Ulrike Jureit

Magie des Authentischen

Das Nachleben von Krieg und Gewalt im Reenactment

Wallstein

Ulrike Jureit
Magie des Authentischen

WERT DER VERGANGENHEIT

Herausgegeben von
Martin Sabrow und Achim Saupe

Ulrike Jureit

Magie des Authentischen

Das Nachleben von Krieg und Gewalt im Reenactment

WALLSTEIN VERLAG

Diese Veröffentlichung wurde gefördert von der
Hamburger Stiftung zur Förderung von Wissenschaft und Kultur.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de abrufbar.

© Wallstein Verlag, Göttingen 2020
www.wallstein-verlag.de
Vom Verlag gesetzt aus der Adobe Garamond
Umschlaggestaltung: Susanne Gerhards, Düsseldorf
Umschlagbild: © Ulrike Jureit: 150. Jahrestag der Schlacht bei Gettysburg, 5. Juli 2013
Lithografie: SchwabSantechnik, Göttingen

ISBN (Print) 978-3-8353-3795-4
ISBN (E-Book, pdf) 978-3-8353-4576-8

Inhalt

Magie des Authentischen . . . 7

Das Nachleben des Vergangenen . . . 7
Ich hoffe immer noch, dass gestern besser wird . . . 12
Wo bitte geht's zur Front? . . . 17

I. Simulierte Zeitreisen

Krieg will gut organisiert sein . . . 25

Pro Gloria et Patria . . . 25
Gefechtsexerzieren ist in allen Ortsteilen erlaubt . . . 27
Der taktische Körper . . . 31
Auf dem Feld des Elends . . . 35

Eine Art Wallfahrtsort . . . 39

Gettysburg, 4. Juli 2013 . . . 39
Ein Ort, an den man gerne geht . . . 50
Streit um Rituale . . . 57
The South may have lost the war . . . 69
Maybe this time . . . 74

Krieg ist immer eine böse Sache . . . 78

Amphibische Kriegführung . . . 78
Wir wollen das erleben . . . 87
Veteranenkultur und Traditionspflege . . . 95

Reenactment transnational . . . 108

Śmierć połączyła wszystkich – Der Tod eint sie alle . . . 108
Die *Schlacht bei Tannenberg* als historischer Ort . . . 117
People saw the Dead in the Streets . . . 127

Saubere Kriege und harte Kerle . . . 141

Operation *Irene* . . . 141
Very british . . . 149
Eine Art Trockenübung . . . 165

II. Lost in the Moment – Die Vergegenwärtigung historischer Ereignisse im Reenactment

Du bist, was du erlebst . . . 173

Geschichte als Erlebnis . . . 173
Reenactment mit und ohne Gemeinschaftsbildung . . . 177
So ähnlich könnte es gewesen sein . . . 184

Das A-Wort . . . 194

Simulierte Zeitsprünge . . . 194
Unverstellte Unmittelbarkeit . . . 200
It is just a jump to the left . . . 207

Ist das Erinnerung? . . . 214

Geschichte als Identitätsressource . . . 214
Es ist Krieg, und alle wollen hin . . . 222
Europa als Versöhnungsnarrativ . . . 232

Krieg als Sehnsuchtsort . . . 241

Erleben statt zuschauen . . . 241
Helden wie wir . . . 245

Quellen- und Literaturverzeichnis . . . 251

Abbildungsverzeichnis . . . 281

Abkürzungsverzeichnis . . . 283

Magie des Authentischen

Das Nachleben des Vergangenen

Aby Warburg beschäftigte sich zeitlebens mit der Wiederentdeckung und Aneignung der Antike in der Kunst. Dabei ging es ihm nicht nur um das Fortleben der antiken Bild- und Formensprache in der italienischen und deutschen Renaissance, sondern um die aktive Auseinandersetzung und Wiedererweckung antiker Motive, Formen und Symbole. Die Übertragung von Pathosformeln über Genre-, Material- und Mediengrenzen hinweg verstand Warburg als ihr *Nachleben*, und er identifizierte mit diesem Begriff vielschichtige Wiederholungs- und Übersetzungsvorgänge, deren Gemeinsamkeit er darin sah, dass durch sie fortlaufend neue Bedeutungen generiert werden.[1] Dabei haftet dem in dieser Weise verstandenen Nachleben der Umstand an, dass nur etwas wiederentdeckt oder aktualisiert werden kann, was zuvor erloschen, gestorben oder doch auf irgendeine andere Weise verloren gegangen war. Zwar wird die Präsenz von Toten und vor allem ihr Umherwandern gemeinhin als etwas Gespenstisches empfunden, gleichwohl lädt Warburgs Vorstellung fortwährender temporärer wie auch materieller Verschiebungen dazu ein, historiographische wie auch geschichtskulturelle Vergegenwärtigungen zurückliegender Ereignisse, Personen und Begebenheiten als ihr Nachleben zu begreifen.[2]

Kulturell variiert zwar die Vorstellung darüber, wie lange Gegenwart als solche empfunden wird, aber allgemein gilt jedes Geschehen schon recht bald als unwiderruflich vorbei und damit als vergangen. Manche Ereignisse entwickeln daraufhin über kürzere und oftmals auch längere Zeiträume hinweg eine zuweilen tatsächlich gespenstische, weil beständig wiederkehrende Präsenz, die zwar nach derzeitigem Verständnis vorzugsweise in Kategorien des kollektiven Erinnerns oder des »kulturellen Gedächtnisses«, in anderen Kontexten auch in denen des Traumas und

1 Vgl. Aby Warburg, Dürer und die italienische Antike (1906), in: ders., Ausgewählte Schriften und Würdigungen, hg. v. Dieter Wuttke, Baden-Baden 1980, S. 125-135.

2 Vgl. Ernst H. Gombrich, Aby Warburg. Eine intellektuelle Biographie, Frankfurt a. M. 1981, dort über das (Fort-)Leben der Symbole vor allem S. 348-408; Georges Didi-Huberman, Das Nachleben der Bilder: Kunstgeschichte und Phantomzeit nach Aby Warburg, Berlin 2010. Dazu auch der Vortrag von Ulrich Raulff, Nachleben. Herkünfte und Kontexte eines Begriffs, gehalten am 12. 7. 2016 im Warburg-Haus in Hamburg, https://lecture2go.uni-hamburg.de/l2go/-/get/l/4722 (Zugriff: 18. 5. 2020).

der historischen Tradition beschrieben wird, die aber aufgrund der damit einhergehenden Inanspruchnahmen, Aneignungen und Überformungen zutreffender als ihr Nachleben verstanden werden kann. Es geht um ein Wiederholungsgeschehen, das zwar kulturell codierte Kontinuitäten erzeugen und tradieren kann, das aber zurückliegende Begebenheiten nicht etwa reproduziert oder wieder lebendig werden lässt, wie oft behauptet wird, sondern sie in andere Bedeutungskontexte transferiert und dadurch neu konfiguriert.[3]

Das Spektrum der kulturell verfügbaren Formen, die für das Nachleben von Ereignissen und Begebenheiten prägend sind, erweist sich als ebenso variabel wie historisch gewachsen. Besondere Aufmerksamkeit kommt demnach den Veränderungen im Repertoire zu, schließlich werden dadurch Umgestaltungen im Verhältnis zur vergegenwärtigten Geschichte sichtbar. In den 1960er Jahren entwickelte sich zunächst in den USA, anschließend auch in Europa und an anderen Orten der Welt eine neue Form der Geschichtsdarstellung, die sich seither als populäres geschichtskulturelles Format in vielen Ländern etabliert hat und sich gegenwärtig noch immer stark verbreitet. Eine wachsende Anzahl mehrheitlich männlicher Akteure spielt historische Ereignisse, vorzugsweise monumentale Schlachten und militärische Gefechte, nach und will dies als einen körperlich-emotionalen Zugang zur Geschichte verstanden wissen. Ähnlich wie bei anderen Darstellungsformen verbindet sich damit der Anspruch, Geschichte nicht nur bewahren, sondern sie besonders authentisch vermitteln und erleben zu können. Der Erfolg scheint den Akteuren Recht zu geben. Tausende Darsteller investieren regelmäßig viel Zeit, allerhand Geld und noch mehr Ehrgeiz in ein Hobby, das ihnen nicht weniger als eine Reise in die Vergangenheit in Aussicht stellt. Nicht zuletzt wegen solcher Versprechen konnte sich *Historisches Reenactment* in den letzten Jahren zu einem spezifischen Format im komplexen Nachleben vergangener Geschehnisse ausbilden. Reenactment ist ein Phänomen, das es nicht nur wegen seiner global wachsenden Attraktivität, sondern auch wegen seiner geschichtskulturellen Tragweite sowie der damit einhergehenden historiographischen Ansprüche anzuschauen lohnt.

Dabei gilt es allerdings zu klären, was unter Historischem Reenactment zu verstehen ist. Der an dieser Stelle übliche Verweis auf den britischen Philosophen Robin G. Collingwood führt nämlich insofern in die Irre,

3 Vgl. zu kulturellen wie temporären Übersetzungsprozessen: Doris Bachmann-Medick, Übersetzung zwischen den Zeiten – ein *travelling concept*?, in: Saeculum 67 (2017), Heft I, S. 21-43; dies., Translational Turn, in: dies., Cultural Turns. Neuorientierungen in den Kulturwissenschaften, Reinbek bei Hamburg 2006, S. 238-283.

da sich Collingwood in den 1930er Jahren vornehmlich mit Erkenntnismöglichkeiten historischer Forschung befasst hat und im Zentrum seines Erklärungsmodells folglich Historiker und nicht Laien standen.[4] Collingwood hielt es für ausschlaggebend, dass der Historiker in der Lage sei, die Gedanken historischer Persönlichkeiten *wieder-aufzuführen* (to re-enact), um durch dieses Eintauchen in die Wahrnehmungswelt der Protagonisten ihr Handeln nachvollziehen und erklären zu können.[5] Mal davon abgesehen, dass durchaus fraglich ist, ob es sich hierbei um eine historiographische Methode handelt oder nicht vielmehr erkenntnistheoretische Ziele historischen Forschens ausgelotet werden, bleibt es für den hier diskutierten Zusammenhang evident, dass Collingwood kein emphatisches Nachfühlen vergangener Handlungszusammenhänge meinte. Für ihn hieß historisches Denken stets kritisches Denken. Weil historische Forschung sowohl die äußere wie auch die innere Seite vergangener Geschehnissen zu untersuchen habe, letztere jedoch nicht direkt beobachtet werden könne, müsse der Historiker die Gedanken des Handelnden *wieder-denken* (re-thinking). Die »Geschichte von Gedanken und daher Geschichte überhaupt ist die Wieder-Aufführung von vergangenen Gedanken im Verstand des Historikers«.[6] Zwar formulierte Collingwood darüber hinaus noch so etwas wie ein Veto-Recht der Quellen, entscheidend aber bleibt, dass es ihm im Kern um die Frage der Erkenntnisfähigkeit der professionellen Geschichtsschreibung und nicht um eine theatrale Wiederaufführung historischer Begebenheiten ging. Zudem wurde seine Hintergrundannahme, intrinsische Prozesse ließen sich durch Einfühlung in die damaligen Akteure nachvollziehen, bereits zu seinen Lebzeiten scharf kritisiert und wäre in der historischen Forschung mittlerweile wohl auch kaum noch konsensfähig.

Trotzdem gelten Collingwoods Thesen für das, was unter der Bezeichnung Reenactment subsumiert wird, als grundlegend, zumindest wird regelmäßig auf sie verwiesen, wenn diese Art der Geschichtsdarstellung wissensgeschichtlich verortet werden soll. Allgemein versteht man unter *Reenactment* die (Wieder-)Aufführung oder auch Nachstellung historischer

4 Collingwood sprach nur von Historikern, weibliche Vertreterinnen der Zunft hatte er nicht im Blick. Vgl. Robin George Collingwood, The Idea of History, Oxford 1993; ders., The Principles of History, Oxford 1999; ebenso: William Dray, History as Re-enactment: R. G. Collingwoods Idea of History, Oxford 1995. Im Folgenden wird überwiegend von *Reenactor* und *Darsteller* die Rede sein, was der Tatsache Rechnung trägt, dass die meisten Akteure in diesen Handlungszusammenhängen männlich sind.

5 Vgl. hierzu Doris Gerber, Analytische Metaphysik der Geschichte. Handlungen, Geschichten und ihre Erklärung, Berlin 2012, hier vor allem S. 39-66.

6 Collingwood, Idea of History, S. 215.

Geschehnisse durch Laiendarsteller, wobei selbst eine so oberflächliche Beschreibung bereits auf Aspekte rekurriert, die nicht für jede Variante des darstellenden Spiels zutreffen. Denn wenn beispielsweise von *Wieder*-Aufführen gesprochen wird, spiegelt das bereits ein bestimmtes Verständnis wider, und ebenso wäre es falsch zu behaupten, ausschließlich Laien würden sich in dieser Weise mit Geschichte auseinandersetzen. Reenactment ist aufgrund seiner vielfältigen Ausprägungen ein Phänomen, das sich nicht so ohne weiteres eindeutig definieren lässt.[7] Daher hat es sich als sinnvoll erwiesen, von vornherein verschiedene Erscheinungsformen zu unterscheiden.[8] Als Erstes wäre das klassische Historische Reenactment zu nennen, also eine handlungs-, erlebnis- und körperorientierte Form der Geschichtsaneignung, bei der in der Regel kostümierte Laien vergangene Ereignisse, Personen und Begebenheiten imitieren. Obgleich dabei die historischen Bezugsereignisse erheblich variieren, gehört das Nachstellen von Schlachten und Gefechten immer noch zu den bevorzugten Referenzgrößen. Historisches Reenactment ist eine gegenwarts- und akteursbezogene Form der Geschichtsbetrachtung, die sich im Spannungsfeld zwischen Ritual und Spiel vollzieht und auf die individuelle wie kollektive Vergegenwärtigung historischer Handlungsabläufe zielt. Der Reenactor möchte sich durch authentifizierte Kontexte und detailgetreue Ausstattungen vergangenen Ereignissen körperlich-emotional annähern, was zugleich bedeutet, dass Geschichte weniger erlernt oder reflektiert, sondern in erster Linie erlebt und gefühlt werden will.

Davon zu unterscheiden ist die in vielerlei Hinsicht verwandte, aber stärker didaktisch ausgerichtete *Living History*. Auch hier sind es Laien, die vergangene Zeiten in der Gegenwart lebendig werden lassen möchten, allerdings spielen sie keine komplexen Handlungs- und Ereignisabläufe, sondern zeigen bei entsprechenden Veranstaltungen oder im Museum kurze Szenen tradierter Lebensformen, vermitteln historische Kulturtechniken durch Anschauung und Illustration oder treten als kostümierte Ich-Erzähler vor Publikum auf, um über historische Begeben-

7 Für einen ersten Überblick vgl. Sarah Willner/Georg Koch/Stefanie Samida (Hg.), Doing History. Performative Praktiken in der Geschichtskultur, Münster 2016; Anja Dreschke/Ilham Huynh/Raphaela Knipp/David Sittler (Hg.), Reenactments. Medienpraktiken zwischen Wiederholung und kreativer Aneignung, Bielefeld 2016; Wolfgang Hochbruck, Geschichtstheater. Formen der »Living History«. Eine Typologie, Bielefeld 2013; Jens Roselt/Ulf Otto (Hg.), Theater als Zeitmaschine. Zur performativen Praxis des Reenactments. Theater- und kulturwissenschaftliche Perspektiven, Bielefeld 2012; Iain McCalman/Paul A. Pickering (Hg.), Historical Reenactment. From Realism to the Affective Turn, Basingstoke/Hampshire 2010; Vanessa Agnew, What is Reenactment?, in: Criticism 46 (2004), Heft 3, S. 327-339.

8 Zum Versuch einer Typologie vgl. Hochbruck, Geschichtstheater, S. 33-129.

heiten, überlieferte Arbeitspraktiken und vergangene Lebenswelten zu berichten. Im Unterschied zum klassischen Reenactment kommt bei der Living History der Vermittlungsabsicht eine weitaus größere Bedeutung zu. Zwar veranstalten auch die meisten Reenactment-Gruppen öffentliche Darbietungen vor Publikum, gleichwohl kreist Historisches Reenactment um das ebenso subjektive wie gemeinschaftliche Erlebnis der beteiligten Akteure. Während ein öffentlicher Auftritt für manchen Reenactor eher eine Pflichtübung darstellt, kann er bei privaten, von Zuschauern und Beobachtern abgeschirmten Veranstaltungen eher das realisieren, was wohl die meisten am Reenactment reizt: ein Erlebnis mit (und weniger in) der Vergangenheit.[9]

Eine dritte Kategorie bezieht sich auf das seit den 2000er Jahren international wieder stärker in Erscheinung tretende Reenactment als Kunstform.[10] Die performative Wiederholung beziehungsweise Re-Inszenierung historischer Situationen und Begebenheiten zielt weniger auf die originalgetreue Nachstellung zurückliegender Geschehnisse als vielmehr auf die durch Wiederholung sichtbar gemachte mediale Repräsentation von Geschichte. Dabei fragt der künstlerische Rückgriff auf Vergangenheiten nach deren Relevanz für das Hier und Jetzt, bezweckt in erster Linie keine affirmative Bestätigung des Geschehenen, sondern will dessen Bedeutung für die Gegenwart herausstellen.[11] Im Unterschied zum Historischen

9 Eine spezifische Variante von Reenactment und Living History ist die Mitwirkung in Film- und Fernsehproduktionen – ein Tätigkeitsfeld, das die Vermittlung von Geschichte zwar immer stärker beeinflusst, hier aber nicht ausführlicher aufgegriffen wird, da es sich dabei um keine substantiell andere Erscheinungsform handelt. Ähnliches gilt für *Reenactment* als didaktische Methode in der schulischen und außerschulischen Bildungsarbeit. Beide Formate werden in diesem Buch nur am Rande berücksichtigt. Ebenfalls außen vor bleibt trotz fließender Übergänge das sogenannte *Live Acting Role Playing* (LARP), ein partizipatives und betont offenes Fantasy-Spiel, in dem zwar immer mal wieder historische Stoffe aufgegriffen werden, dies aber allenfalls dazu dient, einen opulenten Handlungsrahmen für das auf Improvisation zielende Live-Rollenspiel zu schaffen. Einen knappen Einblick in die verschiedenen Formen liefert: Berit Pleitner, Erlebnis- und erfahrungsorientierte Zugänge zur Geschichte. Living History und Reenactment, in: Sabine Horn/Michael Sauer (Hg.), Geschichte und Öffentlichkeit. Orte – Medien – Institutionen, Göttingen 2009, S. 40-47. Zu Reenactment als Zeitreise vgl. das Kapitel: »Das A-Wort«.

10 Vgl. Inke Arns/Gabriele Horn (Hg.), History will Repeat Itself. Strategien des Reenactment in der zeitgenössischen (Medien-)Kunst und Performance, Frankfurt a. M. 2007; Rebecca Schneider, Performing Remains. Art and War in Times of theatrical Reenactment, New York 2011; Sven Lütticken (Hg.), Life, Once More. Forms of Reenactment in Contemporary Art, Rotterdam 2005.

11 Vgl. Magdalena Marszałek, Performative Wiederholung zwischen Skandal, Kitsch und Experiment. Zum ludischen und künstlerischen Reenactment in Polen, in:

Reenactment spielt der Originalschauplatz dabei meistens keine besondere Rolle, auch dienen Jahrestage oder Jubiläen nicht unbedingt als Anlässe für die inszenierte Darbietung. Im Zentrum stehen weder das individuelle Erleben der zumeist professionellen Darsteller noch deren Bedürfnisse nach Vergemeinschaftung, sondern die intendierte Wirkung auf ein – allerdings nicht zwingend anwesendes – Publikum.[12]

Ich hoffe immer noch, dass gestern besser wird[13]

Obgleich zwischen den drei Kategorien Historisches Reenactment, Living History und Reenactment als Kunstform fließende Übergänge existieren, wird es im Folgenden in erster Linie um Historische Reenactments gehen, genauer gesagt um das Nachleben militärischer Gewalt in gegenwärtigen Darstellungen. Dabei steht das öffentliche wie private Wieder-Aufführen von Schlachten und Gefechten des 19. und 20. Jahrhunderts im Mittelpunkt, wobei das Moment der Wiederholung hier nicht dahingehend zu verstehen ist, dass das historisch Geschehene in irgendeiner Weise wieder lebendig wird, sondern dass sich die Akteure einem historischen Original verpflichtet fühlen, unabhängig davon, ob und inwiefern sie sich dieser Vorlage tatsächlich anzunähern vermögen. Mit dem Schwerpunkt im 19. und 20. Jahrhundert bleiben gezwungenermaßen andere historische Bezugsereignisse außen vor, insbesondere alle nicht-militärischen und vormodernen Handlungszusammenhänge wie beispielsweise populäre Ritterspiele oder die in jedem Provinzstädtchen stets gut besuchten Mittelaltermärkte und Wikingerlager.[14] Die zeitliche

Esther Kilchmann (Hg.), artefrakte: Holocaust und Zweiter Weltkrieg in experimentellen Darstellungsformen in Literatur und Kunst, Köln 2016, S. 127-144; ebenso mehrere Beiträge in dem Band von Roselt/Otto, Theater als Zeitmaschine, vor allem: Milo Rau, Die seltsame Kraft der Wiederholung. Zur Ästhetik des Reenactments, S. 71-78; Nina Tecklenburg, Mythos Ereignis – Mythos Aufführung. Künstlerische Reenactments als Entmythisierungsverfahren, S. 79-100.

12 Immer wieder wird auch die Experimentelle Archäologie mit Reenactment und Living History in Verbindung gebracht, z. B. von: Hochbruck, Geschichtstheater, S. 37 ff. Allerdings handelt es sich dabei um eine fachwissenschaftliche Methode, die bestimmte archäologische Annahmen unter kontrollierten und dokumentierten Bedingungen experimentell zu überprüfen versucht, dazu zählen u. a. Gebrauchsspurenanalysen, Boots- und Schifffahrtsversuche, Handhabung steinzeitlicher Gerätschaften und bauarchäologische Experimente. Es bestehen hier also eher deutliche Unterschiede zum Reenactment als signifikante Gemeinsamkeiten.

13 Charles M. Schulz, Charlie Brown und seine Freunde, Nr. 699, Ravensburg 1979.

14 Zudem sind solche Reenactments bereits häufiger Gegenstand von museums- und fachdidaktischen Studien, vgl. Jan Carstensen/Uwe Meiners/Ruth-E. Mohrmann (Hg.), Living History im Museum: Möglichkeiten und Grenzen einer populären

Fokussierung hat zum einen forschungspraktische Gründe, zum anderen soll der Blick auf das im Reenactment praktizierte Nachleben moderner Militärkonflikte gerichtet werden, und dies vornehmlich in Gesellschaften, die bereits seit längerer Zeit keine Kriege mehr auf eigenem Territorium geführt und erlebt haben. Historisches Reenactment wird also nicht nur als spezifische Form der Geschichtsbetrachtung analysiert, sondern ebenso richtet sich der Blick auf das szenisch agierte Verhältnis der Akteure zu kriegerischer Gewalt.

Die Forschung hat sich mit dem Phänomen Reenactment zwar schon intensiver auseinandergesetzt, allerdings überwiegend nicht aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive. In der Fachliteratur dominieren theater-, literatur-, medien- und kulturwissenschaftliche sowie ethnologische und kulturanthropologische Studien mit entsprechend fachspezifischen Zugriffen und Konzepten.[15] Erst in jüngster Zeit wird Reenactment im Zuge der *Public History* auch intensiver von Historikern und Historikerinnen diskutiert, zum einen als populäre Form nicht-wissenschaftlicher

Vermittlungsform, Münster 2008; Miriam Sénécheau/Stefanie Samida, Living History als Gegenstand historischen Lernens: Begriffe – Problemfelder – Materialien, Stuttgart 2015. Unberücksichtigt bleiben auch Reenactments, die sich mit traumatischen oder anderweitig gewalthaften Erlebnissen befassen, darunter das Nachspielen von Lynchmorden, Sklavenauktionen und Massenverbrechen. Dabei sind mitunter nicht nur die Übergänge zum künstlerischen Reenactment fließend, sondern auch zum therapeutischen Psychodrama. Vgl. Steve Rushton (Hg.), Essays on Rod Dickinson's Re-enactment of Stanley Milgram's Obedience to Authority Experiment, Maastricht 2003; Anja Schwarz, ›Not this Year!‹ Reenacting contested Pasts Aboard *The Ship*, in: Rethinking History 11 (2007), Heft 3, S. 427-446; Lisa Woolfork, Embodying American Slavery in contemporary culture, Urbana 2009; Joram Ten Brink/Joshua Oppenheimer (Hg.), Killer Images. Documentary Film, Memory and the Performance of Violence, London 2012; Mark Auslander, Touching the Past: Materializing Time in Traumatic »Living History« Reenactments, in: Signs and Society 1 (2013), Heft 1, S. 161-183. In Polen gibt es eine ganze Reihe solcher (stets kontrovers diskutierter) Reenactments, u. a. zum Warschauer Aufstand 1944, zur Ghettoliquidierung in Będzin 1943 und zum Massaker in Jedwabne 1941. Empörung löste das Projekt des polnischen Künstlers Artur Żmijewski aus, der einen Auschwitz-Überlebenden vor laufender Kamera dazu brachte, seine tätowierte Lagernummer in einem Tatto-Studio erneuern zu lassen. Vgl. Viola Vahrson, 80064 kuratieren. Zu einem fragwürdigen Umgang mit Geschichte im Werk von Artur Żmijewski, in: dies./Stefan Krankenhagen (Hg.), Geschichte kuratieren: kultur- und kunstwissenschaftliche An-Ordnungen von Vergangenheit, Köln 2017, S. 139-152. Zu ethischen Grenzen im künstlerischen wie auch im historischen Reenactment gibt es erstaunlich wenig Literatur, vgl. u. a. das Kapitel »The Un-reenactable« in: Stephen Gapps, Performing the Past: The Culture History of Historical Reenactment, Sydney 2002, hier S. 321-330.

15 Vgl. hierzu beispielhaft: Roselt/Otto, Theater als Zeitmaschine (2012); Hochbruck, Geschichtstheater (2013); Dreschke, Medienpraktiken (2016); Willner, Doing History (2016).

Geschichtsbetrachtungen und deren öffentlicher Präsentation, wie sie in Deutschland unter der begrifflichen Klammer »Angewandte Geschichte« thematisiert werden, zum anderen im Sinne einer an praxistheoretischen Ansätzen orientierten »Doing History«.[16] Mit Verweis auf die Arbeiten von Andreas Reckwitz gelten dabei Praktiken als »distinktive routinisierte Bewegungen und Aktivitäten des Körpers«, die auf implizitem und explizitem Wissen beruhen. Das Nachstellen historischer Geschehnisse wird im Sinne der Performanzforschung als »Geschichte in ihrem praktischen Vollzug« verstanden und darüber hinaus die interaktive »Herstellung von Bedeutung« betont.[17] Zweifellos sind mit der körperlich-emotionalen, der räumlichen wie auch der materiellen Dimension des imitierenden Spiels bereits entscheidende Aspekte benannt, gleichwohl wäre darüber hinaus konzeptionell danach zu fragen, welches Verhältnis zu Vergangenheit und Geschichte sich darin ausdrückt, wie diese spezifische Form der Geschichtsbetrachtung historiographisch analysiert und wie sie kategorial erfasst werden kann. Versteht man Reenactment zugleich als Bestandteil des stets kulturell codierten Nachlebens geschichtlicher Handlungszusammenhänge, dann ist seine gegenwärtige Konjunktur – hier konkret das Nachleben militärischer Gewalt – durchaus erklärungsbedürftig. Worauf ist Historisches Reenactment eigentlich die Antwort?

Der nachfolgende Versuch, diese und weitere Fragen anhand konkreter empirischer Beispiele in theoretisch-konzeptioneller Absicht zu beantworten, bewegt sich vornehmlich auf drei Ebenen: Zum einen soll es darum gehen, Reenactment und in diesem konkreten Fall die Darbietung von Gefechts- und Kampfszenen des 19. und 20. Jahrhunderts hinsichtlich der darin artikulierten Vorstellungen kriegerischer Konflikte zu betrachten. Hierfür wird der von Reenactment-Gruppen immer wieder formulierte Anspruch, Geschichte zu zeigen wie sie wirklich war, insofern ernst genommen, dass die unterschiedlichen Zeitebenen der historischen Bezugsereignisse einerseits und des imitierenden Spiels andererseits zueinander in Beziehung gesetzt werden. Entscheidend ist dabei weniger, Reenactment als ein notwendigerweise in vielerlei Hinsicht defizitäres Wieder-Aufführen vergangener Geschehnisse zu entlarven, sondern die Konfrontation zwischen Jetzt und Damals zielt

16 Vgl. vor allem: Wolfgang Hardtwig/Alexander Schug, Einleitung, in: dies. (Hg.), History Sells! Angewandte Geschichte als Wissenschaft und Markt, Stuttgart 2009; S. 9-17; Sarah Willner/Georg Koch/Stefanie Samida, Doing History – Geschichte als Praxis, in: dies., Doing History, S. 1-25.

17 Samida u. a., Doing History, S. 5. Zur Praxistheorie vgl. Andreas Reckwitz, Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken: Eine sozialtheoretische Perspektive, in: Zeitschrift für Soziologie 32 (2003), Heft 4, S. 282-301; ders., Praktiken und ihre Affekte, in: Mittelweg 36, 24 (2015), S. 27-45.

darauf, die szenisch konstruierten und im Reenactment öffentlich präsentierten Geschichtsbilder zu konturieren. Daraus folgt zweitens die Frage nach den begrifflichen wie auch nach den kategorialen Zuschreibungen. In der Forschung existiert eine Vielzahl von Definitions- und Typologisierungsanstrengungen, die Historisches Reenactment als geschichtskulturelles Phänomen zu erfassen versuchen, so beispielsweise die hier eher kritisch gesehene Bezeichnung *Geschichtstheater*.[18] Darunter werden »Präsentations- und Aneignungsformen historischer Ereignisse, Prozesse und Personen mit Praktiken des Theaters – Kostümierung, personalisierende Dramatisierung, Inszenierung – im öffentlichen und halböffentlichen Raum«[19] verstanden, während im Folgenden Reenactment in erster Linie als ambitioniertes Spiel gesehen wird, das auf einen zuweilen eigenwilligen, gleichwohl rasant anwachsenden populärkulturellen Gebrauch von Geschichte verweist, der sich wohl am ehesten als eine Form von Geschichtskonsum bezeichnen lässt. Zumindest soll hier der Beobachtung nachgegangen werden, dass die grassierende Lust an der Wiederholung symptomatisch ist für eine Geschichtskultur, die das Nachfühlen vergangener Epochen, Begebenheiten und Erlebnisse als substantiellen Gewinn an Geschichtsbewusstsein missversteht, sekundäre Zeugenschaft vorbehaltlos autorisiert und mediale Geschichtsbilder leichtsinnig reproduziert.[20] Ob wir es gegenwärtig trotz der allzeit präsenten Vergangenheit paradoxerweise doch mit einem »Verlust der Geschichte« zu tun haben, bleibt eine Frage, die Wolfgang Hardtwig bereits vor zehn Jahren umtrieb. Die radikale Pluralisierung von Geschichtsbildern und ihre populärkulturelle Zirkulation lassen seiner Meinung nach daran zweifeln, ob die fortschreitende Eventisierung von Geschichte tatsächlich zu einem tieferen Verständnis vergangener Geschehnisse und Entwicklungen beiträgt. Zu beobachten ist jedenfalls, dass es zu signifikanten Verwechslungen zwischen Wirklichkeit, Unterhaltung und Spiel kommt, was sich unter anderem darin äußert, dass Krimi-Schauspieler in Talkshows als Experten auftreten und aktuelle Kriminalitätsstatistiken kommentieren. Gleichwohl befriedigt das viel gescholtene Histotainment zweifellos Bedürfnisse, die von anderen »Anbietern auf dem boomenden Geschichtsmarkt« ignoriert oder als trivial zurückgewiesen werden.[21] Auf welche Weise darf Geschichte unterhaltsam sein?

18 Vgl. Hochbruck, Geschichtstheater, S. 11.
19 Ebd.
20 Vgl. Marszałek, Performative Wiederholung, S. 132.
21 Wolfgang Hardtwig, Verlust der Geschichte – oder wie unterhaltsam ist die Vergangenheit?, Berlin 2010, S. 39. Dazu auch: Gangolf Hübinger, Über die Aufgaben des Historikers, Berlin 2012.

Es geht somit drittens auch um das Spannungsverhältnis zwischen Geschichts-, Freizeit- und Populärkultur. Historische Reenactments sind oftmals kommerzielle Großveranstaltungen, die in erster Linie darauf zielen, das Dargebotene durch einen optimierten Erlebniswert für ein möglichst breites Publikum maximal attraktiv zu machen. Die Darstellung von Geschichte passt sich dabei zwangsläufig herrschenden Marktmechanismen an. Für eine gewinnorientierte Unterhaltungs-, Event- und Tourismusindustrie gehören öffentliche Geschichtsspektakel mittlerweile schlichtweg ins Programm, weil sie sich hervorragend dazu eignen, übersichtliche Inhalte anschaulich und erlebnisorientiert zu vermitteln. Ihre mediale Kompatibilität wie auch ihr dokumentarisches Image lassen vermuten, dass sie als geschichtskulturelle Events weiter an Akzeptanz gewinnen werden. Während Historisches Reenactment im Folgenden also als Erscheinungsform einer zunehmend kommerzialisierten Geschichtskultur eingehender untersucht wird, stehen die Beweggründe der Akteure, sich in dieser Weise mit Vergangenheiten auseinanderzusetzen, hier nicht im Mittelpunkt.[22] Das hat zum einen damit zu tun, dass zu diesem Themenfeld bereits Studien und Selbstzeugnisse vorliegen, zum anderen wird damit der Tatsache Rechnung getragen, dass bisherige Erkundungen auf diesem Terrain kaum mehr als standardisierte Erklärungsformeln zu Tage förderten.[23] Historisches Reenactment diene dazu, so die gängigen Antworten, die Geschichte so zu zeigen wie sie wirklich war, es ziele darauf, die Toten (im Kriegskontext also die Gefallenen) zu ehren und die Erinnerung an die historischen Geschehnisse in unserer Gegenwart wachzuhalten.[24] Als aufschlussreicher erweist es sich da, Reenactment zum einen als ein mehr oder weniger ritualisiertes Spiel zu begreifen und als solches auch ernst zu nehmen, zum anderen das Imitieren vergangener Geschehnisse als geschichtskulturelles Format kritisch zu hinterfragen

22 Im Rahmen der seit 2013 durchgeführten teilnehmenden Beobachtungen Historischer Reenactments in Europa und in den USA wurden daher keine systematischen Interviews mit Akteuren geführt, wohl aber nicht-standardisierte Gespräche, Korrespondenzen und Befragungen einbezogen und in einem Feldtagebuch dokumentiert.

23 Von den vielen Publikationen seien hier nur genannt: Tony Horwitz, Confederates in the Attic. Dispatches from the Unfinished Civil War, New York 1998; Charlie Schroeder, Man of War. My Adventures in the World of Historical Reenactment, New York 2012. Eine Mischung aus Selbstversuch und Analyse: Jenny Thompson, War Games. Inside the World of 20th-Century War Reenactors, Washington D. C 2004.

24 Diese und ähnliche Formulierungen findet man nahezu in allen Selbstdarstellungen, was Jenny Thompson dazu veranlasst, von einem immer gleichen »Mantra« zu sprechen. Vgl. Thompson, War Games, S. 150.

sowie darüber nachzudenken, warum es offenbar in unserer Gesellschaft ein wachsendes Bedürfnis nach sinnlich erfahrbarer Vergegenwärtigung von Geschichte gibt.

Wo bitte geht's zur Front?

In der kulturwissenschaftlichen Forschung wird Historisches Reenactment bereits seit geraumer Zeit mit der in verschiedenen Fachdisziplinen aufkommenden Emotionsforschung in Verbindung gebracht. Zeitgenössisches Reenactment sei

> indicative of history's recent affective turn, i. e. of historical representation characterized by conjectural interpretations of the past, the collapsing of temporalities and an emphasis on affect, individual experience and daily life rather than historical events, structure and processes.[25]

Dass das Wieder-Aufführen vergangener Ereignisse eine nicht nur körperliche, sondern auch eine emotionale Dimension aufweist und demzufolge eine komplexe sinnliche Erfahrung darstellt, wird niemand ernsthaft bestreiten wollen, nur ob es deswegen analytisch sinnvoll ist, Historisches Reenactment als eine in erster Linie affektuelle Art der Geschichtsbetrachtung zu verstehen, ist durchaus fraglich. Die Tendenz der Emotionsgeschichte, die Wirkmächtigkeit von Gefühlen, Affekten und Leidenschaften explizit hervorzuheben und sie in Abgrenzung zu rational gesteuerten Handlungsabläufen als bisher vernachlässigte und daher nun besonders eingehend zu analysierende Einflussfaktoren in den Mittelpunkt zu rücken, reproduziert letztlich eindimensionale Perspektiven auf individuelle wie kollektive Handlungszusammenhänge unter umgekehrtem Vorzeichen.[26] *Emotion* zum Leitbegriff historischer For-

25 Vanessa Agnew, History's Affective Turn: Historical Reenactment and Its Work in the Present, in: Rethinking History 11 (2007), Heft 3, S. 299-312, hier S. 299. Ebenso: Iain McCalman/Paul A. Pickering, From Realism to the Affective Turn: An Agenda, in: dies., Historical Reenactment, S. 1-17.

26 Zur Emotionsgeschichte vgl. Nina Verheyen, Geschichte der Gefühle, Version: 1.0, in: Docupedia-Zeitgeschichte, 18. 6. 2010, https://docupedia.de/zg/Geschichte_der_Gef%C3%BChle (Zugriff: 18. 5. 2020); Bettina Hitzer, Emotionsgeschichte – ein Anfang mit Folgen, in: H-Soz-Kult, 23. 11. 2011, https://www.hsozkult.de/searching/id/forschungsberichte-1221?title=emotionsgeschichte-ein-anfang-mit-folgen&q=Hitzer%20Emotionsgeschichte&sort=&fq=&total=16&recno=14&subType=fdl (Zugriff: 18. 5. 2020); Monique Scheer, Are Emotions a Kind of Practice (and Is That What Makes Them Have a History)? A Bourdieuan Approach to Defining Emotion, in: History and Theory 51 (2012), S. 193-220; Valentin Groebner,

schungen zu machen, überzeugt schon deswegen nicht, weil damit wiederum andere Dimensionen des Sozialen ausgeblendet blieben.

»There is no such thing as ›an emotion‹. What there is, are various ways of acting and feeling emotionally«, gibt der Philosoph Ted Schatzki zu bedenken.[27] Mal davon abgesehen, dass eine Differenzierung zwischen Emotionen, Gefühlen und Affekten ebenso notwendig wie strittig ist, scheint es einstweilen ergiebiger zu sein, Emotionalität (hier verstanden als Ordnungsbegriff) als *einen* von mehreren Handlungsmodi zu begreifen, die aufs Ganze gesehen nur in ihren wechselseitigen Durchdringungen angemessen berücksichtigt sind. Reenactment erweist sich dann als eine soziale Praxis, deren wissenschaftliche Betrachtung verschiedene Formen der Welterfassung ebenso einzubeziehen hat wie die Anordnung, Verwendung und Bedeutung der materiellen Dinge. Denn den als authentisch klassifizierten Objekten kommt im Spiel eine Wirkungsmacht zu, die zu ermöglichen vorgibt, hier und jetzt ähnliche Wahrnehmungen, Emotionen und Erfahrungen, wie sie beim historischen Bezugsereignis vermutet werden, zu erzeugen.[28] Reenactment steht damit für den Versuch, bestimmte Atmosphären und Handlungskontexte zu simulieren, die den Anschein erwecken, sich in andere, als historisch-authentisch bezeichnete Gegenwelten imaginieren zu können.[29]

Reenactments variieren nicht nur hinsichtlich ihrer historischen Bezugsereignisse, sondern auch nach Größe, Veranstaltungskontext und materieller Ausstattung. Es gibt monumentale Großveranstaltungen mit mehreren tausend Darstellern und hunderttausenden Zuschauern wie auch privat organisierte Spielanordnungen, bei denen gerade mal acht tapfere Krieger durch die Lüneburger Heide marschieren und fernab jeder öffentlichen Wahrnehmung *D-Day* spielen. Nicht allen Varianten kann hier Rechnung getragen werden. Den nachfolgenden Überlegungen liegen teilnehmende (wenngleich nicht interaktiv involvierte) Beobachtungen Historischer Reenactments in Deutschland, Polen, Großbritannien, Frankreich, Dänemark und in den USA zugrunde, mit denen zwar eine gewisse Bandbreite des zurzeit üblichen Wieder-Aufführens militä-

Ein Staubsauger namens Emotion. Geschichte und Gefühl als akademischer Komplex, in: Zeitschrift für Ideengeschichte 7 (2013), Heft 3, S. 109-116; Jan Philipp Reemtsma, Warum Affekte?, in: Mittelweg 36, 24 (2015), Heft 1-2, S. 15-26. Immer noch lesenswert: Jack Katz, How Emotions Work, Chicago 1999.

27 Theodore R. Schatzki, Social Practices: a Wittgensteinian approach to human activity and social, Cambridge 1996, S. 33; ders./Karin Knorr Cetina/Eike von Savigny (Hg.), The practice turn in contemporary theory, London 2001.

28 Vgl. Reckwitz, Praktiken und ihre Affekte.

29 Vgl. Christina Kerz, Atmosphäre und Authentizität. Gestaltung und Wahrnehmung in Colonial Williamsburg, Virgina (USA), Stuttgart 2017.

rischer Konflikte des 19. und 20. Jahrhunderts erfasst wird, die aber dennoch nicht alle praktizierten Formen abdeckt. Zudem schirmen sich manche privaten Reenactment-Gruppen gegenüber Journalisten, Wissenschaftlern und anderen neugierigen Menschen regelrecht ab, weil sie sich aus unterschiedlichen Gründen bewusst gegen öffentliche Auftritte entschieden haben und bei ihrem Kriegsspiel nicht beobachtet werden wollen.[30] Öffentliche Reenactments finden derweil meistens im Rahmen größerer Gedenk- oder Jubiläumsveranstaltungen statt und sind dadurch in geschichtskulturelle Gesamtarrangements eingebunden, die es bei ihrer Analyse mit zu berücksichtigen gilt. Die einzelnen Gefechtsnachstellungen, um die es im ersten Hauptteil des Buches konkret geht, stehen jeweils für einen oder mehrere thematische und/oder konzeptionelle Gesichtspunkte, die zwar auch an anderen Beispielen hätten beschrieben werden können, die sich aber anhand der hier gewählten Fälle besonders markant aufzeigen und analysieren lassen.

So dient das zum 200. Jahrestag der *Schlacht bei Großgörschen* im Mai 2013 veranstaltete Reenactment in dieser Untersuchung dazu, die materiellen, fachlichen wie auch organisatorischen Herausforderungen, die das Wieder-Aufführen anti-napoleonischer Freiheitskriege mit sich bringt, exemplarisch aufzuzeigen. Gleichzeitig werden die im Spiel aufeinander treffenden Zeitebenen zueinander in Beziehung gesetzt, um durch diesen Abgleich die szenisch konstruierte Geschichtsbetrachtung in ihrer spezifischen Perspektivität kenntlich machen zu können. Die Revolutions- und Freiheitskriege zwischen 1789 und 1815 gehören in Europa zu den am häufigsten wieder-aufgeführten Kriegsereignissen der Moderne. Zwischen Borodino und Waterloo ist die Napoleonik zweifellos eine der aktivsten Reenactment-Szenen auf dem Kontinent, während in den Vereinigten Staaten der Amerikanische Bürgerkrieg seit jeher alle anderen Geschichtsdarstellungen in den Schatten stellt. An mehr als 500 Orten der USA soll es regelmäßig Civil-War-Reenactments geben. Dabei ist die Schlacht nahe Gettysburg im Juli 1863 nicht nur das prominenteste, sondern seit den 1960er Jahren auch das prägendste Bezugsereignis. Keine andere Schlacht in der Geschichte hat Reenactment als geschichtskulturelles Format nachhaltiger beeinflusst. An dem zum 150. Jahrestag der *Schlacht bei Gettysburg* durchgeführten Reenactment im Juli 2013, das hier als zweites empirisches Beispiel eingehender betrachtet wird, lassen sich gleich mehrere Aspekte verdeutlichen: Zum einen versinnbildlicht die in Pennsylvania liegende Kleinstadt Gettysburg wie kein anderer Ort in den USA die Entstehung, Entwicklungsdynamik wie auch den Formenwandel

30 Vgl. zu dieser Thematik das Kapitel »Du bist, was Du erlebst«.

erlebnisorientierter und populärkultureller Geschichtsaneignungen und erlaubt daher eine exemplarische Rekonstruktion der Geschichte des modernen Historischen Reenactments seit 1863. Gleichzeitig sieht sich der Besucher in Gettysburg mit einer irritierend sorglosen Mischung aus fiktivem Geschichtsspektakel, erlebnispädagogischen Mitmachangeboten und kommerziellem Schlachtentourismus konfrontiert. Das kommt am historischen Ort zwar vergleichsweise trivial daher, gleichwohl ist Gettysburg bis heute *die* zentrale Gedenk-, Lern- und Vergnügungsstätte einer ebenso uneingeschränkt nationalen wie heftig umkämpften historischen Sinnstiftung.

Die Nation als Deutungs- und Sinnstiftungsnarrativ wurde beim Reenactment auf der dänischen Insel Als im Juni 2014, das im Rahmen dieser Untersuchung das dritte Fallbeispiel darstellt, zwar nicht in vergleichbar pompöser Weise in Szene gesetzt, allerdings verweist auch das zum 150. Jahrestag der letzten Schlacht des Deutsch-Dänischen Krieges gezeigte amphibische Gefecht darauf, dass Reenactments in sowohl national- wie auch militärgeschichtliche Referenzerzählungen eingebunden sind. Der Übergang der preußischen Truppen über den Als Sund am 29. Juni 1864 bildet den historischen Hintergrund für eine hier rekonstruierte Regimentsgeschichte, auf die sich die jeweiligen Reenactment-Gruppen identifikatorisch beziehen und dessen Traditionsbestand sie in der Regel übernehmen. Die Ambivalenzen einer durch Militarismus, Kaiserverehrung und nationales Pathos geprägten Überlieferung offenbaren sich nicht nur in einer weitgehend ungebrochenen Traditionspflege, sondern auch durch eine dezidiert selektive Bezugnahme auf die mittlerweile fast 160-jährige Regimentsgeschichte. Im Unterschied zum Civil-War-Reenactment entstand das Wieder-Aufführen militärischer Gefechte in diesen Fällen nicht direkt aus der Veteranenkultur des 19. Jahrhunderts heraus, sondern entwickelte sich erst in jüngster Zeit im Zuge des aus den USA nach Europa exportierten modernen Reenactments.

Nicht nur in Deutschland, Dänemark und Frankreich, auch in Polen hat sich seither eine überaus rege Reenactment-Szene etabliert, die mittlerweile vor allem Kriege des 20. Jahrhunderts ins Visier nimmt. Das im polnischen Szkotowo (Skottau) zum 100. Jahrestag der *Schlacht bei Tannenberg* veranstaltete Reenactment ist in diesem Buch das vierte Fallbeispiel und gleich in mehrfacher Hinsicht aufschlussreich, unter anderem, weil durch das Wieder-Aufführen dieser ersten großen Schlacht des im Sommer 1914 beginnenden Weltkrieges ein polnischer Gedenkort geschaffen werden soll, obgleich sich auf dem historischen Schlachtfeld keine polnischen, sondern deutsche und russische Armeen gegenüberstanden und das mehrtägige Gemetzel bekanntermaßen auch nicht

auf polnischem Territorium stattfand. Während hier explizit nationale Deutungsperspektiven spielerisch inszeniert werden und zum viel beschworenen Tannenbergmythos in enger Beziehung stehen, kooperiert die Reenactment-Szene zum Ersten Weltkrieg insgesamt international sehr eng. Vor allem in Großbritannien existiert eine Vielzahl von Darstellungsgruppen, die nicht nur britische Regimenter des Great War, sondern auch andere nationale, häufig deutsche Militärverbände porträtieren. Das hängt zum einen mit der immensen Bedeutung des Ersten Weltkrieges für das britische Selbstverständnis zusammen, zum anderen mit der Offenheit der Briten gegenüber erlebnisbasierten Formen der Geschichtsaneignung. Großbritannien ist weltweit für Reenactor des Ersten und des Zweiten Weltkrieges äußerst attraktiv, schließlich finden dort mehrmals jährlich große Geschichtsfestivals statt, auf denen jedes nur erdenkliche historische Großereignis nachgestellt wird. Während vor allem in Deutschland die Kriege des 20. Jahrhunderts als tabu gelten, trifft sich die international vernetzte Reenactment-Szene derweil im englischen Beltring, Leicester oder Salisbury.

Eines dieser Festivals ist die *War and Peace Show* in der Grafschaft Kent. Jeden Sommer reisen tausende Reenactor aus aller Welt in den kleinen Ort südöstlich von London, um dort in erster Linie militärische Konflikte des 20. und 21. Jahrhunderts vor Publikum zu präsentieren. Nicht nur Reenactments zum Ersten und Zweiten Weltkrieg, auch zum Vietnam- und Koreakrieg sowie zu späteren Kampfeinsätzen u. a. in Somalia, in Afghanistan und im Irak stehen regelmäßig auf dem Programm. Anhand mehrerer dort präsentierter Gefechtsnachstellungen wird im letzten empirischen Teil des Buches nicht nur untersucht, wie sich Reenactments technisch, organisatorisch und darstellerisch verändern, wenn nicht mehr in Waterloo oder Sedan, sondern an der Somme, in der Normandie oder in Mogadishu gekämpft wird, es sollen darüber hinaus auch die politischen Implikationen militärhistorischer Festivals eingehender beleuchtet werden. Obgleich auch bei Reenactments zu historisch früheren Militärkonflikten die Frage im Raum steht (oder stehen sollte), wie mit der öffentlichen Präsentation von extremen oder verbrecherischen Gewalthandlungen umgegangen wird, spitzt sich diese Thematik in der öffentlichen Wahrnehmung vor allem dann erheblich zu, wenn es um die Darstellung deutscher Kampfeinheiten während des Zweiten Weltkrieges geht. Auf der War and Peace Show im britischen Paddock Wood steigen seit Jahren die Zahlen derjenigen Teilnehmer, die deutsche Eliteverbände der Wehrmacht, der Feldgendarmerie und der SS porträtieren und vorzugsweise militärische Gefechte in der Normandie 1944 und der Ardennenoffensive 1944/45 zeigen. Hier trifft sich eine

internationale Reenactment-Szene, die sich regelmäßig mit dem Vorwurf konfrontiert sieht, rechtsextreme und neonazistische Mitglieder zu tolerieren und deren menschenverachtende Gesinnung zu unterstützen. Historisches Reenactment erweist sich an diesen und an vielen anderen Orten als weitaus politischer als es die meisten Akteure wahrhaben wollen.

Jenseits der empirischen Beispiele, die dieser Studie zugrunde liegen, sind für die Analyse Historischer Reenactments vor allem drei Deutungskonzepte grundlegend gewesen. An erster Stelle steht hier der Erlebnisbegriff. Reenactment trägt das Versprechen in sich, dass es in Leipzig, Verdun oder Stalingrad auch Jahrzehnte nach den historischen Schlachten noch etwas Entscheidendes zu erleben gibt. Geschichte als Erlebnis zu inszenieren, ist kein neues Phänomen. Politische Feste, lebende Bilder und historische Festumzüge waren bereits im 18. und 19. Jahrhundert populäre Ausdrucksformen eines Geschichtsverständnisses, das jene als bedeutsam erachteten Geschehnisse in die Gegenwart zu transferieren versprach. Während bis weit ins 20. Jahrhundert dabei häufig die nationale Vergemeinschaftung den entscheidenden Referenzrahmen bildete, steht heute das individuelle wie auch das gemeinsame Erleben des inszenierten Geschichtsspektakels selbst im Mittelpunkt. Dabei verbinden sich mit dem ritualisierten Spiel jene *magic moments*, die den Akteuren für kurze Zeit den Eindruck zu vermitteln scheinen, tatsächlich Handelnde in einem historisch-gegenwärtigen Geschehen zu sein.

Ein zweiter Deutungsansatz dieser Studie kreist um den Begriff *Authentizität*. Der Einfachheit halber in der Reenactmentszene zum A-Wort verkürzt, steht diese Bezeichnung für den Anspruch einer möglichst originalgetreuen Darbietung des historischen Bezugsereignisses. Dazu gehören nach Auffassung der Akteure die akkurate Rekonstruktion eines bestimmten historischen Handlungsrahmens, die Verwendung authentifizierter Objekte sowie das choreographierte Nachspielen historisch verbürgter Handlungsabläufe. Objekte, Praktiken wie auch der gesamte Veranstaltungsrahmen dienen dazu, die Kluft zwischen Jetzt und Damals zu überbrücken. An der als authentisch klassifizierten Spielkulisse hängt demnach die Glaubwürdigkeit der simulierten Zeitreise. Authentizität erweist sich auch hier als eine kulturelle Zuschreibung, die nie materiell gegeben ist, sondern durch mehr oder weniger aufwendige Autorisierungs- und Beglaubigungsverfahren erst hergestellt werden will. Solche Authentifizierungsprozesse sind für Historische Reenactments ebenso elementar wie zwiespältig, schließlich erzwingt das Bedürfnis nach unverstellter Unmittelbarkeit geradezu die Reproduktion historischer Ordnungs-, Unterscheidungs- und Klassifizierungssysteme. Diese

Ambivalenz wird von den Beteiligten erstaunlich wenig reflektiert, sondern eher durch geschichtskulturelle Ambitionen überdeckt. Reenactment erlebte in den letzten Jahrzehnten einen enormen Zulauf, allerdings wurde die damit verbundene Sensucht nach dem Authentischen lange kaum hinterfragt.

Im Folgenden geht es somit drittens auch um das Spannungsverhältnis zwischen erlebnisorientierten Geschichtsaneignungen, theatralen Vergangenheitspräsentationen und simulierenden Wiederholungsprozessen. Dabei lässt sich Historisches Reenactment als eine populäre Form des Geschichtskonsums verstehen, hinter der sich weniger ein publikumswirksames Geschichtstheater als vielmehr ein regelgebundenes Spiel verbirgt, das seine identitäts- und sinnstiftende Wirkung zugunsten spektakulärer Erlebnis- und Unterhaltungsangebote immer stärker und zuweilen sogar vollständig einbüßt. Für die einzelnen Reenactor öffnet sich in dem ambitionierten Spiel gleichwohl ein Handlungs- und Imaginationsraum, der es zu erlauben scheint, sich zwischen verschiedenen Zeitebenen hin und her zu bewegen. Die Darstellung kriegerischer Gewalt hat dabei ganz offenbar ihren besonderen Reiz. Mit der Behauptung, die Kriegserfahrungen von Soldaten so zeigen zu können, wie sie wirklich waren, werden nicht nur die eigenen Konstruktionsprinzipien der in Szene gesetzten Geschichte kaschiert, quasi unter der Hand lässt sich auf diese Weise offenbar auch etwas erleben, was in unserer Kultur ansonsten eher verleugnet wird: Krieg scheint trotz oder gerade wegen der damit verbundenen Todesgefahr für manche geradezu ein Faszinosum zu sein, vorzugsweise dann, wenn man dabei nicht um sein Leben fürchten muss.

I. Simulierte Zeitreisen

Krieg will gut organisiert sein

Abb. 1: Reenactment am 4. Mai 2013 zum 200. Jahrestag der *Schlacht bei Großgörschen*

Pro Gloria et Patria

Der Angriff kam völlig überraschend. Seit Tagen hatte es in der Region geregnet, der Boden war schwer und gänzlich aufgeweicht. Als französische Truppen am 1. Mai 1813 über Erfurt und Naumburg das zum Königreich Sachsen gehörende Dorf Lützen, etwa dreißig Kilometer südwestlich von Leipzig gelegen, erreichten, war die Gefechtslage aufgrund der lückenhaften Aufklärung unklar. Napoleon vermutete die preußisch-russischen Truppen in der Nähe Leipzigs und zog mit seinen Hauptstreitkräften bereits am nächsten Tag weiter – eine Fehleinschätzung, wie sich bald herausstellen sollte.[1] Der Oberbefehlshaber der preußisch-russischen

1 Vgl. zur Schlacht bei Großgörschen: Hans Delbrück, Das Leben des Feldmarschalls Grafen Neidhardt von Gneisenau (1882), 4. Auflage, Berlin 1921, Bd. 1, S. 293-301; Dorothea Schmidt (Hg.), Erinnerungen aus dem Leben des Generalfeldmarschalls Hermann von Boyen, Band II: 1811-1813, Berlin 1990, vor allem S. 568 ff.; Hartmut

Truppen, General Graf Ludwig Adolf Peter zu Sayn-Wittgenstein, bereitete für die frühen Morgenstunden einen Überraschungsangriff vor. Bei Tagesanbruch sollte das II. Armeekorps unter dem General der Kavallerie Gebhard Leberecht von Blücher von Pegau aus die rechte Flanke des Gegners attackieren, was faktisch bedeutete, die Truppen nachts an das Schlachtfeld heranführen zu müssen. Taktisch zwar durchaus raffiniert, war dieser Plan logistisch jedoch eine enorme Herausforderung, die sich in der Kürze der Zeit dann auch nicht wie geplant bewerkstelligen ließ. Verspätet und durch die langen Märsche erschöpft griffen die verbündeten Truppen schließlich erst um zwölf Uhr mittags von Süden her an.

Dreißig Geschütze der preußischen Artillerie eröffneten das Feuer auf die in Großgörschen biwakierenden Franzosen. Das III. Armeekorps unter Marschall Michel Ney, dem auch badische und hessische Infanterie-Regimenter des Rheinbundes angehörten und das mit insgesamt 45.000 Mann im Dörfervierеck Groß- und Kleingörschen, Rahna und Kaja zurückgeblieben war, leistete erbitterte Gegenwehr. Es begann ein heftiger Kampf Mann gegen Mann. Alsbald stand Großgörschen in Flammen. Doch die ersten Erfolge der Verbündeten, die bereits eine Stunde nach Gefechtsbeginn drei von vier Dörfern erobert hatten, sollten nicht von Dauer sein. Gegen 14.30 Uhr erreichte Napoleon mit seiner Garde das Schlachtfeld. Im Laufe des Nachmittags trafen immer mehr Bataillone ein und die dadurch gestärkte kaiserlich-französische Armee konnte nach intensiven Gefechten die Initiative wiederum für sich reklamieren. Mehrmals wechselten in den Dörfern die Besatzungen. Bis zum Abend hielten die Kämpfe an, als es den insgesamt 145.000 Soldaten der napoleonischen Armee schließlich gelang, die für beide Seiten verlustreiche Schlacht für sich zu entscheiden. In der Zahl der Geschütze zwar deutlich überlegen, mussten sich die etwa 93.000 Soldaten zählenden Verbündeten der französischen Übermacht letztlich geschlagen geben. Zar Alexander I. und König Friedrich Wilhelm III. von Preußen wiesen den geordneten Rückzug in Richtung Altenburg an und bilanzierten die Verluste. Schätzungsweise 10.-15.000 ihrer Soldaten waren tot oder verwundet, unter ihnen der im Gefecht gefallene Prinz Leopold von Hessen-Homburg sowie der Chef des Generalstabes, Generalleutnant Gerhard von Scharnhorst, der wenige Wochen später an der erlittenen

Bücker/Dieter Härtig, Das Gefecht bei Rippach am 1. Mai 1813, die Schlacht bei Großgörschen am 2. Mai 1813 und der Überfall auf das Lützow'sche Freikorps bei Kitzen am 17. Juni 1813, Schwäbisch Hall 2004; Frank Bauer, Großgörschen 2. Mai 1813. Festigung des preußisch-russischen Bündnisses im Frühjahrsfeldzug, Potsdam 2005; Theodor Rehtwisch, Großgörschen 2. Mai 1813, Leipzig 1912.

Schussverletzung in Prag verstarb. Die Verluste der gegnerischen Seite stellten sich als noch verheerender dar. Mit 20.-30.000 Toten und Verwundeten gehörte die *Schlacht bei Großgörschen* zu den hart erkämpften Siegen Napoleons.[2]

Gefechtsexerzieren ist in allen Ortsteilen erlaubt

Durchschnittlich dreißig bis vierzig Kilogramm wog das Marschgepäck eines in den Freiheitskriegen kämpfenden Infanteriesoldaten. Neben der je nach Regimentszugehörigkeit variierenden Uniform über kratziger Unterwäsche war es vor allem die mehrere Kilogramm schwere Waffe, die jeden Marsch beschwerlich machte. Hinzu kamen in der Regel eine Decke, sämtliche Munition sowie Proviant und Wasser für drei Tage. Glücklicherweise sind beim Reenactment die Wege vom Biwak zum Schlachtfeld kurz. Die mehr als 2000 Darsteller der »historischen Traditionsgruppen« müssen nicht wie die Soldaten der Frühjahrsschlacht im Jahr 1813 stunden- oder gar tagelang durch das offene Gelände marschieren. Der Biwakplatz liegt in unmittelbarer Nähe zu dem Stoppelfeld, auf dem es als Höhepunkt des jährlich am ersten Maiwochenende stattfindenden Scharnhorstfestes zum Gefecht kommen wird. Die 200. Jahrfeier am 4. Mai 2013 ist zweifellos ein herausragendes Ereignis. Noch nie haben so viele Aktive an der Gefechtsnachstellung in Großgörschen teilgenommen, die Vielzahl der aus zahlreichen Ländern angereisten Darsteller übertrifft alle Erwartungen und der Veranstalter, das 1993 gegründete Scharnhorstkomitee, hat sich seit Monaten intensiv auf das Spektakel vorbereitet. Neben dem zentralen Gefechtsfeld unweit des Scharnhorstdenkmals wurden weitere Möglichkeiten zum Biwakieren geschaffen. In der gesamten Umgebung haben französische, belgische, russische, österreichische, deutsche und tschechische Traditionsdarsteller ihre Zelte aufgeschlagen oder übernachten in Scheunen und Heuschobern. Die Region beherbergt in diesen Tagen zweieinhalb Mal so viele Gäste wie sie Einwohner hat, und dass die Veranstaltung militärisch straff organisiert ist, kann angesichts des historischen Bezugsereignisses nicht verwundern. Gefechte dieser Größenordnung sind damals wie heute zuerst einmal logistische Herausforderungen.

Was man daher als Erstes lernt, wenn man das Wieder-Aufführen napoleonischer Schlachten in den Blick nimmt, ist ebenso so simpel wie

2 Vgl. Gaston Bodart (Hg.), Militär-Historisches Kriegslexikon (1618-1905), Wien/Leipzig 1908, S. 449.

aufschlussreich: Krieg will vor allem gut organisiert sein. Die Reglements für den 4. Mai 2013 sind dabei durchaus andere als um 1800. Das Biwakieren außerhalb der ausgewiesenen Plätze ist untersagt, die Platzeinweisung erfolgt allein durch die Feldgendarmerie, eine Böllergenehmigung ist für alle Ortsteile vorhanden. Es besteht zudem grundsätzlich die Möglichkeit zu Dorfgefechten und das »Gefechtsexerzieren ist in allen Ortsteilen einschließlich Sportplatz« möglich.[3] Wer mit Schusswaffen am Gefecht teilnehmen möchte, braucht nach § 27 des Sprengstoffgesetzes einen gültigen Erlaubnisschein und bei Geschützen sogar ein »Beschusszeugnis«. Teilnahmekarten gibt es nur mit gültigem Versicherungsnachweis, gegen Vorlage einer entsprechenden Quittung erhalten die »Traditioner« – wie sie in der Szene heißen – sogar Zuschüsse für das mitgeführte Schwarzpulver. Den »erhöhten Sicherheitsanforderungen über die gesamte Veranstaltungszeit wird durch einen privaten Wachdienst« Rechnung getragen.[4] Ob kaiserlich-französisch oder preußisch-russisch: Mit behördlichen Kontrollen muss jederzeit und überall gerechnet werden.

Im Unterschied zur historischen Schlacht sieht das Veranstaltungsprogramm einen bereits erprobten Ablauf vor. Zum Auftakt wird in Pegau eine historische Parade geboten, bevor dann mit dem Gefecht bei Rippau vom 1. Mai 1813 das Kampfgeschehen in und um Großgörschen seinen Anfang nimmt. Bustransfer und Kaltverpflegung inklusive versteht sich. Ein weiterer Höhepunkt des ersten Gefechtstages ist zudem die (historisch verbürgte) Quartiernahme Napoleons am Schlosspark in Lützen sowie dessen Inspektion der kaiserlichen Verbände. Während einzelne Gruppen auf dem gesamten Gelände immer wieder beim Gefechtsexerzieren zu beobachten sind, verdeutlicht der im Programm als Übung ausgewiesene Angriff der alliierten Verbände auf das von französischen Truppen besetzte Kaja bereits, dass die für Samstagnachmittag angesetzte zentrale »historische Schlachtnachstellung« keineswegs eine reine Routineübung darstellt. Es wird kräftig und ausdauernd geprobt, jeder Soldat – ob zu Fuß oder hoch zu Pferd – ruft sich die einzelnen Kommandos und Befehle in Erinnerung, bereitet seine Ausrüstung für den Ernstfall vor und macht sich mit der Choreographie der Schlacht vertraut. Die Anspannung steigt.

Traditionell beginnt der eigentliche Gedenktag mit einem morgendlichen Appell am Denkmal für den in der Schlacht gefallenen Prinzen

3 Einladung des Scharnhorstkomitees Großgörschen e. V. zum 200. Jahrestag der Schlacht bei Großgörschen vom 1.-5. Mai 2013, http://www.scharnhorstkomitee.de/Einladung_2013.pdf (Zugriff: 19. 3. 2020).

4 Ebd.