

## Krieg als Hobby? Das Leipziger Völkerschlacht-Reenactment und der Versuch einer Entgegnung.

**Bertram Haude**

### Zitiervorschlag

Bertram Haude. 2015. Krieg als Hobby? Das Leipziger Völkerschlacht-Reenactment und der Versuch einer Entgegnung. Forum Kritische Archäologie 4:1-12.

URI [http://www.kritischearchaeologie.de/repositorium/fka/2015\\_4\\_1\\_Haude.pdf](http://www.kritischearchaeologie.de/repositorium/fka/2015_4_1_Haude.pdf)

DOI [10.6105/journal.fka.2015.4.1](https://doi.org/10.6105/journal.fka.2015.4.1)

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 als Hobby? Das Leipziger Völkerschlacht-Reenactment und der Versuch einer Entgegnung

**Bertram Haude**

[www.bertramhaude.de](http://www.bertramhaude.de), Leipzig



Der Autor lebt und arbeitet als freischaffender Künstler in Leipzig, wo die Reenactments aus Anlass der Völkerschlacht jedes Jahr im Oktober aufgeführt werden. Bertram Haude hat seine Ausbildung an Kunsthochschulen in Leipzig, Glasgow und Tel Aviv absolviert. Ein wesentlicher Aspekt seiner Arbeit ist die Beschäftigung mit dem öffentlichen Raum und seiner Vereinnahmung und Aneignung durch die verschiedensten gesellschaftlichen Akteure. Aus der Beschäftigung mit den Ereignissen der „Befreiungskriege“ und dem, was das Reenactment davon aufgreift, entstand sowohl die Idee einer künstlerischen Aktion als auch eine textliche Auseinandersetzung, aus der sich das Folgende speist. Der Autor sieht sich dabei keiner Form verpflichtet, die wissenschaftlichen Ansprüchen Genüge tun will. Vielmehr ist der folgende Beitrag ein eher polemischer Versuch der Positionierung des künstlerischen Anliegens, welches aus einer auch emotionalen Betroffenheit hervorgeht.

### Zusammenfassung

Im Oktober marschieren alljährlich in Leipzig Reenactors auf, um unter dem Jubel der ZuschauerInnen die sogenannte Völkerschlacht von 1813 nachzustellen. Als das 200-jährige „Jubiläum“ der Völkerschlacht ein in die Tausende reichendes Publikum anzog, entgegnete der Künstler Bertram Haude diesem Massenevent mit der Gründung der „International Shattered Liberation Force“ (ISLF), einer Gruppe von Gegen-Reenactors, die mit ihrem Auftreten als geschundene, verwundete und zermürbte Kriegsverlierer das einseitig glanzvolle Bild eines festlichen Krieges zu stören versuchte. Daraus resultiert eine kritische Auseinandersetzung mit dem Phänomen Reenactment. Der streitbare Essay soll dazu anregen, über die Rolle der Erinnerungskultur insgesamt nachzudenken.

**Abstract**

Every year in October re-enactors march through Leipzig to replay the so-called Völkerschlacht in 1813 to the cheers of the bystanders. The 200th anniversary of the Völkerschlacht attracted a particularly large public. The artist Bertram Haude responded to this mass event with the foundation of an „International Shattered Liberation Force“ (ISLF), a group of anti-re-enactors who disturbed the picturesque image of a war turned festival. The ISLF made an appearance as ill-treated, injured and demoralized losers of the war. The experience resulted in a critical discussion of re-enactment. The essay aims to question the role of cultures of remembrance in general.

**Schlüsselwörter**

Reenactment, Völkerschlacht, Militarismus, Living History

**Keywords**

Reenactment, Völkerschlacht, Militarism, Living History

History uses this technique of the duplicate to go forward whereas in fact it is going backward. History reproducing itself becomes farce. And we could add: Farce reproducing itself becomes history.<sup>1</sup>

(Jean Baudrillard, In the Shadow of the Millennium)

Im Herbst 1813 erlebte die Bevölkerung in und um Leipzig zusammen mit Kombattanten aus aller Herren Länder eine Verheerung, wie sie hierzulande noch nie geschehen und bisher auch nicht wieder vorgekommen ist. Es war die Entscheidungsschlacht der so genannten Befreiungskriege, die als „Völkerschlacht bei Leipzig“, durch Achim von Arnim nachträglich so betitelt, in die Geschichtsbücher einging. Zum 200. Jahrestag, im Oktober 2013, stürmte erneut ein Haufen von diesmal 6000 farbenfrohen Uniformierten über die noch immer unter den Äckern um Leipzig liegenden Gebeine hinweg. Kanonendonner, Rauchschwaden und Gebrüll orchestrierten die mehr oder weniger gelungene Nachszenierung von Teilen jenes Gemetzels, bei dem damals an die 600.000 Soldaten aufeinander trafen.<sup>2</sup> Diese Form der „Erinnerung“ wird schon seit mehreren Jahren in Leipzig und anderswo betrieben. Im „Jubiläumsjahr“ 2013 gab es in Leipzig natürlich auch andere Formen von Erinnerung an die bis 1813 wohl größte Schlacht der Geschichte: Lesungen, Gedenkveranstaltungen, Denkmaleinweihung und Gottesdienste. Vergleicht man aber die Besucherzahlen beim internationalen Gottesdienst vor dem Völkerschlachtdenkmal (ca. 200 Besucher) mit denen vom Schlachten-Reenactment (ca. 35.000 Besucher), braucht man eigentlich nicht lang zu fragen, was tatsächlich dran ist am großen Leipziger Gedenken. Auch die Umbenennung des gigantischen deutschnationalen Heldendenkmals (91 Meter hoch, 300.000 Tonnen Baumaterial) in ein „europäisches Friedensdenkmal“ verfängt schlecht, wenn immer noch – und zwar massiv – das Soldatische und die Kriegsglorie im Zentrum des Gedenkens stehen. Es war, und ist vielleicht immer noch, dieser Helden-Glanz und dieses selbstherrliche Waffen-Plustern, das zu allen Zeiten die ersten Tage eines Krieges bestimmt hat: Neu geschneiderte, in allen Farben schimmernde Uniformen, polierte Ausrüstung, Pathos, Sieges- und Gemeinschaftstaumel, kernige Gesichter unter hohen Mützen mit Goldkordeln. So ist es auch damals losgegangen.

Die heute von den Hobbysoldaten gern vorgebrachten Beteuerungen, doch nunmehr ganz fried-

lich gemeinsam am romantischen Wachtfeuer zu sitzen und das europäische Friedenslied zu singen, können nicht von diesen Tatsachen ablenken, die jenen Geist des Militarismus (Ebel 2013) umwehen. Man wird das Gefühl nicht los, dass die zur deutschen Ideologie geronnenen Tugenden, die in der Ruhmeshalle des Völkerschlachtdenkmals durch riesige Figuren verkörpert werden, einem Geist zupass kommen, welcher, von Europas Hochadel ausgehen, zum Marschieren und Töten hinreißt. Wenn es je Tugenden waren, so stehen sie jedenfalls durch diesen Missbrauch bis heute im Verdacht der Instrumentalisierung: Tapferkeit, Glaubensstärke, Volkskraft und Opferbereitschaft. Denn alles, was späterhin an Kriegsgreuel von Deutschland ausging, war von diesen Dämonen im Tugendkleid durchschwängert. Und da man 1813 „auf der richtigen Seite“ stand, bietet sich dieser „Befreiungskrieg“ für die Reenactment-Szene als ein Ereignis an, welches man in braver Pflege des militärischen Geistes mit gutem Gewissen nachspielen kann.

Typisch etwa ein Plakat der „Eventagentur“ CWC Pasemann e.K. Leipzig für das Völkerschlacht Reenactment, welches einen weißbehosten Soldaten mit Muskete zeigt nebst folgendem Text:

Wir Rekrutieren. Die Königlich-Sächsische Grenadier-Garde sucht DICH. Historisch Interessierten mit dem Gardemaß von +/- 180 cm, einer Gewandungsgröße von 50-52 cm, zur Präsentation und zum öffentlichen Schau-Exerzieren in kompletter, originalgetreuer Uniform à la 1813 für eine historische Elitgarde mit Musikkorps zum Einsatz ‚hinter der Linie‘ zu historischen Anlässen und auf Veranstaltungen. HISTORIE LEBEN. Details zum spannenden Hobby, zur Ausbildung und zum Sold erfährst Du über CWC Pasemann [....].

In den letzten fünf Jahrzehnten haben sich, anlehnend an historiographische Methoden der Geschichtswissenschaft bzw. der Archäologie, verschiedenartige Formen von Ereignisspielen etabliert, die meist auf historische Begebenheiten Bezug nehmen und dabei gewisse Ausschnitte bzw. Konstruktionen von Geschichte „aufführen“ (Legendennachbildungen, Frühgeschichte, Mittelalterspiele etc., meistens aber Kriegsereignisse).

Beim Reenactment, einer Form dieser Nachstellungen, besteht die Aufgabe darin, auf Grundlage überlieferter Informationen ein ganz konkretes historisches Ereignis aus der Vergangenheit möglichst authentisch zu rekonstruieren (Faber 2008: 119). Reenactment nimmt auf ein tatsächliches Ereignis in der Vergangenheit Bezug, indem ein konkretes Ereignis nachgespielt wird. Dabei geht es

<sup>1</sup> <http://www.egs.edu/faculty/jean-baudrillard/articles/in-the-shadow-of-the-millennium/> Stand: 13.11.2014

<sup>2</sup> Um sich ein Bild zu verschaffen: <https://www.youtube.com/watch?v=IM-I7j2Gsfg>. Stand: 30.09.2014.

zumeist um penible Genauigkeit in der Nachahmung und Darstellung. Der offizielle und fragwürdige Anspruch besteht darin (im Gegensatz zur experimentellen Archäologie, die eher Interesse an technologischen Fragestellungen hat), die Gedanken (!) und Intentionen der ursprünglich handelnden Akteure nachzuempfinden und die überlieferten Angaben mit nachgestellten Situationen zu testen.<sup>3</sup>

Diese „Spiele“ bilden also gelegentlich die Grundlage für eine Form wissenschaftlicher Feldstudien, welche Lücken und offene Fragen der vorhandenen Quellenlage ergänzen bzw. beantworten sollen. Aber sie sind ebenso zu einem großen Tummelplatz, zu einer Art Parallelwelt für Freizeitsoldaten, Hobby-HistorikerInnen, Kostümfreaks, Eventfirmen, wie auch für zweifelhafte Militaria-Fans und andere Schwarmgeister geworden, die in der Nachstellung vergangener Ereignisse ihre jeweils patriotischen, schneidigen, heldenhaften oder sonstigen Phantasien ausleben. Auch für die Idee des „nation-building“, also für eine stark gesellschaftsbildende Funktion, scheinen diese Geschichtstheater (z.B. nachgestellte römische Schlachten oder Revolutionstheater in Frankreich) schon immer tauglich gewesen zu sein. In den USA gehören die Reenactors zum überwiegenden Teil dem konservativen Lager an. Der bisher größte Wurf der Reenactment-Szene wird der Aufmarsch zur 135-jährigen Feier des Amerikanischen Bürgerkrieges im Jahr 1998 beim Gettysburg-Reenactment mit ca. 30.000 Teilnehmern und weit über 100.000 Zuschauern gewesen sein. Dieser Bürgerkrieg wird, wie die meisten großen Schlachten, die den Reenactors als Vorbild dienen, von diesen und populären Medien gern verklärt und damit von den historischen Tatsachen abgelöst.

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. Ein Mangel, der sich im Kontrast zum tapferen, ehrhaften und treuen Soldaten auftut, dem nachzueifern sich in unserer langweiligen, ehr-, treu- und wertlosen Welt, in dieser „verweichtlichen“ Zeit keine Gelegenheit bietet.

Franz Kafka schrieb einst in eines seiner Notizbücher: „Der Tod ist vor uns, etwa wie im Schulzimmer an der Wand ein Bild von der Alexander-schlacht. Es kommt darauf an, durch unsere Taten noch in diesem Leben das Bild zu verdunkeln oder gar auszulöschen“ (Kafka 1992: 76 [1917-18]). Der

<sup>3</sup> <http://de.wikipedia.org/wiki/Reenactment>. Stand: 30.09.2014.

Tod ist heute, diesem Bild entsprechend, vor uns, etwa wie im Fernsehen eine ZDF-History-Sendung über die Völkerschlacht<sup>4</sup> oder wie die Unmengen an Kriegs-Spielfilmen, Geschichts-Dokus und war-games. Die vielen Bilder, die Mengen an Alexander-schlachten, Weltkriegen und Militäreinsätzen sind Teil unserer kulturellen, ikonographischen Grundausstattung geworden, ohne dass wir an dem, was sie zeigen, tatsächlich teilhaben. Gewalttaten geschehen, während wir uns vom Schauer eines Kriegsspiels und der Lust am Ballern unterhalten lassen. Die „Völkerschlacht“ und der Syrienkrieg laufen medial zeitgleich ab. Aber wie bewältigen wir die endlosen Geschichten von Kriegen, die leider das Hauptthema historischer Betrachtungen sind? Wie können wir uns geschichtliche Ereignisse, historische Umwälzungen so vergegenwärtigen, dass im aufklärerischen Sinne damit umgegangen werden kann? Dieses Problem scheint geradezu unlösbar. Manche versuchen per Rollenspiel und mit Anfassen so etwas wie Echtheit, Authentizität und Erfahrungswissen anzubieten, emotionalen Zugang einzurichten - man könnte auch sagen: teilnehmende Dokumentar-Fiktion. Man versucht Gedächtnisfiguren als Historienschau vorzustellen. Man reproduziert Geschichte und bringt eine Farce hervor. Doch diese Farce schreibt an der Geschichte mit, schreibt sich als „authentisches Erlebnis“ als Geschichte ein. Zuschauende der Gefechtsnachstellungen in Leipzig meinten: „Steht ja in den Büchern, aber wenn man es live sieht, ist es anders, also ich finde es sehr schön.“ Oder: „Da sieht man mal, wie das wirklich gewesen ist, interessant“.<sup>5</sup>



Abb. 1: Schaulustige am südlichen Schlachtfeld bei Leipzig, Oktober 2013.

Wer mit der selbstgeschneiderten Uniform und neuen Schuhen 20 km durch den Regen läuft und dann zwei Nächte auf dem Strohsack schläft, sich

<sup>4</sup> <http://www.mdr.de/voelkerschlacht/mdr/index.html>. Stand: 30.09.2014.

<sup>5</sup> [http://www.youtube.com/watch?v=r5yBLcPs\\_kM&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=r5yBLcPs_kM&feature=related). Stand: 30.09.2014.

abends noch mit einigen Gläsern Bier versorgt, hat vielleicht einen Eindruck davon, was einst wandernde Menschen erlebten, aber doch nicht davon, wie es auf jahrelangen Märschen zuing: „Ich fange an den Mut sinken zu lassen, zwei volle Monate auf dem Marsche und für was? Und durch welche Länder? Es macht mir Herzweh, dass ich die mir von Gott geschenkte Zeit so elend vergeuden muß. Was ich seit 14 Tagen für Elend gesehen habe, ist unbeschreiblich; die meisten Häuser stehen leer.... Die Wohnungen sind ruiniert oder ausgeplündert, die Bewohner entflohen oder so arm, dass sie sich kaum vor dem Hungertode retten können; viel mehr lassen ihnen die Soldaten nicht.... Wir gerieten in ein Unwetter, welches fast acht Tage anhielt. Während dieser Zeit wurde das Zeug auf dem Leibe nicht trocken.... Ein eisiger Regenschauer schoß in Strömen herab und peitschte uns ins Gesicht. Der Boden war zu Schlamm geworden und an ein Liegen war gar nicht zu denken. Stehenden Fußes harrete ein jeder der finsternen Nacht entgegen; man stand bis über die Knöchel im Kot, und beim Aufheben des Fußes blieb fast immer der Stiefel im nassen Erdreich stecken.... Allein um Feuerholz zu holen reichten die Kräfte nicht mehr aus.“ Solches berichten aus dem Russlandfeldzug Napoleons im Jahre 1812 Sergeant Carl Hühne, Feldmaler Albrecht Adam und Husarenleutnant Eduard Rüpell (s. Kleßmann 2012: 57, 59).

Inwieweit deckt sich dieser Bericht mit dem Programm der Reenactment-Szene, die Geschichte „lebendig“ zu machen? Das Selbstverständnis wird so beschrieben:

Unsere gesamten Aktivitäten sind darauf ausgerichtet, an die blutigen Kämpfe der Oktobertage 1813 und die zahllosen Opfer aus vielen Nationen zu erinnern und sie so vor dem Vergessen zu bewahren. Erinnern bedeutet für uns nicht nur, der Opfer zu gedenken, .... In unseren Biwaks machen wir Geschichte lebendig, bei den Treffen mit Aktiven aus vielen Nationen werden Freundschaften geknüpft – so wird Versöhnung gelebt. (Verband Jahrfeier Völkerschlacht b. Leipzig 1813 e.V.).

In der Tat wird durch dieses Event an die Schlacht erinnert, es werden Freundschaften geknüpft, aber sind diese Beispiele nicht vielmehr nachgeordnet? Man braucht nicht genau hinzuhören, man hört es auch von fern: „Wir werden schießen!“ – und erst dann zeigt sich der Glanz in den Augen der Teilnehmer.<sup>6</sup>

Die schon gestellte Frage, was in den Schulzimmern über das Bild von der Alexanderschlacht – oder

eben über die Völkerschlacht bei Leipzig - gesagt werden kann, stellt sich weiterhin.

Soll man das Bild verdunkeln oder gar auslöschen, wie Kafka meint? Davon kann die Rede nicht sein: Es soll ja Geschichtswissen vermittelt werden, darüber herrscht Einigkeit. Aber wie? 2013 gab es nicht zu übersehende Kritik von HistorikerInnen am Gefecht-Event. Beachtliche Mengen interessanter und schonungsloser Veröffentlichungen erschienen. Ein neues Leipziger Panoramabild von Yadegar Asisi bemühte sich um einen distanzierten Blick.<sup>7</sup> Doch eine beliebte Möglichkeit der Auseinandersetzung ist nach wie vor, sich besonders vom Kriegerischen begeistern zu lassen. Man informiert sich über die exakten Linien der Truppenbewegungen, über die genauen Mengen und Zusammensetzung der Marschverpflegung, über die richtigen Farben und Formen der Uniformbesätze und Jackenknöpfe, liest jedes Detail der Erlebnisberichte von Soldaten, wühlt auf den Feldern noch Überreste mit dem Metalldetektor heraus, bis man all das am liebsten selber einmal „mit den Kameraden erleben“ möchte.

Dabei geht es laut den Veranstaltern vorrangig um authentische Nachstellung, nicht zu verwechseln zum Beispiel mit LARP – Live Action Role Playing. Denn die Teilnehmenden, die aus vielen europäischen Ländern extra zur großen Gefechtsdarstellung anreisen, wollen an einem schönen Sonntagnachmittag einen so gut wie echten, aber beileibe friedlichen Krieg abspielen - ohne Dreck, ohne zerfetzte Gliedmaßen, ohne Schmerzgebrüll und Typhus, ohne Kadavergestank, Soldatenkrätze, Syphilis, brandige Wunden, Schadenfeuer und zerstörte Dörfer. Damit überführt man sich jedoch selbst. Denn mit der Huldigung des Soldatischen, welches man bis in den Lebensalltag mit hinein nimmt (es gibt sogar Hochzeiten mit der ganzen Kompanie) unterstellt man sich eben unausgesprochen dem militärischen Mythos.

Verstörend ist, dass die vielen Hobbysoldaten, die ja – oft mehr als erträglich – Informationen zu allen Schlachtdetails und Ausrüstungsgegenständen gesammelt haben, diesem Grauen, das durchweg blutig war und nur mit imperialistischer Rhetorik zu rechtfertigen ist, noch nachrennen, ja, dieses kostümfestartig als Event und Attraktion nachäffen. Gerade weil man heute über ein allgemein zugängliches und recht präzises Geschichtswissen verfügt, welches den damaligen Menschen zumeist gar nicht, und wenn, dann nur in volkstümlichen Heldenmärchen zur Verfügung stand, muss man sich sehr wundern. Denn gerade die Vorenthaltung des Wissens hat

<sup>6</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=7gCKlJdW1zI> – Minute 3:15 bis 3:30. Stand: 30.09.2014.

<sup>7</sup> [http://www.asisi.de/index.php?id=7#asisi\\_index\\_id\\_58](http://www.asisi.de/index.php?id=7#asisi_index_id_58). Stand: 30.09.2014.

der Herrschaft im Feudalsystem ihre Deutungshoheit garantiert und die Mobilisierung der Massen für ihre durchlauchtigsten Zwecke möglich gemacht. Das Alexanderbild im Klassenzimmer war sozusagen ein Rekrutierungsreiz.



Abb. 2: Reenactors beim Völkerschlacht-Reenactment bei Leipzig, Oktober 2013.

Aber warum lässt man sich heute immer noch davon verführen? Diesen Widerspruch kann man nur erklären, wenn man der Reenactment-Szene eine ähnliche, beileibe traurige, unaufgeräumte, doch offenbar lustvolle Begeisterung für alles Militärische, Glorreiche, Ideologische, Ehrenhafte und Ruhmes-trunkene unterstellt. Eine männliche Lust ein Held zu sein, mit der sich zu allen Zeiten die Massen in ihrer Einfalt betrügen und zu Schlachtvieh haben machen lassen. Eine Verklärung der Vergangenheit, als es noch „ehrlich Mann gegen Mann“ ging. Und die Betonung liegt auf Lust: hier haben wir den emotionalen, vielleicht muss man sagen den triebhaften Reiz, welcher zwar erscheint, aber nie ausgesprochen wird.

Psychoanalytisch betrachtet haben wir es offenbar mit einem Wiederholungszwang zu tun, denn alles spricht dafür, dass diese Geschehnisse und die sich immer noch stellenden Fragen nicht verarbeitet sind. Muss man sich die Geschehnisse wieder und wieder vor Augen führen, um mit ihnen umzugehen, sie zu bearbeiten?

Denn um eine Vorstellung von sich selbst zu bekommen, müssen sich die Massen deutlich zeigen und das ist nur dann möglich, wenn, um mit Robbespierre zu sprechen, sie zu einem Schauspiel ihrer selbst werden. (Anatoli Lunatscharskij, Volkskommissar für Aufklärung, zit. nach Otto 2012: 238).

Warum sonst versucht man diese Menschen zu kopieren, die zu Napoleons Zeiten beschwingt in den Untergang gerannt sind, ja, die oft nicht einmal darüber informiert waren, wo und besonders WARUM das lustige Schlagen denn überhaupt stattfinden sollte: „Ich breche auf nach den ‚Grandes Indes‘ oder

möglicherweise ‚Egippe‘. Mir ist das ganz einerlei“ (Ein Füsilier des 6. Garderegiments an seine Eltern, s. Zamoyski 2012). Ein anderer Soldat schrieb, dass auf dem Landwege durch Russland schließlich England erreicht werden solle. Und diese armen, ungebildeten, also machtlosen Burschen werden nun wieder zum allgemeinen Vergnügen von Leuten „reenacted“, die das doch alles wissen? Hier wird der Anspruch des Erinnerns eindeutig ausgeblendet, er ist nur Vorwand, um sich dem Zauber der Gewalt, der Pseudo-Kameradschaft und der glorifizierten militärischen Parallelwelt hinzugeben.

Die unsichtbaren Vorgänge innerhalb dieser emotionalisierten Aneignung von Geschichte könnte man vielleicht so bezeichnen: eine Bedürfnisbefriedigung, die die Geschichte instrumentalisiert. Man spricht von Geschichtsdidaktik und erlebbarer Vergangenheit, aber eigentlich versucht man unausgesprochene Identitätsbedürfnisse und Wert-Sehnsüchte, die schon immer schwer zu haben waren und nur aus individueller Erkenntnis- und Persönlichkeitsarbeit erwachsen, über einen Kameradschafts- und Heldenmythos per Kriegserzählung einzulösen.

Zwangsläufig subjektives und zwangsläufig ego- und gegenwartsbezogenes Erlebnis tritt damit [...] an die Stelle einer auf reflektiertes Wissen aufbauenden Kenntnis der Vergangenheit. Was sich anfühlt wie Vertrautheit mit Ereignissen und Menschen der Vergangenheit, muss nicht wirklich mehr sein als projektive Selbstbestätigung auf der Basis von als ‚Geschichte‘ konstruiertem Psychodrama, gibt Wolfgang Hochbruck zu bedenken, der an der Universität Freiburg zu Drama und Theater forscht (Hochbruck 2012: 201).

Natürlich ist das kein Krieg, was 2013 in Leipzig und an vielen anderen Orten stattgefunden hat und weiterhin stattfindet, sondern eben ein Reenactment, welches nach Ulf Otto, Theaterwissenschaftler und Philosoph, ein unpersönliches Verhalten wiederholt, um somit die Geschichte am eigenen Leib erfahrbar zu machen. Man sehnt sich nach einer ganzheitlichen Erfahrung des individuellen In-der-Welt-Seins und der Abgrenzung von einem falschen Leben in der gesellschaftlichen Entfremdung, das die Sinne anspricht, die intellektuelle Distanz aufgibt und sich abseits der Städte in unmittelbarem Kontakt mit der Wirklichkeit begibt (Kelsey 1976). Diese Art des Erfahrens handelt aber eben nicht vom Wissen, welches die Aufklärung meint, und welches wir vielleicht viel eher bräuchten als jenes Abdunkeln und Auslöschen, von dem Kafka spricht, damit die Grausamkeit als Pathos endlich aus dem Blick verschwinde. Um ein kritisches Wissen geht es bei den Schlacht-Darstellungen offenbar viel weniger als



Abb. 3: Ansicht des Hallischen Tores in Leipzig am 20. Oktober 1813. Urheber nicht angegeben.

um eine ganz private Erfahrung des Reenactors, die aber mit den historischen, entsetzlichen Erfahrungen der im Reenactment dargestellten Soldaten und ihrer Zeit so gut wie gar nichts zu tun hat.

### Die ISLF – International Shattered Liberation Force

Was kann man tun, wenn das alles vor Augen steht? Schon Anfang 2012 hatte sich in Leipzig eine kleine Gruppe KünstlerInnen und KuratorInnen gefragt, ob und wie man sich denn zu diesem Ereignis, auch gern „Jubiläum“ genannt, verhalten könne. Wie artikulieren wir kritische Standpunkte, mit denen man im öffentlichen Raum präsent werden könnte? Daraus ergab sich ein Projekt mit dem Namen „fireworks&smokebombs“. Eine künstlerische Arbeit innerhalb dieses Projektes trug den Titel „ISLF – International Shattered Liberation Force“.<sup>8</sup>

Die ISLF – ein Haufen Verlorener, Zermürbter, ein Rest Versprengter und Geschlagener sollte das Kriegs-Reenactment, welches in und um Leipzig stattfand, unterlaufen. Die ISLF sollte den Schatten bilden zum frischen und disziplinierten Kompanien-Aufgebot der Reenactment-Szene. Die ISLF sollte versuchen, ohne einen Anspruch auf historische Authentizität bzw. getreue Abbildung, jenes Bild aufzugreifen, in dem die zurückgelassenen, unbeachteten und unglücklichen Kriegsverlierer enthalten sind.

Die ISLF ist das geschlagene Bataillon. Die Ordnung ist aufgelöst, die Stimmung desillusioniert. Denn was bedeutet ein über Jahre sich hinziehender

Kriegszustand? Durchmärsche, Einquartierungen, Plünderungen, Vergewaltigungen, Zerstörungen, Krankheiten und wirtschaftliche, soziale und psychische Not.



Abb. 4: Teile der ISLF auf den Feldern vor Leipzig, Oktober 2013.

Wo bleibt dieses Bild? Ist dieses Bild überhaupt herzustellen? Unvorstellbar. Und wenn man trotzdem, als eine Art real-life-performance, versucht, solch eine Situation zu provozieren? Kann man einen Ausnahmezustand als Bühnenstück simulieren in der heutigen Gegend der Völkerschlacht? Dabei sollte es nicht nur um die Zeit um 1813 gehen, sondern um eine generelle und symbolische Konfrontation heutiger friedlicher, sicherer Alltäglichkeit mit den kaputten Helden, die als der Abfall von Geschichte plötzlich vor der Tür stehen.

Zur Realisierung dieser Theaterperformance hatten wir Freiwillige aller Nationen zur Teilnahme aufgerufen. Alle, die sich zutrauten, in dieser Performance mitzuspielen – als SpielerIn und als er/sie selbst – war aufgerufen, zu kommen.

Die Mitstreiter/Mitspielerinnen der ISLF sollten sich an den Beschreibungen, die von geschlagenen

<sup>8</sup> <http://daten.thomasklemm.com/ISLF/Start.html>. Stand: 30.09.2014.





Abb. 5: Bei Eve, 11. Dezember 1812. Gemälde von Christian Wilhelm von Faber du Faur

Armeen überliefert sind, orientieren: ausgehungerte, verdreckte, ängstliche und heimatferne Menschen. Sie haben Wunden und Ausschläge, tragen Uniformreste und zerschlissene, oft zusammengeraupte Kleidung – beispielsweise Decken, Umhänge, Teppiche, Röcke, Tischtücher, Priesterroben, Pelzreste, eben alles was irgendwie wärmt und schützt. So kamen ein Jahr vor 1813 die völlig zerriebenen Reste der Grande Armée durch Leipzig, die in Russland bei Temperaturen von  $-30^{\circ}\text{C}$  tatsächlich überlebt hatten.

In der Ausstattung der Teilnehmer waren Anleihen aus heutigen Konflikte durchaus erwünscht. Es wurden weiße Armbinden getragen, beschriftet mit je einer Parole aus dem Völkerschlachtdenkmal (Allegorien in der Ruhmeshalle): „Tapferkeit“, „Glaubensstärke“, „Volkskraft“, „Opferbereitschaft“ oder

je eine Parole der Französischen Revolution: „Freiheit“, „Gleichheit“, „Brüderlichkeit“. Die Parolen waren in den Sprachen der damals beteiligten Völker aufgedruckt.

Die ISLF sollte sich um und durch Leipzig auf historischen Routen bewegen, durch Dörfer und Orte, die Schauplätze des damaligen Kriegs- und heutigen Spektakelgeschehens waren und sind.

Unverhofft trifft die Schar bei Veranstaltungen und in den Ortschaften ein, verspeist, was sie bekommen kann, campiert in Scheunen, auf Dorfplätzen oder auf offenem Feld. Die Versorgung des Haufens ist dabei abhängig von der Zuwendung und der Kooperation der Bevölkerung. Für die ISLF-Gruppe galt: Die Performance verhält sich nicht konfrontativ zu den Jubiläumsveranstaltungen und zu den Ein-



Abb. 6: Trümmer der französischen Armee bei ihrer Rückkehr ins Vaterland im Jahre 1813. Stich von Christian Gottfried Heinrich Geißler.



Abb. 7: Parolen des Völkerschlachtdenkmal in den Sprachen der 1813 beteiligten Soldaten, Oktober 2013.

wohnern, deren Haltung voraussichtlich skeptisch und ablehnend sein kann. Jeder Teilnehmer/jede Teilnehmerin war eingeladen, seine/ihre Position, die sich mit der Performance und der eigenen Rolle decken sollte, bei Kontakten mit der Leipziger Bevölkerung zu erläutern. Die Performance stellte also nicht nur hohe körperliche, sondern auch soziale Anforderungen.

Folgende Regeln wurden u.a. aufgestellt (Zitate aus dem Aufruf der ISLF im Internet, Email-Verteilern und Postern):

#### AUSSTATTUNG

Jeder Teilnehmer / jede Teilnehmerin hat:

a. mindestens eine inszenierte Wunde (Ersatzblut und Verbandszeug incl.)

b. mindestens ein Uniformteil, gern auch mehrere Uniformteile, welche degradiert sein müssen.

Es darf keine direkte Zuordenbarkeit zu einer Armee möglich sein!

Ansonsten alte, schmutzige und kaputte Kleidung/Schuhe

c. ein Nicht-Kleidungsstück, z.B. Pelz, Gardine, Vorhang, Tischdecke, etc.

d. ein Objekt, welches als weiße Fahne funktionieren kann.

e. eine untüchtige Waffe, gefahrlos! Keine spitzen/scharfen Kanten. Klingen

f. eine Schlafdecke bzw. Schlafsack+Biwaksack/Regenschutz/keine Zelte

g. einen Vorratsbeutel/Rucksack/Flasche

#### VERHALTENSREGELN

a. Die ISLF soll sich bis zum Ende der Performance möglichst nicht trennen.

b. Niemand soll zurückgelassen werden.

c. Die ISLF agiert gewaltfrei.

d. Bedürfnisse und Schlafgelegenheiten sollen zwar mit Nachdruck, aber friedlich gestillt bzw. erbeten werden.

e. Diebstahl ist verboten.

f. Landfriedensbruch muss vermieden werden.

g. Verbale Attacken, Drohungen, Pöbeleien und Beleidigungen gegen jedermann sind verboten.

h. Landwirtschaftlich und privat genutzte Flächen dürfen nicht geschädigt werden.

i. Die Marschroute und gewisse Kontakt-Orte werden vorgeschlagen –Gehorsamsverpflichtung besteht nicht.



Abb. 8: Teile der ISLF in den Dörfern vor Leipzig, Oktober 2013.

#### ACHTUNG:

Es kann kalt, regnerisch und unwegsam werden. Es wird ggf. im Freien übernachtet. Es wird weder für Verpflegung noch für hygienische Bedürfnisse gesorgt. Jeder Teilnehmer und jede Teilnehmerin stellt sich auf die daraus folgenden Strapazen, ggf. soziale Enttäuschungen, körperliche Entbehrungen sowie einen offenen Verlauf der Performance ein.

Die Herausforderung bestand darin, die Rolle zu spielen, aber eben nicht, in sie zu verfallen. Das Gleiche galt auch für die Dynamik der ganzen Performance-Gruppe. Das Wesensmerkmal von Reenactment, nämlich die Einnistung im Historischen als Vergangenes, sollte erstens durch Auflösung einer historischen Zuordnung der Performancegruppe (Kleidung/Verhalten), zweitens durch direkte Inszenierung der negativen Kriegserzählung in die heutige Alltagswelt, sowie drittens durch kritische Distanz zur eigenen Spiel-Rolle und zur Rolle von Historienfilm in populärer Erinnerungskultur aufgebrochen werden.

Die Performance konnte letztlich nicht stattfinden, denn wir waren einfach viel zu wenige. Der Versuch, trotzdem loszugehen wurde unternommen, jedoch nach einem halben Tag abgebrochen. So groß das (besonders mediale) Interesse und die Aufmerksamkeit für dieses Experiment im Vorfeld und im Nachgang auch waren, so hat sich doch bei der Realisierung schnell gezeigt, dass sich fast niemand wagt, solch eine Aktion tatsächlich mitzumachen. Außerdem wurde schnell klar, dass sich die Aktion

in der Praxis nicht ausreichend vom allgegenwärtigen „Völkerschlacht-Spiel“ abheben konnte, welches die allgemeine Wahrnehmung der Gedenktage maximal bestimmte.



Abb. 9: Die ISLF zieht durch Ortschaften bei Leipzig, Oktober 2013.

Wir wurden zögernd begrüßt, es wurde aus vorbeifahrenden Autos gewunken und man zeigte die Richtung hin zum großen Biwak, in welchem wir ja vielleicht auch unterkommen könnten, denn aufnehmen wollte uns niemand. Und welche Argumente hat man schon als winziges Häufchen. Daher war die beabsichtigte, abweichende, im heutigen Alltag bedrohliche Erzählung nicht wie erhofft herstellbar. Vermutlich hätte eine große Teilnehmerzahl ein sehr eindringliches Bild und eine ebensolche Wirkung hinterlassen. Denn erst eine kritische Masse von TeilnehmerInnen, die nicht mehr lenkbar und kontrollierbar ist, hätte vielleicht den gewünschten Effekt erbracht. Der Versuch, via umfangreicher Öffentlichkeitsarbeit,

Radiointerviews, riesiger Email-Verteiler und facebook vielleicht eine ansteckende Aktivität und massenhafte Teilnahme auszulösen, war es uns aber wert. Trotzdem wäre wohl ebenso eine ungewollte Integration in das großflächige Geschehen eingetreten. Die Performance, die eine unmittelbare Wirkung im öffentlichen Raum zu erzielen suchte, konnte in der tatsächlichen Realisation keinen ausreichenden Abstand herstellen und die allgemeine Betrachtung des Spektakels schwerlich unterlaufen. Dies gelang nur in der medialen und imaginären Wahrnehmung der Performance. Ein Gegen-Reenactment oder Re-Reenactment oder De-Reenactment ist immer noch eine Art Reenactment und sieht eben auch so ähnlich aus. Die Gefahr, ein Ergänzungsprogramm zu liefern, war uns bewusst. Durch den tatsächlichen Übergriff in die Alltagswelt sollte genau das vermieden werden. Und wengleich die ISLF mit dem Anspruch aufgetreten ist, eben nicht in die gespielten Rollen zu verfallen - ein wesentliches Merkmal einer künstlerischen Performance in Abgrenzung zu den Reenactors, die darin oft den Kern ihres Treibens finden - so ist doch im Gesamtbild eine effektive Differenz nicht mehr möglich gewesen. Eine Kritik von innen heraus ist stets Teil der totalen Praxis eines Systems, welches jede Regung in sich aufnehmen kann. Und doch kann auf solche Tests und Experimente nicht verzichtet werden.

Wir haben uns also, gemäß unserem Namen und unserer Rolle, geschlagen gegeben. Wir denken aber, dass sich schon in der umfangreichen Rezeption der Idee, sowohl allgemein als auch individuell, ein wesentlicher Aspekt der Arbeit eingelöst hat. Besonderer Dank gilt jenen wenigen, es waren nur sechs Personen, die tatsächlich den Mut hatten, sich auf dieses Wagnis einzulassen.

### Literatur

- Ebelt, Friedemann. 2013. „Den Geist des Krieges beschwören“: *Mit EthnologInnen beim Völkerschlacht-Jubiläum*. <http://www.anthropologi.info/blog/ethnologie/2013/voelkerschlacht-jubilaeum>. Stand: 30.09.2014.
- Faber, Michael. 2008. Living History – Lebendige Geschichte oder Geschichte (er)leben? Möglichkeiten, Methoden und Grenzen am Beispiel des Rheinischen Freilichtmuseums Kommern. In Jan Carstensen, Uwe Meiners und Ruth-E. Mohrmann, Hrsg. in: *Living History im Museum*, S. 117-134. Münster: Waxmann.
- Hochbruck, Wolfgang. 2012. Reenactments als Freilufttheater und Gedenkort. In Jens Roselt und Ulf Otto, Hrsg.: *Theater als Zeitmaschine*, S. 189-212. Bielefeld: Transcript.
- Kafka, Franz. 1992. *Schriften. Tagebücher. Kritische Ausgabe nachgelassener Schriften und Fragmente II*, hrsg. Jost Schillemeit. Frankfurt am Main: S. Fischer.
- Kelsey, Darwin. 1976. Harvests of History and the Simulation of the Past. *Historic Preservation* 28: 20-24.
- Kleßmann, Eckart. 2012. *Die Verlorenen. Die Soldaten in Napoleons Rußlandfeldzug*. Berlin: Aufbau Verlag.
- Otto, Ulf. 2012. Re:Enactment. Geschichtstheater in Zeiten der Geschichtslosigkeit. In Jens Roselt und Ulf Otto, Hrsg.: *Theater als Zeitmaschine*, S. 229-254. Bielefeld: Transcript.
- Verband Jahrfeier Völkerschlacht b. Leipzig 1813 e.V. Willkommen. 2014. <http://www.leipzig1813.com/de/home.html>. Stand: 30.09.2014.
- Zamoyski, Adam. 2012. *1812 – Napoleons Feldzug in Russland*. München: C.H. Beck.
- Siehe auch:
- Haude, Bertram. 2012. Krieg als Erlebnis. *konkret* Oktober 2012:40-41.

### Abbildungsnachweise

Abbildung Seite 1: Foto: Bertram Haude.

Abbildung 1: Schaulustige am südlichen Schlachtfeld bei Leipzig, Oktober 2013. Foto: Bertram Haude.

Abbildung 2: Reenactors beim Völkerschlacht-Reenactment bei Leipzig, Oktober 2013. Foto: Betty Pabst.

Abbildung 3: Ansicht des Hallischen Tores in Leipzig am 20. Oktober 1813. Urheber nicht angegeben. Quelle: Nabert, Thomas und Drechsel, Ursula. 2012. Zeugen des Schreckens. Erlebnisberichte aus der Völkerschlachtzeit in und um Leipzig, S. 72. Leipzig: Pro Leipzig.

Abbildung 4: Teile der ISLF auf den Feldern vor Leipzig, Oktober 2013. Foto: Hendrik Papat.

Abbildung 5: Bei Eve, 11. Dezember 1812. Gemälde von Christian Wilhelm von Faber du Faur. Quelle: Napoleon in Russia. 2012. <https://napoleon1812.wordpress.com/2012/12/>. Stand: 30.09.2014.

Abbildung 6: Trümmer der französischen Armee bei ihrer Rückkehr ins Vaterland im Jahre 1813. Stich von Christian Gottfried Heinrich Geißler. Quelle: Stadtgeschichtlichen Museum Leipzig.

Abbildung 7: Parolen des Völkerschlachtdenkmals in den Sprachen der 1813 beteiligten Soldaten, Oktober 2013. Foto: Hendrik Papat.

Abbildung 8: Teile der ISLF in den Dörfern vor Leipzig, Oktober 2013. Foto: Hendrik Papat.

Abbildung 9: Die ISLF zieht durch Ortschaften bei Leipzig, Oktober 2013. Foto: Jan Stradtman.

## 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/repository/fka/2015\\_4\\_2\\_Samida.pdf](http://www.kritischearchaeologie.de/repository/fka/2015_4_2_Samida.pdf)

DOI [10.6105/journal.fka.2015.4.2](https://doi.org/10.6105/journal.fka.2015.4.2)

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](http://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](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.

## Eine Replik auf Bertram Haudes Essay „Krieg als Hobby?“

**Wolfgang Hochbruck**

Nordamerikanische Philologie und Kulturstudien, Albert-Ludwigs-Universität Freiburg

### Zitiervorschlag

Wolfgang Hochbruck. 2015. Eine Replik auf Bertram Haudes Essay „Krieg als Hobby?“. Forum Kritische Archäologie 4:16-17.

URI [http://www.kritischearchaeologie.de/repositorium/fka/2015\\_4\\_3\\_Hochbruck.pdf](http://www.kritischearchaeologie.de/repositorium/fka/2015_4_3_Hochbruck.pdf)

DOI [10.6105/journal.fka.2015.4.3](https://doi.org/10.6105/journal.fka.2015.4.3)

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>.

## Eine Replik auf Bertram Haudes Essay „Krieg als Hobby?“

**Wolfgang Hochbruck**

Nordamerikanische Philologie und Kulturstudien, Albert-Ludwigs-Universität Freiburg

Wer sich auf das Riesenspektakel des 200. Jahrestags der sogenannten Völkerschlacht bei Leipzig zubewegte, konnte mit viel Glück einen halben Tag lang ein verstörendes Schauspiel erleben: Außer den ca. 4.000 in napoleonischen Kostümen aufgebrelzten *Reenactors* schlichen da auch noch sechs jämmerliche, abgerissene Gestalten herum, die eher an die aus Russland zurückkehrenden Reste der Grande Armee im Winter davor erinnerten, als an die frisch ausstaffierten neu ausgehobenen Truppen des Herbstes 1813. Die „International Shattered Liberation Force“ hielt es allerdings eben nur einen halben Tag lang auf dem Feld, dann löste sie sich wieder auf. Warum? Angeblich, weil sich „die Aktion praktisch nicht ausreichend vom allgegenwärtigen ‚Völkerschlacht-Spiel‘ abheben konnte.“

Schade. Und ein deutliches Zeichen für die offensichtlich mangelhafte Auseinandersetzung mit der Performativität dessen, was sich das halbe Dutzend um den Künstler Bertram Haude da zugemutet hatte. Dabei war zum ersten die Ausgangslage nicht einmal schlecht, zum zweiten die Idee einfach großartig und so hätte drittens mit etwas mehr Einsicht in das, was hier angefangen wurde, der Zug der ISLF eine wirklich gute Aktion werden können.

Zurück zum ersten Punkt: Bertram Haude fällt leider mit Beharrlichkeit auf seine eigenen Vorurteile gegenüber Reenactments, also der historisierenden Form des Live Action Role Play als einer der Oberflächenprägungen des Geschichtstheaters, herein. Es sind mehrere Zitate aus von mir zum Thema veröffentlichten Aufsätzen und meinem Buch „Geschichtstheater“ in seinem Artikel – mal gekennzeichnet, mal nicht. Darüber hätte man wegsehen können, selbst wenn es ein wissenschaftlicher Artikel hätte werden sollen, aber unglücklicherweise will er das gar nicht. Warum eigentlich nicht? Eine wissenschaftlichere Auseinandersetzung wäre dem Thema angemessener – und stünde übrigens auch einer Zeitschrift mit wissenschaftlichem Anspruch besser an – als seine Vorurteile, Vermutungen und

Unterstellungen, die nur dadurch halbwegs akzeptabel bleiben, dass der Autor mehrfach wörtlich zugibt, dass er vorverurteilt, vermutet und unterstellt.

Die Vielschichtigkeit des Phänomens Reenactment hat eine differenziertere und wissenschaftlich unterfütterte Sichtweise verdient; deshalb sei das hier in aller Kürze nachgeliefert.

Militärische *Reenactments* dienten ursprünglich der theatralen Aufführung für Nicht-Dabeigewesene. Die napoleonischen Kriege, der amerikanische Bürgerkrieg und der deutsch-französische Krieg von 1870/71 waren dann die ersten Konflikte, deren Teilnehmer im Nachhinein an Gedenktagen wieder in Uniformen aufliefen und zum Teil ihre eigenen Taten nachzelebrierten, zum Teil sich durch militärische Einheiten der jeweiligen Gegenwart vorspielen ließen. Um die Mitte des 20. Jahrhunderts setzt dann jene (Wieder-)Aneignung von Geschichte von außerhalb des schulisch-universitären Apparates ein, die in einer kuriosen Mischung aus *Citizen Scholarship* (was leider mit dem deutschen „Privatgelehrten“ nicht gut zu greifen ist) und Theatralität, amerikanischen und britischen Vorbildern folgend, in solche Inszenierungen einmündet wie Marengo 1996, Austerlitz 2005 oder eben jetzt Leipzig.

Es handelt sich bei diesen Anverwandlungen von Geschichte als Erzählung mit den Mitteln des Geschichtstheaters um viel mehr als nur um tumbe Kriegstümmelei – was sich hier abspielt sind im Grunde Theaterwelten. Wenn auch vielleicht nicht solche, die uns spontan gefallen. Kunst ist nicht immer progressiv. Sie kann ziemlich reaktionär sein.

An dieser Stelle kann und muss die kreative Auseinandersetzung mit dem *Reenactment* beginnen und hier hat das Geschichtstheater der ISLF einen hochinteressanten Impuls geliefert. Oder sie hätten ihn liefern können, wenn ihnen klarer gewesen wäre, was sie da eigentlich machen, dass es um Theater

geht. In den Präsentationen von Museumstheater als *Living History Presentation* gehören Aktionen wie die der ISLF längst international zum Standard; leider gibt es in Deutschland nur wenige Museen, die solche Programme haben. Darüber hätten sich Haude und seine MitstreiterInnen aber informieren können und sollen.

Wie als populäre Gegenbewegung zu den Verwüstungen des Regie-Dramas in der bürgerlichen Theaterszene feiert das triumphalistische Aufzugs-Weihespiel der Kaiserzeit seine Auferstehung im Kriegstheater der *Reenactments*.

*Damit* muss man sich in der Tat auseinandersetzen – nicht mit der motivationalen Ebene des einzelnen nachgespielten französischen Grenadiers oder preußischen Landsturmmanns. Diese als Kriegshetzer und verharmlosende Schlachtenmaler zu denunzieren ist ebenso billig wie in vielen Fällen falsch. Natürlich gibt es unter den *Reenactors* viele bei der Verteilung von Heldentum zu kurz Gekommene und Uniformfetischisten. Es gibt aber auch eine Bewegung von mindestens ebenso vielen Geschichtstheater-DarstellerInnen, die sich im Verlauf ihrer Hobby-Karriere zunehmend kritisch mit der Geschichte, mit Praktiken des Wissenserwerbs und mit der eigenen Darstellung auseinandersetzen. Man muss nur mit ihnen das Gespräch suchen. Der Wissensstand, den sich oft gerade die sprichwörtlichen ‚einfachen‘ Leute erarbeitet haben, ist z.T. erstaunlich und in Einzelfällen in seiner Eindringtiefe und Spezialisierung selbst für WissenschaftlerInnen (die oft wegen der Stellensituation und den Lehrkapazitäten eher GeneralistInnen sein müssen) nur schwer zu erreichen. Die Dankbarkeit für Anerkennung durch einen Fachwissenschaftler habe ich in eben diesen Einzelfällen als schon fast beschämend erlebt. Diese Menschen sind aber natürlich in der Regel nicht spektakulär waffenverliebt und bereit, sich vor einer laufenden Kamera als hemmungslose Ganzjahreskarnevalisten zu produzieren – was dann wieder die Vorurteile bedient, denen auch Bertram Haude offenkundig aufgefressen ist.

Es gibt innerhalb der *Reenactment*-Szene immer wieder Versuche, die eigene Praxis nicht einfach in zelebrierender Endlosschleife zu perpetuieren, sondern auch kritisch zu verbessern – angesichts der (glücklicherweise!) Unblutigkeit der Schau-Kämpfe gibt es z.B. Darstellungen von Feldlazaretten, die an graphischem Detail nicht sparen und den ZuschauerInnen diesen Teil der Geschichte nahezubringen suchen. Viele der qualitativ besseren Gruppen suchen den Kontakt mit den Zuschauenden und kennen na-

türlich dieselben Texte, die Bertram Haude gerade als Belege für die Ignoranz der *Reenactors* heranzieht. Und sie sind nachvollziehbar froh darüber, dass sie noch ihre Zähne und ihre Gesundheit haben und am Sonntagabend zu Hause unter die Dusche steigen können.

Man kann das Wochenend-Kriegertum dieser *Reenactors* verspotten oder sich aus der eigenen pazifistischen Haltung zum Richter darüber aufschwingen. Fakt ist, dass viele der Einheiten, so wie sie auch in Leipzig aufmarschiert sind, in ihrer oft polynationalen und in jedem Fall sozial diastratischen Gemischtheit mehr für Verständigung unter den Klassen und für die Integration Europas getan haben als manch andere im Lande. Wer einmal mit sechs verschiedenen Nationalitäten am gleichen Lagerfeuer gesessen und das ehrliche Bemühen um wortwörtliches Verstehen erlebt hat, wird zumindest zögern, hier die Kriegstreiber von Morgen zu sehen.

Es ist sicher noch ein weiter Weg zurückzulegen, bis ein kritischerer Blick auf die eigene Praxis auch die Mächtetern-Kriegshelden erreicht hat, die es eben auch gibt und die vielleicht sogar die Mehrheit ausmachen. Vor diesem Hintergrund ist es doppelt schade, dass die ISLF nicht einfach weitermarschiert ist bzw. vor der Idee gekniffen hat, dass sie als Marschierer rüberkommen könnten – wenn das wirklich die Begründung gewesen sein soll, dann ist sie arg naiv. Dass sie sich im Rahmen des *Reenactments* bewegen würden, hätte den Teilnehmenden mit ein bisschen Nachdenken über Performativität klar sein müssen; dass sie allenfalls den dissidenten Rand und mit sechs Personen nicht den oppositionalen Paukenschlag darstellen konnten, auch. Trotzdem wären sie eine wichtige Irritation des bunten Bildes gewesen – vielleicht nicht bei allen willkommen, aber auf jeden Fall eine Anregung zum Nachdenken. Stören-Krieger eher als Störenfriede. Trotzdem hätte mich gewundert, wenn am Ende des Abends nicht genug Schlafplätze und ein Schluck Rotwein auch für die ISLF herausgesprungen wären.

Im Jahr 2015 ist *Bicentenaire* von Waterloo. Auf ein Neues!

## 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](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 zugearbeitet 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 Filmemacher 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.