

Historisches Reenactment als Simulation der Vergangenheit

Robbert-Jan Adriaansen

Geschichtsdidaktiker lehren uns, dass historisches Bewusstsein durch Geschichten über die Vergangenheit geprägt wird. Es sind die Erzählungen, die losen historischen Fakten und Ereignissen Bedeutung geben, wodurch sie einen Rahmen zur Orientierung in der Zeit bieten. Anders als klassische Medien wie Bücher, Filme oder Theater haben historische Reenactments nicht notwendigerweise einen erzählenden Charakter. Solange es überhaupt Absprachen darüber gibt, eine Geschichte zu erzählen, tragen individuelle Entscheidungen, Improvisation, Interaktion mit der Öffentlichkeit, die gleichzeitig ausgeführte Szene und eine Vielzahl an unvorhergesehenen Umständen zu einer Verwässerung der Eindeutigkeit der Geschichte. Müssen wir daraus schlussfolgern, dass Reenactments kaum zu einem historischen Bewusstsein beitragen? Führen sie lediglich zu einem antiquarischen Interesse an geschichtlichen Fakten und Objekten? Dieser Vortrag macht deutlich, dass Reenactments analytisch wenig zum geschichtlichen Bewusstsein beitragen und sie eher mit narrativen Repräsentationen der Geschichte zu vergleichen sind, wie auch vielmehr als Simulationen der Vergangenheit verstanden werden müssen. Hier besteht eine Parallele zu Spielstudien, wobei die Studie der historischen Videospiele als Simulation der Vergangenheit schon länger in Entwicklung ist. Historische Simulationen sind operationalisierte Modelle historischer Wirklichkeit und des Verhaltens historischer Akteure. Ein derartiges Modell schließt den Gebrauch historischer Repräsentationen nicht aus, fügt dem Umgang mit der Vergangenheit jedoch nachdrücklich ein Spielelement hinzu. Ein Spiel ist ein in sich geschlossenes System indem Teilnehmer freiwillig mehr oder weniger explizit formulierte Regeln unterschreiben. Im Falle einer historischen Simulation basieren die Regeln auf einer historischen Situation, welche wirklich stattgefunden hat oder wirklich hätte stattfinden können. Die Spielregeln des Reenactment haben eine breite Reichweite. Living History setzt beispielsweise allgemeine Regeln an das Verhalten der Teilnehmer und an die Grenzen der Interaktion mit der Öffentlichkeit, wobei Reenactment an Feldschlachten strengere Regeln stellt, beispielsweise die Voraussetzungen die erfüllt werden müssen um eine Schlacht zu gewinnen. Trotzdem bieten sowohl Living History als auch Reenactment ein Spielfeld mit eigenen zeitlichen und räumlichen Dimensionen in denen Charaktere die Vergangenheit nachstellen. Mit jeder Entscheidung die ein Teilnehmer trifft, wird die Frage beantwortet, was für die Persönlichkeit - gemessen an den durch den Schausteller nachgestellten geschichtlichen Gegebenheiten - die logischste Handlungsweise wäre. Diese Frage formt einigen Historikern nach, den Kern historischen Denkens. Andere Historiker behaupten demhingegen, dass Reenactment keinen Einblick in größere historische Zusammenhänge bietet und sich lediglich auf kleine Fakten beschränkt. Was sie dabei allerdings vergessen ist, dass die Spielregeln historischen Reenactments schon nach einer Interpretation innerhalb eines größeren geschichtlichen Zusammenhangs geschrieben werden - eine Interpretation die von allen Teilnehmern ausdrücklich unterschrieben wird, sobald diese akzeptiert und das Spielfeld betreten werden. Das können - je nach Thema des Reenactments - Interpretationen der sozialen Struktur mittelalterlicher Dörfer sein oder der Beziehung zwischen militärischer Strategien derer Effektivität, sowie Standesunterschiede in einer feudalen Gesellschaft. Professionellen Historikern ist es zur Aufgabe die Wahrheit dieser postulierten Geschichtsinterpretationen ans Licht zu bringen. Akteure werden durch die Idee historischer Simulation angespornt über das Anwenden komplexerer, progressiverer Spielsysteme mit Levelstrukturen nachzudenken, die ihnen abverlangen individuelle Entscheidungen zu treffen, somit auch selbst im historischen Rahmen zu denken. Zudem werden sie dazu eingeladen, über den allgemeinen Zusammenhang, auf dem die Simulation basiert, nachzudenken und diesen zu reflektieren.