

History will repeat itself

Strategien des Reenactment in der zeitgenössischen (Medien-)Kunst und Performance

Inke Arns

Is there repetition or is there insistence.
I am inclined to believe there is no such
thing as repetition.
And really how can there be.

(Gertrude Stein, "Portraits and Repetition",
Lectures in America, 166-169)

Die Hypnose erlaubt dem Patienten, so schrieb der Psychoanalytiker Sigmund Freud vor gut einem Jahrhundert, „einen der heißesten Wünsche der Menschheit“ zu erfüllen, nämlich „etwas zweimal erleben zu dürfen“.¹ Genau diesen Wunsch erfüllt sich – zwar nicht mittels Hypnose, sondern durch ‚Reenactments‘ – der Ich-Erzähler in Tom McCarthys Roman *Remainder* (2005).² Wie besessen lässt der durch einen Unfall geschädigte Protagonist, ausgestattet mit einer großen Summe Schmerzensgeldes, banale Szenen aus dem eigenen Leben und bald auch spektakuläre, von den Medien kolportierte Fälle in extra dafür aufgekauften Mietshäusern und öffentlichen Räumen nachspielen. Mittels dieser Reenactments hofft er, der in diesen Wiederholungen stets als Protagonist auftritt, ein bestimmtes, aber diffuses Gefühl wieder zu finden, das ihm seit dem Unfall nur noch schemenhaft präsent ist. Die mit absurdem Aufwand und einer Heerschar von Dienstleistern durchgeführten Reenactments erlauben dem Protagonisten, die wiederholte Situation in vollem Bewusstsein (der eigenen Rolle) zu erleben und diese dabei – mitten im Geschehen aber doch distanziert – zu betrachten.

Historisches Reenactment als populärkulturelle Praxis

Als Reenactment (dt. Nachstellung, Wiederaufführung) bezeichnet man ganz allgemein die historisch korrekte Nachstellung vergangener gesellschaftlich relevanter Ereignisse wie z.B. Schlachten (z.B. die Schlacht bei Hastings, Schlacht von Gettysburg).³ Es handelt sich dabei um die „bestmögliche, detailgetreue Wiedergabe einer Begebenheit in ihren Abläufen, historisch oder modern, möglichst am Originalschauplatz und zu denselben Bedingungen, die

¹ Sigmund Freud, „Über den psychischen Mechanismus hysterischer Phänomene“, in: ders. *Gesammelte Werke in achtzehn Bänden mit einem Nachtragsband. Nachtragsband*. Frankfurt a.M. 1987, S. 193, zit. n. Sylvia Sasse: *Gift im Ohr. Zur Philosophie des Beichtens und Gestehens in der russischen Literatur* (Habilitationsschrift FU Berlin 2006, im Erscheinen)

² In diesem Katalog erscheint erstmals in deutscher Übersetzung ein Auszug aus Tom McCarthys *Remainder* (Kapitel 8), mit freundlicher Genehmigung von Alma Books, Richmond, Surrey. Mit Dank an Alessandro Gallenzi.

³ Diese Definition folgt der Wikipedia, <http://de.wikipedia.org/wiki/Reenactment>, 11.1.2007

bei dem Originalereignis herrschten.“⁴ Die Kriminologie bedient sich z.B. der Praxis des Reenactments, um einen Tathergang zu rekonstruieren. Reenactments sind oft auch Bestandteil der experimentellen Archäologie,⁵ die Arbeitstechniken der Vergangenheit experimentell überprüft (so z.B. Thor Heyerdals *Kon-Tiki-Expeditionen* 1947). Es gibt in vielen Ländern unterschiedlichste Reenactment-Gruppen, unter ihnen sowohl Hobbyisten als auch Profis, die sich spezifischen Themen, Zeiten oder Ereignissen widmen.

Für unseren Zusammenhang sind die Gemeinsamkeiten aber auch die Unterschiede zu benachbarten Praktiken von Interesse. So lässt sich Reenactment leicht von anderen populärkulturellen Praktiken wie der Living History und dem Live Action Role Playing abgrenzen. Während die Living History⁶ nicht auf ein konkretes historisches Ereignis Bezug nimmt, sondern eher den Lebensstil und die Lebensrealität vergangener Epochen nachstellt (z.B. das hohe Mittelalter, das späte 15. Jahrhundert, die Zeit der Befreiungskriege und den amerikanischen Bürgerkrieg), handelt es sich beim Live Action Role Playing⁷ (aus dem engl. Live Action Role Playing) um ein Rollenspiel, bei dem die Spieler ihre Spielfigur auch physisch selbst darstellen. Im Gegensatz zu Reenactment und Living History, die beide konkrete Bezüge zu historischen Ereignissen aufweisen, basiert das Live Action Role Playing jedoch auf einer rein *fiktiven* Spielhandlung.⁸ Allen drei Formen, Reenactment, Living History und Live Action Role Playing ist gemeinsam, dass sie mittels ‚Immersion‘, Verkörperung und Einfühlung einen anderen Zugang zu Geschichte/n ermöglichen, als es Geschichtsbücher vermögen.

Reenactment als künstlerische Strategie

In der zeitgenössischen bildenden Kunst – hier vor allem der Medienkunst und Performance – findet sich in den letzten Jahren die Strategie des Reenactment in zunehmendem Maße. Während es jedoch bei den oben beschriebenen populärkulturellen, historischen Reenactments um ein *Sich-Weg-Imaginieren in eine andere Zeit* geht, die nichts (oder wenig) mit der Gegenwart zu tun hat, darum, mal eine *ganz andere Rolle zu spielen*, die nichts (oder wenig) mit der eigenen Realität zu tun hat (z.B. als Wikinger oder mittelalterliches Burgfräulein), bezwecken künstlerische Reenactments das genaue Gegenteil.

Im Unterschied zu populärkulturellen Reenactments wie z.B. der Nachstellung historischer Schlachten sind künstlerische Reenactments keine performativen Re-Inszenierungen weit zurückliegender historischer Situationen und Ereignisse, sondern es werden solche (durchaus traumatischen) Ereignisse

⁴ ebd.

⁵ http://de.wikipedia.org/wiki/Experimentelle_Archäologie, 30.3.2007

⁶ http://de.wikipedia.org/wiki/Living_History, 11.1.2007

⁷ http://de.wikipedia.org/wiki/Live_Action_Role_Playing, 11.1.2007

⁸ In diese Kategorie gehören übrigens auch Kriegssimulationen – Computersimulationen, aber auch z.B. Simulationen des Irakkrieges der US Armee mit deutschen Statisten im Bayrischen Wald, vgl. „Sie lernen zu töten“, Interview von Jan Pfaff mit der Regisseurin Teresina Moscatiello, in: *Die Zeit*, 22. Februar 2007, S. 66. Einem ähnlichen Thema widmet sich auch der österreichische Künstler Oliver Ressler in seinem Video *The Fittest Survive*, 2006, 23:00 min.

wiederholt, die als bedeutsam für die Gegenwart erachtet werden. Der Rückgriff auf Geschichte dient hier weniger einem *l'histoire pour l'histoire*, also der Geschichte um der Geschichte willen, sondern es geht um die Frage der *Relevanz des Vergangenen für das Hier und Jetzt*. Insofern kann man sagen, dass künstlerische Reenactments keine affirmative Bestätigung der Vergangenheit sind, sondern vielmehr *Befragungen der Gegenwart* mittels des Rückgriffs auf historische Ereignisse, die sich dem kollektiven Gedächtnis unwiderruflich eingeschrieben haben. „Gewiß“, so schrieb Friedrich Nietzsche in *Vom Nutzen und Nachteil der Historie für das Leben*, „wir brauchen Historie, aber wir brauchen sie anders, als sie der verwöhnte Müßiggänger im Garten des Wissens braucht (...). Das heißt, wir brauchen sie zum Leben und zur Tat, nicht zur bequemen Abkehr vom Leben und von der Tat, oder gar zur Beschönigung des selbstsüchtigen Lebens und der feigen und schlechten Tat.“⁹

In der zeitgenössischen bildenden (Medien-)Kunst der letzten Jahre lässt sich eine auffällige Häufung künstlerischer Reenactments, also Re-Inszenierungen historischer Situationen und Ereignisse, beobachten. Ein Grund für die fast unheimliche Lust an der performativen Wiederholung scheint darin zu liegen, dass Welterfahrung, ob geschichtlich oder aktuell, immer weniger auf direkter Anschauung beruht, sondern heute fast ausschließlich medial, also über Bilder oder anderweitige Aufzeichnungen von (historischen) Ereignissen funktioniert.¹⁰ Geschichte scheint zu jeder Zeit und an jedem Ort präsent zu sein, gleichzeitig rückt aber auch jegliche Form von Authentizität durch diese permanente Verfügbarkeit medialer Repräsentation in weite Entfernung. In der heutigen Situation des potenzierten Spektakels herrscht eine zunehmende Verunsicherung darüber, was die Bilder bedeuten. Künstlerische Reenactments stellen in dieser Situation jedoch nicht die naive Frage nach dem, was jenseits der medial repräsentierten Geschichte wirklich passiert ist – nach dem ‚Authentischen‘ jenseits der Bilder – sondern vielmehr danach, was die Bilder, die wir sehen, für uns konkret bedeuten könnten, würden wir diese Situationen selbst – leibhaftig – erfahren. Dabei begegnet das Reenactment der allgemeinen Verunsicherung über die Bedeutung der Bilder durch ein paradoxes Vorgehen: durch eine Löschung der Distanz zu den Bildern und gleichzeitiger Distanzierung von diesen Bildern.

Versuch einer Typologie

Bevor ich ausführlicher zum Paradoxon von Löschung und gleichzeitiger Schaffung von Distanz komme, möchte ich zunächst anhand einiger Beispiele die große Bandbreite künstlerischer Reenactments skizzieren.

⁹ Friedrich Nietzsche, *Vom Nutzen und Nachteil der Historie für das Leben* (in: *Unzeitgemäße Betrachtungen*), in: Friedrich Nietzsche: *Werke in vier Bänden*, Bd. III, h.g. v. Gerhard Stenzel, Salzburg 1985, S. 29

¹⁰ Dies bedeutet nicht, dass die Vermittlung von Geschichte nicht schon immer auch medial geschehen ist – der ausschlaggebende Unterschied ist heute jedoch die totale und permanente Verfügbarkeit von Bildern, in der jedes Bild jederzeit zu seinem eigenen Simulakrum werden kann.

Schauspiel, Zuschauer und Zeugenschaft

Das „Milgram-Experiment“ ist eines der umstrittensten Experimente der Sozialpsychologie des 20. Jahrhunderts. 1961 führte der damals 27-jährige Assistenzprofessor Stanley Milgram an der Universität von Yale, Connecticut, dieses Experiment durch, das dazu dienen sollte, die Verbrechen des Nationalsozialismus sozialpsychologisch zu untersuchen. Das Experiment prüfte den Gehorsam Einzelner gegenüber Autoritätspersonen bzw. testete die Bereitschaft normal veranlagter Personen, Anweisungen auch dann Folge zu leisten, wenn sie in direktem Widerspruch zu ihrem Gewissen stehen. Das *Milgram Re-enactment* (2002) des britischen Künstlers Rod Dickinson ist eine exakte Rekonstruktion von Teilen des ursprünglichen Experiments. In präzise nachgebauten Räumen führten Schauspieler die Protokolle des Experiments wie ein Theaterstück auf. Die Zuschauer konnten die vierstündige Performance durch große, in die Wände eingelassene Fensterscheiben beobachten. Sie wurden so zu direkten Zeugen eines (wiederholten) historischen Geschehens, das sich buchstäblich vor ihren Augen abspielte.

Auch wenn es sich dabei um ein Schauspiel handelte, dessen Verlauf von vorneherein feststand und dessen Ergebnis den meisten Zuschauern wohl bekannt war, so war doch der Effekt ein besonderer: Ihre Position als *Zuschauer* erlaubte es ihnen, eine Erfahrung zu machen, die sich sehr von derjenigen unterscheidet, die sich beim Betrachten von Fotografien oder beim Lesen des transkribierten Experiments einstellt. Indem sie zu Zeugen eines (durchaus vermittelten, da wiederholten) Ereignisses wurden, das normalerweise nur als medial vermitteltes Ereignis zugänglich ist, konnten sich die Zuschauer fragen: „Wie weit wäre ich gegangen, wie viele Elektroschocks hätte ich gegeben? Dann fragt man sich, inwieweit man im Alltag Autoritäten unhinterfragt folgt. Und klingt es wirklich beruhigend, dass im ursprünglichen Experiment 60 Prozent der Leute bereit waren, die Testperson umzubringen, nur um den Instruktionen des Versuchsleiters zu folgen? (...) Sind Sie sich sicher, dass Sie dem widerstehen würden?“¹¹

Hier fühlt man sich unwillkürlich an die Position des Zuschauers erinnert, die Hannah Arendt in ihren Vorlesungen über Immanuel Kant beschreibt.¹² Der Zuschauer ist jemand, so formuliert es Linda Zerilli, „der – durch den Gebrauch der Einbildungskraft – das Ganze in einer uninteressierten Weise reflektieren kann, das heißt in einer Weise, die nicht einfach frei von privatem Interesse, sondern frei von Interesse überhaupt ist, mithin von jedem beliebigen Maßstab der Nützlichkeit.“¹³ Die Fähigkeit, das Ganze in einer uninteressierten Weise – nämlich ohne jegliches (persönliches) Interesse – reflektieren zu können, ist für

¹¹ Vivienne Gaskin, Subjects in Search of an Author, in: *The Milgram Re-enactment*, hg. v. Steve Rushton, Maastricht 2003, S. 13

¹² Vgl. Hannah Arendt, *Vom Leben des Geistes*, München, Zürich 1998; Hannah Arendt, *Das Urteilen*, München 1998.

¹³ Linda M. G. Zerilli, „Wir fühlen unsere Freiheit“. Einbildungskraft und Urteil im Denken Hannah Arendts, in: *eicpp, transversal*, 06/2004, <http://eicpp.net/transversal/0605/zerilli/de>

Kant der Beweis einer „moralische(n) Anlage im Menschengeschlecht“, nämlich der Fähigkeit zur Anteilnahme. In der Schrift *Über die Französische Revolution* (1798) schreibt Kant im fernen Königsberg, selbst ganz uninteressierter Betrachter der Französischen Revolution: „Die Revolution eines geistreichen Volkes, die wir in unseren Tagen haben vor sich gehen sehen, mag gelingen oder scheitern; sie mag mit Elend und Gräueltaten dermaßen angefüllt sein, dass ein wohldenkender Mensch sie, wenn er sie, zum zweiten Male unternehmend glücklich auszuführen hoffen könnte, doch das Experiment auf solche Kosten zu machen nie beschließen würde - diese Revolution, sage ich, findet doch in den Gemütern aller Zuschauer (die nicht selbst in diesem Spiele mit verwickelt sind) eine *Teilnehmung* dem Wunsche nach, die nahe an Enthusiasmus grenzt und deren Äußerung selbst mit Gefahr verbunden war, die also keine andere als eine moralische Anlage im Menschengeschlecht zur Ursache haben kann.“¹⁴

Zeugenschaft als *Teilnehmung*

Wie Dickinson kehrt auch Jeremy Deller in seinem (einzigem, jedoch sehr bekannt gewordenen) Reenactment-Projekt *The Battle of Orgreave* (2001) an den Ort des Traumas zurück. Indem er ehemals Beteiligte zu *Teilnehmern* macht, die ihre persönlichen Erinnerungen wiederaufführen, geht dieses Projekt jedoch weit über Dickinsons Ziel z.B. im *Milgram Re-enactment* hinaus, aus der Vergangenheit ein „Schauspiel“¹⁵ zu machen. Die Erinnerungen der Teilnehmer, die in *The Battle of Orgreave* wiederaufgeführt werden, unterscheiden sich nämlich signifikant von dem, was in den Massenmedien über das ursprüngliche Ereignis berichtet wurde.

Mit Unterstützung von Artangel, einer Londoner Agentur für Kunst im öffentlichen Raum, führte Jeremy Deller 2001 ein Reenactment einer Episode des britischen Bergarbeiterstreiks von 1984-85 durch und schuf so „eine treffende Perspektive durch die Verschränkung von persönlicher und politischer Geschichte.“¹⁶ Das Ereignis, das Deller für das Reenactment auswählte, war ein „gewaltsamer und zugleich in weiten Teilen falsch dargestellter Zusammenstoß zwischen berittener Polizei und streikenden Bergarbeitern. Wichtig für dieses Reenactment war es,“ so schreibt Robert Blackson weiter, „dass Deller sich für die Rekonstruktion der Schlacht auf die Erinnerung von Bergarbeitern und Polizisten verließ und nicht auf unzähligen parteiischen und wohl auch falschen Zeitungsartikel, die über das Ereignis berichtet hatten. Indem er es persönlicher Erinnerung erlaubte, den Verlauf des Reenactments zu bestimmen, und die Wiederholung nicht auf die zeitgenössische Medienberichterstattung stützte, gelang es Deller mit *The Battle of Orgreave* (und Mike Figgis' Film über das Reenactment) vergangenes Unrecht wieder gutzumachen.“¹⁷ Spezifisch für

¹⁴ In: Immanuel Kant, *Der Streit der Fakultäten* (1798), zit. n. Eberhard Barth, Nachwort zu: *Was ist Aufklärung? Thesen und Definitionen*, Stuttgart: Reclam, 1974, S. 76

¹⁵ Adam E Mendelsohn, *Be Here Now*, in: *Art Monthly* 300, 10/2006, S. 13

¹⁶ Robert Blackson: *Once More ... With Feeling: Re-enactment in contemporary art and culture*, in: *Art Journal* (forthcoming by College Art Association, New York, in April 2007).

¹⁷ Robert Blackson, op. cit.

dieses Projekt ist demnach die *emanzipatorische Rolle*, die Dellers Reenactment in den beteiligten nordenglischen Dorfgemeinschaften gespielt hat. Dazu noch einmal Robert Blackson: „Das Ende de Bergarbeiterstreiks zeichnete sich durch eine extrem negative Darstellung der Bergarbeiter in den Medien aus. Den Bergarbeitern und ihren Gewerkschaften wurde nicht nur ordnungswidriges Verhalten gegenüber der Polizei vorgeworfen (...), sondern ihr Streik wurde auch für die Lahmlegung der britischen Wirtschaft verantwortlich gemacht. (...) Der englische Schriftsteller George Orwell schrieb in seinem Roman *1984*, dass diejenigen, die die Gegenwart bestimmen, die Vergangenheit bestimmen, und diejenigen, die die Vergangenheit bestimmen, die Zukunft bestimmen. Indem Deller den Verlauf des Reenactment durch die Erinnerungen der Bergarbeiter bestimmen ließ, erlaubte die Performance den Bergarbeitern – den Verlierern in vielerlei Hinsicht – jenseits des historischen Drehbuchs sichtbar zu werden, das ihnen von der Regierung und den Medien zugewiesen worden war. Das Kunstwerk , ... wurde so zu einem Teil der Geschichte (des Streiks), fast wie zu einem Epilog der Erfahrung’ (Tom Morton).“¹⁸ Adam Mendelsohn bezeichnet daher *The Battle of Orgreave* auch als ein „kathartisches, interaktives Theater“, „welches den Teilnehmern – durch ihre Teilnahme an dem Reenactment – ein tieferes Verständnis dessen vermittelte, was geschehen war.“¹⁹

Die zweite Stürmung des Winterpalastes

Neben kritischen Reenactments, die ‚aufklärerischen‘ oder ‚emanzipatorischen‘ Zielen dienen (wie z.B. von Jeremy Deller oder Rod Dickinson) gibt es jedoch auch – nicht weniger faszinierende – Beispiele für propagandistische Reenactments, die gezielt zur Herstellung von Identifikation mit ideologischen Zielen eingesetzt werden. Dabei geht es „nicht so sehr um die Erinnerung an die Vergangenheit,“ wie Steve Rushton treffend bemerkt hat, „sondern um eine *Umstrukturierung der Vergangenheit für die Bedürfnisse eines (zeitgenössischen) Publikums*“²⁰. Das in diesem Zusammenhang vielleicht berühmteste Beispiel ist das Reenactment der *Erstürmung des Winterpalastes*, das „größte Massenspektakel aller Zeiten“²¹, an dem 1920 anlässlich des dritten Jahrestags der Oktoberrevolution in Petrograd mindestens 6.000 Teilnehmer mitwirkten.

Dieses Proletkult-Massenspektakel wurde von Nikolai Evreinov (1879 – 1953) inszeniert. Der Regisseur war dabei nicht um eine möglichst genaue Kopie bemüht (denn die eigentliche Erstürmung von 1917 war nicht wirklich spektakulär), sondern es handelte sich um eine Interpretation mit theatralischen Mitteln – so wurden z.B. die Bourgeoisie und die Provisorische Regierung auf

¹⁸ Robert Blackson, op. cit.

¹⁹ Adam E Mendelsohn, op. cit., S. 15. In diesem Sinne funktioniert auch der grandiose Film *La Commune* (1999) des britischen Regisseurs Peter Watkins.

²⁰ Steve Rushton, Tweedledum and Tweedeledee resolved to have a battle (Preface one), in: *Experience, Memory, Re-enactment*, Rotterdam/Frankfurt a.M. 2005, S. 6.

²¹ Katerina Clark, *Petersburg. Crucible of Cultural Revolution*, , Cambridge (Mass.) / London: Harvard University Press 1996, S. 122.

der ‚Weißen Bühne‘ übertrieben satirisch dargestellt. Die bis zu 100.000 Zuschauer, damals ein Viertel der Bevölkerung Petrograds, waren nicht einfach nur Zuschauer, sondern sie stellten die revolutionären Massen dar. Das Spektakel diente laut Anatolj Luna_arskij, damaliger Volkskommissar für Aufklärung, der Selbst-Bewusstwerdung eben dieser revolutionären Massen: „Um eine Vorstellung von sich selbst zu bekommen, müssen sich die Massen deutlich zeigen, und das ist nur dann möglich, wenn, um mit Robespierre zu sprechen, sie zu einem Schauspiel ihrer selbst werden.“²²

„Festivals wie dieses“, schrieb Richard Taylor 2002, „sollten der Identifikation der Zuschauer mit dem re-inszenierten Ereignis dienen – durch das Spektakel selbst und durch die kollektive Erinnerung, die es verkörperte und hervorrief.“²³ Die Bilder, die wir heute mit der Revolution von 1917 verbinden, zeigen nicht etwa das ‚echte‘ Ereignis (hiervon existieren weder Fotos noch Filmaufnahmen), sondern stammen zumeist aus dem Film *Oktober* (1927) des sowjetischen Regisseurs Sergej Eisenstein, der anlässlich des zehnten Jahrestages der Oktoberrevolution in die Kinos kam. Da auch von dem Reenactment von 1920 nur einige wenige Fotos existieren (eines ist in der Ausstellung zu sehen) ließ Eisenstein das Reenactment von 1920 sieben Jahre später für seinen Film nochmals nachspielen.

An diesem Beispiel wird nicht nur deutlich, wie sehr wir uns über mediale Bilder auf Geschichte beziehen, sondern auch, dass Geschichte selbst ein Konstrukt ist – nicht in dem Sinne, dass das mediale Bild eine Simulation oder ein Fake ist (wie im eben beschriebenen Beispiel), sondern vielmehr in dem Sinne, dass bestimmte Bilder schnell zu stereotypen Platzhaltern von Geschichte werden.

Unheimliche Rückkehr

Zbigniew Liberas Fotoserie *Positive* (seit 2003) handelt genau davon. Auf den ersten Blick meinen wir, das berühmte, mit dem Pulitzer-Preis ausgezeichnete Pressefoto zu erkennen, das Nick Ut im Vietnam-Krieg aufgenommen hatte. Es zeigt ein vor Angst schreiendes nacktes vietnamesisches Mädchen, das aus seinem von Napalm zerstörten Dorf weg- und auf den Fotografen zu rennt. Dieses Foto, das in den 1970er Jahren maßgeblich zur Entstehung der internationalen Protestbewegungen gegen den Vietnam-Krieg beigetragen hatte, ist zu einer Ikone des 20. Jahrhunderts geworden. Schauen wir uns Zbigniew Liberas Foto jedoch genauer an, weicht unser anfängliches, fast sofortiges Wiedererkennen einer zunehmenden Irritation: Jedes einzelne Element dieses Bildes ist nicht etwa grauenerregend, sondern in der Tat schön und positiv. Das vietnamesische Mädchen erweist sich als junge europäische Frau, die euphorisiert dem Fotografen entgegenläuft, und die Personen im Hintergrund sind nicht etwa amerikanischen Soldaten, sondern harmlose Touristen, die gerade vom Fallschirmspringen zurückkehren. Betitelt ist das Foto, das

²² Anatolj Lunacharskij, zit. in Richard Taylor, *Oktober*, London: British Film Institute 2002.

²³ Richard Taylor, op. cit., zit. n. <http://www.bfi.org.uk/booksvideo/books/catalogue/text.php?bookid=349>.

offensichtlich an einem Strand aufgenommen wurde, mit *Nepal* (2003). Ein anderes Foto aus der Serie hat den Titel *Bewohner (Inhabitants)* und zeigt hinter dem Stacheldraht der Lagerumzäunung stehende KZ-Häftlinge. Auch hier lässt sich das Original sofort erkennen. Liberass Versionen dieses Fotos ist jedoch auch in diesem Fall zutiefst verstörend: Die *Bewohner* lächeln den Betrachter freundlich an. Was wir hier sehen, ist eine *höchst unheimliche Rückkehr an den Ort des Traumas*. Was auf den ersten Blick schrecklich bekannt erscheint, zerfällt im nächsten Moment in einzelne - positive - Elemente.

Eine andere verstörende Rückkehr an den Ort des Traumas findet sich in Omer Fast's Videoinstallation *Spielberg's List* (2003). In den beiden Videos sehen wir Aufnahmen des Konzentrationslagers Plaszow – einmal die verfallenen Ruinen des echten KZs, dann die Ruinen des für die Filmaufnahmen von *Schindlers Liste* nachgebauten KZ Plaszow, die in direkter Nachbarschaft des echten KZ verfallen. In direkter Analogie dazu sind die Interviews zu verstehen, die Fast mit ehemaligen Filmstatisten gemacht hat: Sie berichten von ihren Erlebnissen im KZ Plaszow – wobei jedoch unklar bleibt, ob ihre Erinnerungen sich auf die Dreharbeiten zu *Schindlers Liste* beziehen oder auf genuine Erlebnisse während des Zweiten Weltkrieges. „Here again the past folds into the present, as our memory of Auschwitz is mediated by our memories of the film and from the reports of the individuals who appeared in it.“²⁴ Es ist für den Betrachter von *Spielberg's List* sehr schwierig, zwischen realen und fiktionalen Augenzeugenberichten zu unterscheiden. Fast's Projekt zielt jedoch nicht auf eine Relativierung oder gar Infragestellung authentischer Berichte des Holocaust ab. Vielmehr wirft er grundlegende Fragen zu einem drängenden und höchst komplexen Thema auf: Wenn irgendwann keine Augenzeugen mehr da sind, die über den Holocaust berichten können, wie wird sich unser Verhältnis zu diesem Teil unserer Geschichte verändern? Wird sich an diesem Verhältnis etwas ändern, wenn der Holocaust jenseits von Dokumentarfilmen oder Geschichtsbüchern nur mehr über Spielfilme à la *Schindlers Liste* vermittelt wird?

Lookalikes und Doppelgänger

Ich komme nun zu meinen letzten beiden Beispielen, *The Eternal Frame* (1975) von T.R. Uthco und Ant Farm und *Auditions for a Revolution* (2006) von Irina Botea. Beide Projekte betreiben eine radikale Dekonstruktion des ‚historischen Ereignisses‘, indem sie mediale Bilder akribisch rekonstruieren. Diese Projekte versuchen nicht, das, was ‚wirklich‘ geschehen ist, aufzudecken, sondern sie widmen sich der minutiösen Rekonstruktion der existierenden Fernsehbilder. Da sie alle Spuren der originalen Medialität so genau wie möglich zu kopieren suchen (Farbigkeit, Kameraeinstellungen, Bild- und Tonqualität), kann man hier von Wiederholungen sprechen, die, ähnlich wie der *Quixote* des Pierre

²⁴ Steve Rushton, op. cit., S. 8

Ménard,²⁵ das Bewusstsein medialer Vermittlung als Idee in sich tragen. Es sind Bilder des Ereignisses und gleichzeitig Meta-Kommentare über dessen pure Medialität.

The Eternal Frame dokumentiert eine gemeinsame Performance der Video- und Performancegruppen Ant Farm und T.R. Uthco, die in einem Reenactment der Ermordung John F. Kennedys bestand. Diese Performance fand auf der Dealey Plaza statt, dem Ort an dem Kennedy 1963 im offenen Auto erschossen worden war. Die Performance von 1975 war nicht nur eine Live-Nachstellung der Ermordung des amerikanischen Präsidenten, sondern darüber hinaus eine Simulation des Amateurfilms, den der Hobby-Filmer Abraham Zapruder am 22. November 1963 aufgenommen hatte und der im Folgenden als Zapruder-Film bekannt wurde. „Die Nachstellung analysiert die mediale Darstellung,“ schreibt Patricia Mellencamp dazu, „indem sie von den körnigen Filmbildern, die sich wie eine griechische Tragödie in unserer Erinnerung eingebrannt haben, über eine Kopie der Vorbereitungen der Schauspieler, der Probedurchläufe und der Performance, hin zu einem Modell kommt – dem Videotape. Die Bewegung geht also vom Film zum Fernsehen ohne ein Reales, mit Ausnahme des Zapruder-Films der Ermordung, der für sich selbst steht (er beinhaltet weder den Standpunkt des Mörders noch wird er durch die Kommentare der Nachrichtensprecher kontextualisiert und eingerahmt). Die ‚schlechte‘ Kopie entspricht dem ‚schlechten‘ Original, das nur ein Bild ist – allerdings ein unauslöschbares. *Dieses historische, stille Bild ist – zusammen mit den Mechanismen der Verleugnung und der suspension of disbelief, die bei den Zuschauern am Werk sind – das Geheimnis, und nicht wer Kennedy ermordet hat und wie man ihn ermordet hat, die üblichen Fragen, die angesichts der Zapruder-Footage gestellt werden.*“²⁶

Incidentally, the revolution will be televised²⁷

Auch die rumänische Künstlerin Irina Botea untersucht in *Auditions for a Revolution* (2006) ein Ereignis, das ursprünglich fast ausschließlich über Fernsehbilder vermittelt und verbreitet worden war.²⁸ Im Dezember 2005 lädt sie in Chicago SchauspielstudentInnen zum „Vorsprechen für eine Revolution“ ein. Die Künstlerin lässt die jungen Amerikaner die Bilder der ersten vom Fernsehen ausgestrahlten Revolution – der rumänischen Revolution von 1989 –

²⁵ Jorge Luis Borges, „Pierre Menard, Autor des Quijote“, in: *Fiktionen. Erzählungen 1939-1944*, Frankfurt am Main: Fischer 1992.

²⁶ Patricia Mellencamp, Video Politics: Guerrilla TV, Ant Farm, Eternal Frame (Originally published in *Discourse: Journal for Theoretical Studies in Media and Culture* X.2, Spring/Summer 1988: S. 78-100), <http://www.bavc.org/preservation/dvd/resources/extras/mellencamp2.pdf>

²⁷ „Incidentally the revolution will be televised / With one head for business and another for good looks / Until they started arriving with their rubber aprons and their butcher's hooks“, Elvis Costello, „Invasion Hit Parade“, in: *Mighty Like a Rose* (1991). Dabei handelt es sich um eine der vielen Abwandlungen des Satzes „The revolution will not be televised“, der ursprünglich von Gil Scott-Heron stammt (*Small Talk at 125th and Lenox*, Album, 1970).

²⁸ Vgl. dazu den Merve-Band *Von der Bürokratie zur Telekratie. Rumänien im Fernsehen*, hrsg.v. Keiko Sei, Merve Bd. 57, Berlin 1990.

nachstellen. Die Schwierigkeiten, die Artikulieren der rumänischen Dialoge durch die des Rumänischen nicht mächtigen Schauspieler entstehen, werden zu einer eindrucksvollen Metapher für die Schwierigkeiten beim Lesen von Geschichte.

Boteas *Auditions for a Revolution* kann als ein Versuch verstanden werden, sich selbst – ähnlich wie dies Daniela Comani in *ich war's. Tagebuch 1900-1999* macht – (wieder) in die endlose Abfolge von Bildern bzw. Ereignissen einzuschreiben, aus denen sich Geschichte zusammensetzt, als ein Versuch, die spezifische historische Situation nach zu erleben, die uns nur indirekt bzw. medial vermittelt zugänglich ist, um so ein empathisches Mitgefühl für die (un)freiwilligen Protagonisten der Geschichte zu entwickeln.

In der Ausstellung *History will repeat itself* sind neben den bis hier paradigmatisch vorgestellten Projekten weitere KünstlerInnen mit insgesamt 23 Arbeiten vertreten. So z.B. Heike Gallmeier (*War & Peace Show*, 2004) und Robert Longo (*Seeing the Elephant*, 2002), die sich mit historischen Reenactments als populärkultureller Praxis auseinandersetzen. Collier Schorr ihrerseits fotografierte Jugendliche in ihrer Heimat Schwäbisch Gmünd in SS- und Wehrmachtsuniformen und schafft so eine höchst irritierende Gleichzeitigkeit von Geschichte und Gegenwart. Pierre Huyghe, Frédéric Moser & Philippe Schwinger und Guy Ben-Ner fragen wiederum nach dem ‚Theatralizitätsgehalt‘ der Realität. Inwieweit wird das, was wir als Wirklichkeit wahrnehmen, nicht bereits durch bestimmte Rollenklischees und Fiktionen strukturiert und determiniert? Wie bestimmen Vorbilder aus Spielfilmen unser Verhalten in der Realität und was passiert, wenn dieses Verhalten dann wiederum einem Hollywoodfilm als Vorlage dient (wie in *The Third Memory*, 1999)? Frédéric Moser & Philippe Schwinger versetzen die Protagonisten der Clinton-Lewinsky-Affaire in das Setting einer grandios erleuchteten Guckkastenbühne und betonen so die Künstlichkeit des medialen Kammerspiels (*Unexpected Rules*, 2004). Guy Ben-Ner schließlich macht in *Moby Dick* (2000) zusammen mit seiner kleinen Tochter in der heimischen Küche Jagd auf den weißen Wal. Einen ganz anderen Aspekt bringt C-Level mit *Waco Resurrection* (2003) ins Spiel: Was bedeutet es, in einem Ego-Shooter-Spiel die Rolle des Sektenführers David Koresh einzunehmen, dessen Anhänger 1993 auf einer Ranch in Waco 90 Tage lang vom FBI belagert und schließlich erschossen wurden? Und was bedeutet es, dabei als Interface einen Helm in Form des Kopfes des Sektenführers zu tragen? Und schließlich ist da die unerhörte und fast unerträgliche Geschichte des Józef Tarnawa, die Artur Zmijewski auf seine ganz eigene Weise erzählt. Evil Knievel und Walter Benjamin sind zwei ganz singuläre Erscheinungen, die das Projekt auf je ganz eigene Weise erweitern und bereichern. Der Vortrag von Walter Benjamin (*Mondrian '63-'96*, 1987) und die Arbeit von Kerry Tribe (*Here & Elsewhere*, 2002) schließlich sind bewusst als zwei sehr unterschiedliche Metakommentare zum Thema der Ausstellung zu verstehen.

Von der Repräsentation zur Verkörperung

Kommen wir nun zurück zum Paradoxon des Reenactment: Löschung und gleichzeitige Herstellung von Distanz sind zwei zentrale Mechanismen in der gegenwärtigen Praxis künstlerischen Reenactments, die oft in ein und derselben Arbeit co-präsent sind. Zunächst geht es um die Aufhebung von sicherer Distanz. Betrachter bzw. Leser werden zu unmittelbaren *Zeuginnen* und *Zeugen* eines (wiederholten historischen) Geschehens, das sich vor ihrem Augen abspielt bzw. zu *Teilnehmerinnen* und *Teilnehmern* einer Handlung, an der sie aktiv beteiligt sind.²⁹ Reenactments eliminieren die sicher geglaubte Distanz zwischen dem medial repräsentierten historischen Ereignis und dem Jetzt, zwischen PerformerInnen und Publikum; sie transformieren Repräsentation in Verkörperung, distanzierte Mittelbarkeit in – manchmal unangenehme – Unmittelbarkeit und wandeln so den passiven Leser oder Betrachter in einen aktiven Zeugen bzw. Teilnehmer um. Sie vergegenwärtigen indirekt gewusstes kollektives Wissen, indem sie es durch individuelle Erfahrungen, durch ein direktes und oft auch physisches – eben leibhaftiges – Erleben von Geschichte ersetzen. Künstlerische Arbeiten, die sich der Strategie des Reenactments bedienen, versuchen den Kontakt zu einer Geschichte (wieder-)herzustellen, die zunehmend auf medialen Bildern beruht. Das Kurzschließen der Gegenwart mit der Vergangenheit ermöglicht eine Erfahrung der Vergangenheit in der Gegenwart – eigentlich ein unmöglicher Blick auf Geschichte. Es handelt sich dabei um einen Versuch, Mitgefühl für die Subjekte vergangener Ereignisse zu empfinden, indem man sich selbst an ihrer Stelle imaginiert. Indem sie die sichere Distanz zwischen abstraktem Wissen und persönlicher Erfahrung, zwischen dem Damals und dem Heute, zwischen dem Anderen und dem Selbst löschen, ermöglichen sie eine persönliche Erfahrung abstrakter Geschichte.

Schaffung von Distanz: Reenactment als das “Unheimliche des Spektakels”

Doch künstlerische Reenactment-Projekte bleiben nicht bei der Löschung von Distanz, bei der teilweisen oder vollkommenen Identifikation mit den historischen Subjekten stehen (wie viele populärkulturelle historische Reenactments). Es geht zugleich in einem zweiten, mindestens ebenso wichtigen Schritt um eine Herstellung von Distanz. In Reenactments findet sich, wie Steve Rushton schreibt, eine „komplexe und tiefgehende Reflexion der medialen Vermittlung von Erinnerung – was sogar als das *zentrale Thema von Reenactments als Kunstform* beschrieben werden kann. Diese Tendenz fragt danach, wie Erinnerung permanent neu strukturiert wird – und das nicht nur von Filmregisseuren und Reenactors, sondern auch von uns persönlich, als

²⁹ „Viele der in den letzten Jahren entstandenen Arbeiten können (...) als abgemilderte Versionen des Bestrebens historischer Reenactment-Gruppen verstanden werden – nämlich des Wunsches nach einer Verbindung mit der Vergangenheit, nach einer physischen Kontinuität mit den Menschen vergangener Zeiten sowie des Glaubens, dass dies in einer zunehmend mediatisierten Welt objektiv möglich ist.“ (Steve Rushton, op. cit., S. 7; Übersetzung I.A.)

vermittelnde und (medial) vermittelte Subjekte.³⁰ Rod Dickinson schreibt zur Rolle des Reenactment in seinen Arbeiten: „Ich habe mich sehr bewusst auf Ereignisse konzentriert, die im Original stark mediatisiert (medial vermittelt) waren. Ich hoffe, dass in diesem Arbeiten die direkte Erfahrung der Zuschauer, die der Live-Performance zuschauen, ständig von dem Wissen um die Schichten der Mediatisierung relativiert wird, die sowohl im historischen Ereignis als auch in meinem ‚Double‘ des Originals im Spiel ist. Ich möchte mit Arbeiten wie diesen nicht etwa ‚Geschichte‘ ‚wirklich‘ erlebbar machen (was in vielen Fällen das erklärte Ziel von Reenactments in anderen kulturellen Kontexten, z.B. in Rekonstruktionen für das Fernsehen oder durch Hobby-Historiker ist). Vielmehr erfährt das Publikum in meinen Arbeiten Geschichte als verschoben und verdrängt – allerdings durch die auf den ersten Blick direkte Optik der Live-Performance.“³¹ In diesem Sinne schreibt er über *The Eternal Frame* (1975), eine für ihn zentrale Arbeit im Kontext von Reenactment: „Von Beginn an situiert *The Eternal Frame* des Tod von JFK als einen realen Tod und als einen Bild-Tod und kritisiert damit die Macht, die Bilder als Geschichte über unsere Erinnerung und Gefühle haben. (...) *Reenactment scheint, als eine Form von Repräsentation, erstaunlich gut geeignet, Momente kollektiven Traumas und kollektiver Angst zu thematisieren. Fast so, als ob das Reenactment – im Sinne von Debord – als das Unheimliche des Spektakels operiert. Ein Live-Bild, im realen Raum und in Echtzeit, das gleichzeitig ein verdrängtes ist.*“³²

Sigmund Freud definierte das Unheimliche³³ als etwas, das eigentlich bekannt ist, aber eine Verdrängung erfahren hat, aus welcher es zurückkehrt. Diese Definition lässt sich erstaunlich gut in Bezug auf die Praxis des Reenactments lesen. *If it happened only once it's as if it never happened*³⁴ – Reenactments wiederholen Momente der Geschichte, deren Tragweite noch nicht ganz begriffen wurde. Ähnlich wie die von Walter Benjamin beschriebenen mechanischen Aufnahmetechniken (Zeitlupen im Film, Vergrößerungen in der Fotografie) machen Reenactments das Optisch-Unbewusste³⁵ sichtbar. Reenactments sind künstlerische Hinterfragungen medialer Bilder, die sich der Realität der Bilder zu versichern versuchen, gleichzeitig jedoch auf die Medienbasiertheit des kollektiven Gedächtnisses verweisen.

³⁰ Steve Rushton, op. cit., S. 10

³¹ Rod Dickinson, 8.12.2005, *Crumb* Mailingliste

³² Rod Dickinson, 8.12.2005, *Crumb* Mailingliste, meine Hervorhebung

³³ Freud stellt in *Das Unheimliche* nicht die Gleichung „unheimlich = nicht vertraut“ (Sigmund Freud: *Das Unheimliche*. In: Ders.: *Gesammelte Werke*, Bd. 12, S. 229-268, hier S. 231) auf, sondern fragt nach den Bedingungen, unter welchen „das Vertraute [das Altbekannte, Längstvertraute] unheimlich, schreckhaft werden kann“ (231). Es ist das „Moment der Wiederholung des Gleichartigen“ (249), die „unbeabsichtigte“ (249) und „hartnäckige Wiederkehr“ (250), das „Moment der unbeabsichtigten Wiederholung [...], welches das sonst Harmlose unheimlich macht“ (250). Das Unheimliche „ist wirklich nichts Neues oder Fremdes, sondern etwas dem Seelenleben von alters her Vertrautes, das ihm nur durch den Prozess der Verdrängung entfremdet worden ist“ (254) und das jetzt wiederkehrt.

³⁴ Einzelausstellung von Artur Zmijewski in der Kunsthalle Basel, 2005.

³⁵ Vgl. Walter Benjamin, *Kleine Geschichte der Photographie*, in: Ders.: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt/Main 1977, S. 50.

History will repeat itself: Dieser Titel ist nicht als pessimistische Feststellung zu begreifen (denn natürlich wiederholt Geschichte sich nicht), sondern als Aufforderung, wiederholt hinzuschauen. Denn wie Gertrude Stein in dem vorangestellten Zitat aus dem Jahr 1934 bemerkt: Selbst in der Wiederholung geht nicht um die Wiederholung, sondern um ein Insistieren.