

Reenactment, Archäologie und Film – Ein Seitenblick auf Bertram Haudes Essay „Krieg als Hobby?“

Tom Stern

Ruhrmuseum Essen

Zitiervorschlag

Tom Stern. 2015. Reenactment, Archäologie und Film – Ein Seitenblick auf Bertram Haudes Essay „Krieg als Hobby?“. Forum Kritische Archäologie 4:18-20.

URI http://www.kritischearchaeologie.de/repositorium/fka/2015_4_4_Stern.pdf

DOI [10.6105/journal.fka.2015.4.4](https://doi.org/10.6105/journal.fka.2015.4.4)

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>.

Reenactment, Archäologie und Film – Ein Seitenblick auf Bertram Haudes Essay „Krieg als Hobby?“

Tom Stern

Ruhrmuseum Essen

Grundsätzlich bin ich als Archäologe mit vielen der Gedanken Bertram Haudes einverstanden, doch möchte ich folgende seiner Aussagen kommentieren:

Nicht am Reenactment als solchem, sondern seiner Aneignung durch Gruppen, die sich offenbar aus Mangel an militärischen Ereignissen einen Ersatz verschaffen möchten, soll die Kritik ansetzen. Man möchte den Freizeitsoldaten einen Mangel unterstellen. Jenen Mangel, der sich im Kontrast zum tapferen, ehrhaften und treuen Soldaten aufzutut, dem nachzueifern sich in unserer langweiligen, ehr-, treu- und wertlosen, in dieser ‚verweichlichten‘ Zeit keine Gelegenheit bietet.

Was versteht der Autor unter Reenactment „als solchem“? Prinzipiell ist doch erstmal eine Auseinandersetzung mit Geschichte oder historischen Ereignissen positiv zu sehen. Das jeweilige individuelle Interesse macht aus den HobbyhistorikerInnen napoleonische oder römische Militär-Reenactors. Letztere versetzen sich ebenfalls in eine Gruppe, die nicht nur den europäischen Kontinent mit Krieg überzogen hat. Auffälligerweise schaut man den römischen Reenactors interessierter und, unter moralischen Aspekten, unkritischer über die Schulter, während die Völkerschlacht-Reenactors durch Haude ethisch viel kritischer beurteilt werden. Wirft man darüber hinaus einen Blick auf die Auslandseinsätze der Bundeswehr der letzten Jahre, so ist diese Zeit, unter militärischen Aspekten betrachtet, keineswegs „langweilig“ oder „verweichlicht“. Es gibt also auch noch andere Möglichkeiten zu „Kriegsspielen“! Wie sieht eigentlich der Alltag eines Reenactors aus? So ein Völkerschlacht-Spektakel ist sicher ein Höhepunkt, auf den jahrelang gearbeitet wurde. Ein Event, das erst durch die Medien weltweite Aufmerksamkeit erhält.

Besonders gut gefallen hat mir Bertram Haudes Idee einer International Shattered Liberation Force (ISLF), die wunderbar das Schlachten-Reenactment konterkariert und um eine wirklich notwendige Dimension – die der Opfer, der Geschundenen und

Traumatisierten – erweitert. Bei dieser Art von Gegen-Kunst hätte ich nur zu gern mitgemacht. Schade, dass die Gruppe nicht wirklich subversiv agiert hat. Sie hätte sich sicherlich auch ganz offiziell als scheinbar normale Reenactment-Gruppe anmelden können und allein durch ihr „Erscheinungsbild“ bzw. durch abweichende Handlungen, z.B. Bettelgesten o.ä., permanent für Irritationen während der Veranstaltung sorgen können. Es muss nicht sein, wie der Autor meint, dass nur eine große Anzahl auffällt und die kleine ISLF sich nicht genug abheben würde. Letzteres hängt ja vor allem von den Handlungen und sonstigen Gesten ab, mit denen sich die Gruppe in dem Medienspektakel hätte präsentieren können (vgl. dazu die Kunstaktion „Radioballett – Leipzig 2003“ der Gruppe LIGNA: <http://ligna.blogspot.de/2009/12/radioballett.html>).

Viele der Aspekte, die Bertram Haude in seinem Essay anspricht, finden sich auch in der Verwendung von Reenactment-Szenen im Archäologiefilm wieder. Kaum eine Dokumentation zur Archäologie kommt heute ohne nachgestellte Spielszenen aus. TV-Zeitschriften sprechen von »Doku-Spiel«, »Doku-Drama« oder »Szenischer Dokumentation«. Gemeint ist eine grundsätzlich faktenorientierte Darstellung, die dramatisierende Spielszenen verwendet und in den letzten 15 Jahren dafür meist (die deutlich billigeren) Reenactment-Groups einsetzt. 2011 haben der Hamburger Filmmacher und Filmhistoriker Thomas Tode und ich für den Vortrag „Von Pinsel und Spaten zu Pixel und Daten – Eine Bilanz des Archäologiefilms der letzten 30 Jahre“ (gehalten am 09.06.2011 auf dem Symposium der Gerda Henkel-Stiftung in Kiel zum Thema „Archäologie im Film“) einige Überlegungen dazu formuliert, die ich hier zitieren möchte:

Was sind Reenactment-Gruppen? Es sind Freizeitvereinigungen, die – inspiriert durch die experimentelle Archäologie – authentische Kleidung, Bewaffnung und Ausrüstung herstellen, tragen und demonstrieren. In der Definition einer Reenactment-

gruppe um Daniel Peterson, der angeblich 1982 die erste Römergruppe Deutschlands gründete, heißt es, ihre Mitglieder wären, „[...] authentisch ausgerüstet und bewaffnet, sie bereiten und essen authentische Lebensmittel, sie schlafen in originalgetreu nachgebauten Lederzelten und sie tragen Gewaltmärsche, Militärübungen und Kampfsimulationen aus, sie sind echte ‚experimentelle Archäologen‘, die neue Einsichten in die größte Armee der abendländischen Geschichte ermöglichen“ (Peterson 1992, Umschlagtext, übers. T.S.).

Es sind also Laien, Amateure im guten Sinne, die neuerdings auch die Bezeichnung »Living History« für ihre Aktivitäten verwenden. Wie die englischen Bezeichnungen andeuten, kommen die Vorbilder ursprünglich aus den USA (Civil-War-Gruppen) und Großbritannien (Römergruppen) (Junkelmann 2002). Anregungen dafür kamen neben der experimentellen Archäologie auch aus archäologischen Freilichtmuseen mit baulichen Rekonstruktionen, die seit Ende der 70er Jahre stark zugenommen haben. Ihr Manko: Sie wirkten immer recht unbelebt. So nutzen häufig Museen Reenactmentgruppen für besondere PR-Veranstaltungen (Römertreffen, Keltenfeste, Tage der offenen Tür) und bieten der Living History damit auch eine Bühne. Eine Symbiose im besten Sinne! Das haben auch die Filmautoren erkannt und nutzen Freilichtmuseen und Reenactmentgruppen für Spielszenen: eine kostengünstige Alternative zur Beschäftigung von professionellen SchauspielerInnen, Ausstattern und Filmarchitekten.

Um es deutlich zu sagen: Nicht jede Spielszene ist Reenactment. Finanzkräftige Produktionen heuern häufig auch professionelle SchauspielerInnen in Kostümen an (gerne in »billigen« 3.-Welt-Ländern) oder gar komplett ausgestattete Folkloregruppen aus Freizeitparks, wie zum Beispiel in *Die Sternenkriege der Maya* (Regie: Detlev Cordts und Nicola von Oppel, D 2004). Doch in den Filmen sind diese Szenen in derselben Art eingesetzt wie die Reenactment-Darstellungen. Ihr Unterschied zum Hollywood-Historienfilm im historischen Gewand besteht darin, dass die Handlungen nur demonstrativ und stellvertretend vorgeführt werden (z.B. eine marschierende Armee steht für Eroberung, Feuer für Krieg, ein Mann in Siegerpose für den Erfolg). Dabei soll man stets die nachgebildete Ausrüstung gut sehen können. Meist gibt es nur eine primitive filmische Auflösung in wenigen Kamerapositionen, bei Massenszenen kaum Koordination, geschweige denn Choreographie. »Massenszenen« werden allerdings nach dem Pars-pro-toto-Prinzip nur durch wenige Figuranten dargestellt. Vor allem aber – und

das ist der wichtigste Unterschied – gibt es keine Dialoge. In der Dokumentation *Die Pyramide* (Regie: Jonathan Stamp, GB 2002) gibt es die illustre Variante, dass neben dem Kommentar die Originaldialoge leise noch zu hören sind: Allerdings sprechen die dargestellten alten Ägypter fließend arabisch! Hauptsache fremdländisch, war wohl das Motto der britischen Produktion, die vielleicht im heutigen Tunesien gedreht wurde.

Was ist die Aufgabe dieser Spielszenen? 1. Sie bieten vor allem einen Bildteppich-Untergrund für den Off-Kommentar. 2. Sie zeigen bewegte Strukturen: nicht unwichtig für den Archäologiefilm, der ansonsten vor allem Interviews und Funde präsentiert, also an einem Mangel an Bewegung im Bild leidet. 3. Sie illustrieren das im Text Gesagte (kämpfen, marschieren, sich ansiedeln usw.). 4. Sie bieten mit der Präsenz des menschlichen Gesichts und Körpers eine leichtere Identifikation an als beispielsweise Museumsvitrinen. Mit Menschen kann man sich leichter identifizieren als mit Zinnfiguren oder Objekten in Museumsvitrinen.

Was ist das Problematische dieser Bilder? 1. Sie verschieben die Aufmerksamkeit der ZuschauerInnen (und der RegisseurInnen) auf Action und Dramaturgie, und entwerfen dabei wirkungsmächtige Bilder, die – da sie im Kontext einer Dokumentation erscheinen – als geschichtlich wahrgenommen werden. 2. Reenactors sind keine professionellen SchauspielerInnen und die mit ihnen besetzten Filmszenen wirken oft ungelent, naiv und hobbyistisch, und durch den Mangel an ausreichender Komparserie wie »Sandalenfilme für Arme«. 3. Das Schaffen neuer Bilder schließt meist die kritische Auseinandersetzung mit bereits vorhandenen historischen Bildern aus (z.B. Gemälde des 19. Jahrhunderts, Hollywoodfilm usw.), deren Bildstrukturen sie oft übernehmen. 4. Die Grenzen zwischen Faktischem und Fiktivem verwischen bis zur Unkenntlichkeit. Dabei hat die Filmform der Dokumentation den Anspruch, sich an Fakten zu orientieren. In den Fernsehsendern produzieren die Abteilungen für Dokumentationen nun immer häufiger diese Spielszenen, die verhältnismäßig große Geldmengen absorbieren, die für die Entwicklung und Realisierung anderer didaktischer Formen dann fehlen.

Ich möchte nicht grundsätzlich gegen die Verwendung von Spielszenen in Dokumentationen sprechen. Es käme auf ihre Dosierung im Verhältnis zu anderen Bildarten an, darauf, die Möglichkeiten der Abstraktion und Verfremdung zu nutzen, etwa als Schattenbilder, farbverfremdet etc., oder wie beim

Beispiel *Der römische Gutshof von Hechingen*, auch unter dem Titel *Villa Rustica: Römerwelt in Hechingen-Stein* (Regie: Christopher Paul, D 2004), “die Römer” als sympathische HobbyfreizeitlerInnen zu outen. Dann gewöhnen die Bilder des Reenactments, da sie zusätzlich heutiges Freizeitverhalten und ausgelebtes Interesse an Geschichte dokumentieren.

Aber die Tendenz geht offenbar zu Dokumentationen, die überwiegend oder komplett durch Spielszenen (meist in Verbindung mit Computeranimationen) erzählt werden, beispielsweise *Die Pyramide* (Regie: Jonathan Stamp, GB 2002), *Collosseum* (Regie: Tilman Remme, GB/D/F 2003) oder *Pompeji: Der letzte Tag* (Regie: Ailsa Orr und Peter Nicholson, D/GB 2003). Doch ich wäre mir nicht so sicher, ob wir ewig im Bann von Indiana Jones stehen und die Auseinandersetzung mit Hollywood stets so endet, wie der Gladiator am Ende sagt: »Der Ausgang der Schlacht war nur eine Frage der Zeit«.

Bibliographie

- Peterson, Daniel. 1992. *The Roman Legions Recreated in Colour Photographs*. London: Windrow & Greene.
- Junkelmann, Marcus. 2002. Das Phänomen der zeitgenössischen „Römergruppen“. In Inken Jensen und Alfred Wiczorek, Hrsg. in.: *Dino, Zeus und Asterix. Zeitzeuge Archäologie in Werbung, Kunst und Alltag heute*, S. 73-90. Mannheim: Reiss-Engelhorn-Museen.