://www.kritischearchaeologie.de/repositorium/fka/2015_4_2_Samida.pdf

DOI [10.6105/journal.fka.2015.4.2](https://doi.org/10.6105/journal.fka.2015.4.2) ; <http://dx.doi.org/10.17169/refubium-42268>

ISSN 2194-346X



Dieser Beitrag steht unter der Creative Commons Lizenz CC BY-NC-ND 4.0 (Namensnennung – Nicht kommerziell – Keine Bearbeitung) International. Sie erlaubt den Download und die Weiterverteilung des Werkes / Inhaltes unter Nennung des Namens des Autors, jedoch keinerlei Bearbeitung oder kommerzielle Nutzung.

Weitere Informationen zu der Lizenz finden Sie unter: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>.

Krieg(s)|spiele(n)

Stefanie Samida

Zentrum für Zeithistorische Forschung, Potsdam

Seit den 1990er Jahren hat die erlebnisorientierte Darstellung und Vermittlung historischer Themen stetig zugenommen. Als ein aktuelles Beispiel hierfür gilt auch die in Leipzig im Jahr 2013 zum 200-jährigen ‚Jubiläum‘ von etwa 6000 DarstellerInnen nachgestellte Völkerschlacht, die nicht nur mehrere zehntausend Zuschauende anzog, sondern auch ein enormes Medienecho auslöste. Neben solchen überregional aufsehenerregenden Aktionen finden wir diese inszenierten und theatralen Geschichtsdarstellungen üblicherweise auf sogenannten ‚Mittelaltermärkten‘, historischen Stadtfesten sowie in Freilichtmuseen. Möchte man diese Geschichtsdarstellungen und Geschichtsaneignungen begrifflich fassen, bietet sich als Überbegriff ‚Living History‘ an, der im Deutschen zumeist als ‚lebendige/wiederbelebte/belebte Geschichte‘ übersetzt wird. Auch das ‚Reenactment‘, also das Nachspielen bzw. Wiederholen konkreter geschichtlicher Ereignisse – in der Regel von Schlachten – an Originalschauplätzen, in historisch exakten Gefechtsformationen und originalgetreu nachgebildeten Ausrüstungen stellt eine Form von Living History dar.

Bertram Haude zielt in seinem Essay auf genau diese Reenactments und im Speziellen auf die Nachstellung der Völkerschlacht von Leipzig im vergangenen Jahr. Seine leidenschaftliche Kritik an diesem Spektakel mag an der einen oder anderen Stelle etwas zu heftig ausgefallen sein, grundsätzlich ist ihm aber zuzustimmen, wenn er das allzu Soldatische, Militärische – ja Kriegerische – an diesem konkreten Reenactment hervorhebt und das Ausblenden von Leid und Elend zigtausender Menschen während der Völkerschlacht bemängelt. Darüber hinaus entlarvt er in luzider Weise den immer wieder betonten Erinnerungsanspruch der Akteure als Selbsttäuschung.

Wie empirische Studien (z.B. Hunt 2004) zeigen, geht es beim Reenactment für viele Darstellerinnen und Darsteller vor allem um das Ausbrechen aus dem Alltag und um das Gemeinschaftsgefühl bzw. das Erleben von Kameradschaft. Und es ist nach-

vollziehbar und verständlich, dass die an solchen Reenactments Teilnehmenden die Vergangenheit eben nicht in Gänze am eigenen Leib erfahren wollen, sondern dass sie einen „friedlichen Krieg“ suchen, ganz „ohne Dreck, ohne zerfetzte Gliedmaßen, ohne Schmerzgebrüll und Typhus, ohne Kadavergestank, Soldatenkrätze, Syphilis, brandige Wunden, Brände und zerstörte Dörfer“ (Haude). Mit der Kulturwissenschaftlerin Regina Bendix (2000: 265) kann man dieses Phänomen folgendermaßen rechtfertigen: „Wer nicht (mehr?) für den ‚echten‘ Krieg trainieren muss, freut sich, beim klar begrenzten Krieg mitzumachen“. Gewalt und Tod werden also, wie der Historiker Paul Nolte (2013) in einem Interview herausstellte, für eine gewisse Zeit ganz bewusst ausgeblendet bzw. neutralisiert – anders ließen sich solche Nachstellungen nicht bewältigen.

Um was aber geht es dann beim Schlachten-Reenactment? Die meisten Akteure – und es handelt sich in diesem Segment der Living History überwiegend um Männer – möchten tatsächlich ‚Krieg spielen‘, wobei die Betonung auf dem Verb liegt: Das ludische Moment und der Spaß sind zentrale Motive für die Reenactors. Hinzu kommt bei vielen das eigene Erleben bzw. die Verkörperung und damit die Hoffnung auf einen sogenannten ‚period rush‘. Rebecca Schneider (2011: 50-51) hat dieses Erlebnis, das sie bei Darstellern des Amerikanischen Bürgerkriegs beobachtete, folgendermaßen beschrieben:

The feel – the affective engagement – is key. As stated earlier, reenactors who claim to experience a physical collapse of time, or at least a profound confusion of time – call their experience a ‘period rush,’ a ‘time warp,’ a ‘wargasm’ (deeply troubling word), or they borrow a phrase from the Civil War itself to say they are ‘seeing the elephant’.

Dass es sich hierbei um ein Erlebnis der Jetztzeit handelt und dieses Erlebnis nicht mit Erfahrungen vergleichbar ist, die Soldaten zur Zeit des Amerikanischen Bürgerkriegs oder während der Völkerschlacht gemacht haben, ist offensichtlich.

Geschichte ist nicht wiederholbar, und auch Reenactments wiederholen keine Geschichte. Die Reenactors versuchen vielmehr, vergangene Ereignisse aus einer lückenhaften Überlieferung zu rekonstruieren, wobei sie zugleich neue Erinnerungen produzieren (Otto 2010: 108). Die Crux liegt m. E. daher weniger *im* ‚Krieg spielen‘ – das wäre allzu kulturpessimistisch – als vielmehr in diesen *durch* das ‚Krieg spielen‘ neu geschaffenen Erinnerungen. Und das gilt auch für die 2013 inszenierte Völkerschlacht. Mit dem Reenactment und vor allem der medialen Dauerberichterstattung in diesen Tagen wurden starke und prägende Bilder geschaffen und damit Erinnerungen an die Völkerschlacht produziert, die die historischen Quellen mehr und mehr in den Hintergrund drängen. Sie werden, so ist zu befürchten, zunehmend zu Sekundärquellen, während die Reenactments zu Primärquellen mutieren und ‚Authentizität‘ vermitteln, wo keine ist. Hierin liegt eine Gefahr für alle historischen Wissenschaften, ganz besonders wenn es um die Vermittlung historischer Sachverhalte geht.

Reenactments und Living History sind zweifelsohne legitime und mittlerweile nicht mehr wegzudenkende Formen der Geschichtsdarstellung in unserer heutigen Erlebnisgesellschaft. Sie bieten Menschen einen Zugang zur Geschichte, den sie sonst nicht finden würden, denn nicht jeder mag es, ein „1000-seitiges Buch durchzulesen“, wie es P. Nolte (2013) ausgedrückt hat. Allerdings gilt es, Reenactments kritisch zu begleiten sowie unbequeme Fragen zu stellen – gerade von der Wissenschaft und, wie von Bertram Haude geschehen, auch von Kulturschaffenden und KünstlerInnen. Dass gerade die künstlerische Auseinandersetzung provoziert und wichtig ist, hat nicht nur das von dem britischen Künstler Jeremy Deller 2001 initiierte Reenactment der „Battle of Orgreave“ gezeigt – einer Nachinszenierung eines gewalttätigen Aufeinandertreffens von englischen Bergarbeitern und Polizisten im Jahr 1984, bei der sich mit einem Abstand von fast 20 Jahren einige Akteure erneut und in teilweise anderen Rollen gegenüberstanden. Ähnliches gilt für den Dokumentarfilm *The Act of Killing* (2012) des amerikanischen Regisseurs Joshua Oppenheimer. Der Film setzt sich mit Massakern in Indonesien der Jahre 1965/66 auseinander, bei denen überwiegend Kommunisten ermordet wurden. Oppenheimer gelang es, einstige Täter, die bis heute nicht zur Rechenschaft gezogen wurden, zur Nachstellung ihrer Taten zu bewegen. Diese filmischen Reenactments sind beispiellos und aufwühlend, nicht nur für Zuschauende, sondern am Ende auch für mindestens einen der Täter. Schließlich sei noch ein aktuelles

Beispiel künstlerischer Provokation angeführt: Im April 2014 veröffentlichte die Online-Ausgabe der *Huffington Post* einen Artikel mit der Überschrift „Controversial ‚Human Zoo‘ will be reenacted 100 years later as art“. Zwei in Oslo lebende Künstler, so war zu lesen, beabsichtigten, das 1914 im Rahmen der Weltausstellung in Oslo präsentierte „The Congo Village“ nachzustellen. Damals lebten 80 Senegalesen fünf Monate lang auf einem abgegrenzten Areal in traditionellen Hütten und gingen dort – beobachtet von den BesucherInnen – ihrem Alltag nach. Das Kunstprojekt „European Attraction Limited“ des Jahres 2014 plant nun ein Reenactment dieses ‚Kongo Dorfes‘, wobei es den Künstlern besonders darum geht, eine Diskussion über Kolonialismus und Rassismus anzuregen. Das Projekt hat – wenig überraschend – nach nur kurzer Zeit zu ausgiebigen und hitzigen Diskussionen geführt. Ähnliches wünschte man sich letztlich für alle Reenactments.

Bibliographie

- Bendix, Regina. 2000. Der gespielte Krieg. Zur Leidenschaft des Historic Reenactment. In Institut für Europäische Ethnologie der Universität Wien, Hrsg.: *Volkskultur und Moderne. Europäische Ethnologie zur Jahrtausendwende*, S. 253–268. Wien: Selbstverlag des Instituts für Europäische Ethnologie.
- Fenn, Monika. 2013. 200 Jahre Völkerschlacht – Was bleibt nach der Eventisierung? [Mit 5 Kommentaren.] *Public History Weekly* 1(2). DOI: dx.doi.org/10.1515/phw-2013-192. Stand: 9.8.2014.
- Hunt, Stephen J. 2004. Acting the Part: ‘Living History’ as a Serious Leisure Pursuit. *Leisure Studies* 23(4): 387–403.
- Nolte, Paul. 2013. Nicht jeder mag einen 1000-Seiten-Geschichtswälzer lesen. Interview vom 19.10.2013 im Deutschlandradio Kultur. http://www.deutschlandradiokultur.de/paul-nolte-nicht-jeder-mag-einen-1000-seiten.1008.de.html?dram:article_id=265427. Stand: 9.8.2014.
- Otto, Ulf. 2010. Gegen Vergegenwärtigung. Zur Geste und Genese des Reenactments. In Matthias Mertens, Hrsg.: *Vergegenwärtigung (Jahrbuch für Kulturwissenschaft und ästhetische Praxis 4)*, S. 95–110. Tübingen: A. Francke.

Schneider, Rebecca. 2011. *Performing Remains. Art and War in Times of Theatrical Reenactment*. London: Routledge.