

Reenactments

Medienpraktiken zwischen Wiederholung und kreativer Aneignung

Bearbeitet von
Anja Dreschke, Ilham Huynh, Raphaela Knipp, David Sittler

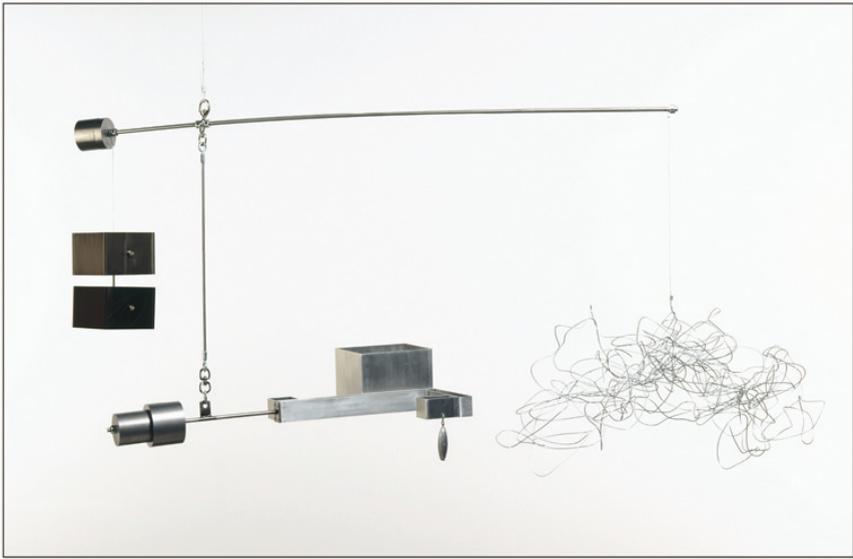
1. Auflage 2016. Taschenbuch. 384 S. Paperback
ISBN 978 3 8376 2977 4
Format (B x L): 14,8 x 22,5 cm
Gewicht: 594 g

[Weitere Fachgebiete > Medien, Kommunikation, Politik > Medienwissenschaften > Medientheorie, Medienanalyse](#)

schnell und portofrei erhältlich bei


DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.



Anja Dreschke, Ilham Huynh,
Raphaela Knipp, David Sittler (Hg.)

REENACTMENTS

Medienpraktiken zwischen Wiederholung
und kreativer Aneignung

[transcript] Locating Media | Situierete Medien

Aus:

Anja Dreschke, Ilham Huynh, Raphaela Knipp, David Sittler (Hg.)

Reenactments

Medienpraktiken zwischen Wiederholung und kreativer Aneignung

September 2016, 384 Seiten, kart., zahlr. z.T. farb. Abb.,
39,99 €, ISBN 978-3-8376-2977-4

Reenactments als Medienpraktiken des Wiederaufführens, Nacherlebens und Reaktualisierens sind nie »bloße« Wiederholungen dokumentierter oder fiktionaler Ereignisse, sondern stets kreativ-produktive Medienaneignungen, die ihrerseits neue mediale Formen schaffen. Am Beispiel von Verfahren der bildenden Kunst, des Theaters und des Films, anhand populärkultureller Praktiken der Geschichtsaneignung und des Literaturtourismus und anhand von Reinszenierungen in der Alltagsinteraktion geht der Band der Frage nach, welche Bedeutung dem Rekurs auf mediale Repräsentationen (Filme, Bücher, Computerspiele) zukommt. Mit Beiträgen aus der Ethnologie, der Kultur-, der Medien-, der Geschichts- und der Literaturwissenschaft sowie der Linguistik.

Anja Dreschke (M.A.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im DFG-Projekt »Trance-medien und Neue Medien« an der Universität Siegen.

Ilham Huynh (M.A.) und **Raphaela Knipp** (M.A.) sind wissenschaftliche Mitarbeiterinnen am Siegener DFG-Graduiertenkolleg »Locating Media«.

David Sittler (M.A.) forscht im Rahmen des DFG-Sonderforschungsbereichs 1187 »Medien der Kooperation« an der Universität Siegen.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/978-3-8376-2977-4

Inhalt

EINFÜHRUNG

Einleitung

Anja Dreschke, Ilham Huynh, Raphaela Knipp, David Sittler | 9

Über das *-en-* in Reenactment

Matthias Meiler | 25

WIEDERAUFFÜHREN

Colonial Erasure – Post-colonial Recovery: Identity/Alterity in Faustin Linyekula's Choreographies

Klaus-Peter Köpping | 43

Die Tänzer von Lac Courte Oreilles – eine historische Ethnologie indigener Mediengeschichte

Cora Bender | 107

Von den Praktiken des Boxfilms zur Historiographie des Mediums: Das Reenactment des Sharkey-McCoy Kampfes

Jan Henschen | 147

Gesten des Anachronismus.

Theatrale Medienpraktiken im Reenactment

Ulf Otto | 167

NACHERLEBEN

Epistemologies of Rehearsal: Crow Indianist Reflections on Reenactment as Research Practice

Petra Tjitske Kalshoven | 193

Nacherlebte Fiktion.

**Literarische Ortsbegehungen als Reenactments
textueller Verfahren**

Raphaela Knipp | 213

The Reenactment of Popular Culture:

Constructing Meaning and Affect in Cosplay

Nicolle Lamerichs | 237

Das Versprechen des Reenactment:

Der Spiel-Körper im digitalen Spiel *19 part one: boot camp*

Clemens Reisner | 257

REVISIONEN

Zeuge werden

Verena Mund | 281

(Re)Konstruktionen des Tathergangs.

**Reenactments als epistemische Körperpraktiken
der Strafverfolgung und -verhandlung**

Christian Meier zu Verl | 297

Dramen des Alltags. Formen und Funktionen

multimodaler Reenactments in Alltagserzählungen

Ilham Huynh | 327

Luft nach oben

Rembert Hüser | 345

Autorinnen und Autoren | 375

Einleitung

ANJA DRESCHKE, ILHAM HUYNH, RAPHAELA KNIPP,

DAVID SITTLER

Das Motiv auf dem Cover dieses Buches zeigt die Arbeit *Repressed Spatial Relationships Rendered as Fluid, No. 4: Stevenson Junior High and Satellites* des US-amerikanischen Künstlers Mike Kelley. Das Mobile ist Teil eines Werkzusammenhanges bei dem Kelley Verfahren des Reenactment einsetzt. Unterhalb des tragenden Metallarmes des Mobiles sieht man links zwei metallene Schubladen, die u.a. die Assoziation eines Büros oder Schreibtisches, wenn nicht eines Archivs wecken, in der Mitte ein auf die Grundformen reduziertes Modell eines Gebäudes – der im Titel erwähnten Schule – und rechts ein Drahtgewirr, das sich auf eine Erinnerungs-Skizze zu diesem Schauplatz von Kelleys Kindheit bzw. Jugend bezieht. Dieses Kunstwerk versinnbildlicht insofern die Perspektiven auf Reenactment der Beiträger¹ des vorliegenden Bandes auf ideale Weise, als es eine bewegliche auf Rekonstruktion basierende Materialisierung vergegenwärtigt – in diesem Falle biografischer – Vergangenheit zeigt.²

-
- 1 Im Folgenden wird die männliche Form durchgängig stellvertretend für alle Geschlechter verwendet und auf Kennzeichnungen wie BeiträgerInnen oder die *-Schreibung verzichtet.
 - 2 Wir danken Rembert Hüser, der in seinem Beitrag genauer auf Kelleys Reenactments eingeht, dass er uns auf dieses Kunstwerk und sein Potential für die Thematik aufmerksam gemacht hat.

Im Prozess und am Ort der Rezeption bewegen sich die Elemente des Mobiles ebenso wie die Körper der Betrachtenden um das Objekt herum. So werden Betrachtetes und Betrachtende wechselseitig in Bewegung sowie zugleich in Beziehung zueinander gesetzt und damit diese Perspektivveränderung als solche sinnfällig. Die drei Elemente des Mobiles können dabei als drei grundlegende Aspekte des Reenactment verstanden werden, um die es hier geht: Wiederaufführung, Nacherleben und Revision. Dabei kommen wiederum Praktiken des Verortens, Verkörperns und Vergegenwärtigens zum Einsatz. Diese Aspekte sind nicht scharf, sondern nur zu analytischen Zwecken zu trennen und können, wie die Elemente des Mobiles, immer wieder in ein etwas anderes Verhältnis zueinander geraten. Gerade diese erkenntnisgenerierende Dynamik des Reenactment als Strategie der Wissens(re)produktion ist für uns von besonderem Interesse. Karin Tilmans, Frank van Vree und Jay Winter haben in einer Veröffentlichung mit einer Reihe von Experten, die sich mit dem Thema Reenactment im Sinne vor allem von Geschichte und Erinnerungskultur befasst, bereits betont:

»Re-enactment is both affirmation and renewal. It entails addressing the old, but it also engenders something new, something we have never seen before. Herein lies the excitement of performance, as well as its surprises and its distortions.« (Tilmans/van Vree/Winter 2010: 7)

Die Überraschungen und Verzerrungen und dasjenige, das wir bisher noch nie gesehen haben, verweisen auf den Prozess und die Dynamik der medialen und medienpraktischen Vermittlung, die beim Reenacting noch einmal bewusst reflexiv, aber eben auch experimentell oder spielerisch, vollzogen wird. Zumal die Beteiligten so gut wie nie vollkommen vergessen, dass sie keine Zeitreise vornehmen, sondern einen Prozess intensiven mehr oder weniger empathischen Nachvollzugs durchlaufen.

Der erste Aspekt des Reenactment im Sinne dieses Bandes ist derjenige der historischen Vergegenwärtigung. Es geht um historiographischen sowie gegenwartsdeutenden – bei Kelley autobiografischen – Nachvollzug mit Hilfe einer nicht nur textuellen sondern materiell-sinnlichen Re-Konstruktion, der sich hier zugleich besonders deutlich als kreativer Akt erfahrbar macht.

Der zweite Aspekt ist der der geographisch-topologischen Situierung und Verortung und der dabei involvierten Medien. Letztere leisten eine

Historisierung und helfen, persönliche sowie gemeinschaftliche Zeit- und Raumbezüge herzustellen – sowohl tatsächliche als auch imaginäre. In Kelleys Mobile können die zwei (Archiv)Schubladen insofern auf Dokumente und anderes Spurenmaterial verweisen, die dazu verwendet werden, zeitgenössische Umstände und Zusammenhänge etc. zu rekonstruieren und eben mediengestützt zu reenacten. Die räumliche Situierung geschieht in Form des hier auch physisch damit zusammenhängenden nachgebildeten Schulgebäudes aus Kelleys Kindheit – auch wenn sie hier nicht geographisch funktioniert. Drittens geht es bei Reenactment als Medienpraxis schließlich um die performative Mobilisierung der Spurentäger: sei es der menschliche Körper des Reenactenden, seien es die Körper der Betrachtenden oder Baukörper bzw. deren Repräsentationen in verschiedenen Medienformaten. Auf verschiedene Weise führen Reenactments im Zusammenspiel eine Situation und Atmosphäre des historischen Schauplatzes eines vergangenen Geschehens vor Augen oder machen diese plastisch vorstellbar und sinnlich erfahrbar. Das abgebildete Mobile funktioniert schließlich – das gehört maßgeblich beim Reenactment dazu – auch materialästhetisch: Symbolisch wird über das schwere Material Metall im Gegensatz zur Leichtigkeit des Drahtgewirrs die Bedeutsamkeit des Dargestellten (potentiell) sogar spürbar vermittelt.

Wie damit deutlich wird, benennt Reenactment mittlerweile nicht nur das Nachstellen historischer Schlachten und Großereignisse durch militärgeschichtlich Interessierte, das seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts eine große Verbreitung gefunden hat. Im frühen revolutionären Russland wurde 1920 unter der Regie Nicolaj Evreinovs zu Propagandazwecken die Bevölkerung St. Petersburgs mobilisiert, um die entscheidenden Szenen der Revolution von 1917 als öffentliches Massenspektakel zu reenacten (Roselt/Otto 2012; Lütticken/Allen 2005; Schlögel 2009).

Wissenschaftlich bezeichnet der Begriff bisher, neben der erwähnten populären erinnerungskulturellen Medienpraxis des Nachspielens historischer Ereignisse als Verfahren, insbesondere die geschichtstheoretisch begründete Methode des Wieder-durch-Denkens der Gedanken historischer Akteure nach Robin George Collingwood (Henschen/Sittler 2012). Im Zusammenhang der Perspektive dieses Buches ist daran relevant, dass es Collingwood um ein dem Denken als Prozess angemessenes historisches Verständnis ging.

In den letzten zwei Jahrzehnten lässt sich ein verstärktes Interesse an Praktiken des Reenactment sowohl in wissenschaftlichen als auch in nicht-wissenschaftlichen Kontexten beobachten, die eine Vielzahl mimetischer, performativer oder szenografischer Praktiken adressieren. Dazu zählen beispielsweise Verfahren in der bildenden Kunst und am Theater, Strategien des filmischen Erzählens, wissenschaftliche Methoden und Formen der Vermittlung im Museums- und Ausstellungsbereich sowie populäre Praktiken der performativen Aneignung von Literatur, Film und Fernsehen oder von Computerspielen (z.B. in Fankulturen).³ Reenactments verweisen auf eine Reihe ähnlicher »Praktiken des Sekundären« (Fehrman et. al. 2005) wie Wiederholung, Zitat, Paraphrase und Serialisierung, medien spezifische Verfahren wie Collage, Remake oder Sampling sowie medienübergreifende Genres und Konzepte der Parodie und des Pastiche (vgl. ebd: 8).

Beim Reenacting wird die mediale Vermitteltheit und semiotische Verdichtung jedes Ereignisses schon von Beginn an über seine erneute szenische Repräsentation in Form von Re-Performance herausgestellt und nicht etwa naiv übersehen und ungebrochen affirmiert. Vielmehr wird gemäß einer Art prozessualen Verständnisses im Verfahren des Reenacting der Bedeutungswandel gerade an verschiedenartigen Wiederholungsmustern kritisch reflexiv aufgezeigt.

In der akademischen Auseinandersetzung werden Reenactments als reflektierte wissenschaftliche oder künstlerische Verfahren häufig von den scheinbar »rein« affirmativen Praktiken im Bereich der Laien- und Amateurkultur abgegrenzt. Der Band stellt diese Dichotomie in Frage und richtet stattdessen den Blick vielmehr auf Wechselwirkungen, Verschränkungen und Gemeinsamkeiten aus medienpraxeologischer Perspektive. Be-

3 Entsprechend vielfältig ist die disziplinäre Ausrichtung der rezenten Forschungen zum Reenactment aufgestellt, mit zahlreichen Publikationen in den Geschichtswissenschaften (Agnew/Lamb 2009; MacCalman/Pickering 2010; Tillmanns/van Veek/Winter 2010; Magelssen Justice-Malloy 2011; Hochbruck 2013; Samida 2014; Willner/Koch/Samida 2016), der Theaterwissenschaft (Carlson 2000; Roselt/Otto 2012; Schneider 2011), der Kunstwissenschaft (Bangma/Rushton/Wüst 2005; Lütticken 2005; Arns/Horn 2007), der Medienphilosophie (Muhle 2013), der Ethnologie (Schlehe et al. 2010; Isaac 2010; Kalshoven 2004, 2005, 2012, 2015; Dreschke 2010, 2013 2016a, 2016b) oder den Heritage Studies (Daugbjerg 2014; Daugbjerg/Eisener/Knudsen 2014).

trachtet man Reenactments im Kontext aktueller medienwissenschaftlicher Konzepte zur Medienaneignung, welche die Aktivität, Kreativität und den Eigensinn von Rezipienten betonen, dann lassen sie sich als alternative Verfahren der Wissensgenerierung beschreiben, die auf komplexen, kollektiven und kollaborativen Aushandlungsprozessen basieren. Dabei geht es auch um die Frage, wie akademische Wissensbestände performativ angeeignet werden. Die Beiträge fragen unter anderem danach, welche Bedeutung spielerischen oder experimentellen Methoden der Wissensgenerierung zukommt und wie sich die Aspekte ›Materialität‹, ›Körperlichkeit‹, ›Sinnlichkeit‹ und ›Emotionalität‹ im Kontext der Wissensproduktion beschreiben lassen. In welchem Verhältnis stehen die Operationalität erfahrungsbasierter Wissenszugänge zur Diskursivität der textbasierten Wissenschaft? Und welche Rolle spielt dabei die Beziehung zwischen alternativen Wissenskulturen aus dem Amateurbereich und der institutionalisierten Wissenschaft?

Reenactmentverfahren kommen in der Wissenschaft wie außerhalb dieser zum Einsatz, weil es ein Bewusstsein für die Grenzen theoretischer oder sprachlicher Rekonstruktionen gibt. Im Falle historischer und auch literarischer oder anderer fiktionaler Reenactments existiert zumindest ein Wissen um den schleichenden Wandel der Seh- und generell Wahrnehmungsgewohnheiten, die jeweils gegenwärtig als wenig dokumentierenswert erscheinen. Außerdem zeigt sich in dieser Medienpraktik ein Interesse an ebensolchen Veränderungen der Wahrnehmungsweise, die beispielsweise mit politischen Regimewechseln, Medienwechseln, Technisierung und jüngst Digitalisierung etc. verbunden sind. Die jeweils aktuelle und als zeitgemäß empfundene Art des Blickens wird beim Reenactment als solche im Kontrast deutlich. Es wird nachvollziehbar, dass sie sich aus der eigenen Wahrnehmungssozialisation ergeben hat, die unter anderen medienmateriellen, sozialen sowie kulturellen Bedingungen stattgefunden hat, als diejenige der historischen Vorgänger, in deren Zeit man sich beim Reenacting hineinversetzt. Um diese Differenz in Bezug auf das, was gilt und oder gegolten hat, sichtbar, erfahrbar und beschreibbar werden zu lassen, sind Differenzenerfahrungen und -erzeugungen zur eigenen zunächst selbstverständlichen Gegenwart notwendig – und zwar für das Verständnis der Vergangenheit ebenso wie für das der Gegenwart, die sich aus dieser entwickelt hat. Reenacting legt den Fokus auf bestimmte Aspekte eines historischen Phänomens der nahen oder fernen Vergangenheit und die sich aus der aktuellen

Perspektive möglicherweise ergebende Verzerrung hinsichtlich der Argumente, was jeweils als authentisch, als abwegig oder auch als zutreffende Auffassung erkannt und beurteilt werden kann. Dabei wird nicht zuletzt experimentell eruiert, was jeweils situativ tatsächlich möglich, naheliegend, wahrscheinlich etc. gewesen oder passiert ist. Reenactments und auch eine in diesem Sinne ausgerichtete Forschung wollen Folgerungen nicht mehr ausschließlich auf dem zumeist ungleichmäßig proportioniert überlieferten Schriftmaterial gründen – zumal auch die vergangene Gegenwart vielfach medialisiert war. Durch konkrete Veranschaulichung historischer Situationen an Hand eines gemeinsamen performativen Nachvollzuges an den Schauplätzen des Geschehens oder in einem konstruierten Setting, das diesen vergleichbar ist, wird eine haptisch gestützte Rekonstruktion von Entscheidungsgrundlagen und Atmosphären durch Ausprobieren möglich. Dieses bleibt jedoch notwendig medialisiert.

In den meisten Fällen kennen die Akteure die ihnen zeitlich und räumlich fernen Kulturen oder historischen Ereignisse, auf die sich ihre Reenactments beziehen, nicht durch unmittelbaren Kontakt oder direkte Anschauung, sondern durch mediale Technologien vermittelt. Als Verfahren der Medienaneignung und Übersetzung lassen sich Reenactments mit dem Konzept der Remediation fassen, das Jay David Bolter und Richard Grusin (1999) für den Medienwechsel von ›alten‹ Medien (darunter fassen sie Film, Fernsehen, analoges Video, Printmedien, etc.) zu ›neuen‹ digitalen Medien geprägt haben. Um den Begriff für den Prozess der Medienaneignung im Reenactment produktiv machen zu können, muss er allerdings um die Dimensionen des Performativen erweitert werden (Fischer-Lichte 2012). Aus medienanthropologischer Perspektive lassen sich Reenactments als eingebunden in einen komplexen Austauschprozess von Zeichen, Personen und Dingen (Schüttpelz 2006) konzeptualisieren, bei welchem der eigene Körper zu einem Medium der Fremderfahrung wird. Bildliche, textliche und auditive Inskriptionen werden in körperliche Handlungen und/oder materielle Artefakte (rück)übersetzt.

Schon allein, weil der Aufwand von Reenactments eine enorme Verlangsamung gegenüber einem ›natürlich‹ ablaufenden Ereignis mit sich bringt, entsteht Raum für Reflexion und Einsprüche gegenüber dem Authentizitätsanspruch schon im Prozess des Reenactments und nicht nur erst nach demselben. Bereits während der Vorbereitung und Durchführung sowie durch diese selbst wird das Nachvollziehen zu einem Verfahren des er-

fahrungsgestützten Argumentierens. Erfahrung ist hier vor allem eine kooperativ bewerkstelligte Interaktion mit unterschiedlichsten Medienformaten und Vermittlern. Diese hat eine eigene operative Zeitlichkeit. Dabei kann es auch zu Beschleunigungseffekten und vereinfachenden oder komprimierenden Stauchungen der nachzuvollziehenden historischen Abläufe kommen, was das reenactete Ereignis angeht – wie beim filmischen Zeitraffer. Beim Reenactment geht es auf jeden Fall um eine mindestens gruppenwenn nicht meist sogar um eine auf die Gesellschaft, Ethnien oder Kulturen bezogene öffentliche Aktivität. Das in diesem Zusammenhang besonders brauchbare Modell der ›imagined community‹ (Anderson 1983), das in Bezug auf Reenactment-Gemeinschaften ihre identitäre Praxis erfassen und kontextualisieren hilft, ist von Birgit Meyer (2009) umakzentuiert und zum Konzept der ›aesthetic formations‹ erweitert worden. Über die Diskussionen medialer bzw. mediatisierter Repräsentationen hinausgehend, betont Meyer das Moment der sinnlichen Wahrnehmung, Erfahrung und Verkörperung:

»[...] the modes through which imaginations materialize and are experienced as real, rather than remaining at the level of interchangeable representations located in the mind. Imaginations, though articulated and formed through media and thus ›produced‹, appear as situated beyond mediation exactly because they can be – literally – incorporated and embodied, thus invoking and perpetuating shared experiences, emotions, and affects.« (Ebd.: 7)

Die Beiträge

Wie im linguistischen Beitrag von Matthias Meiler deutlich wird, erweitert der vorliegende Band Collingwoods Konzeption, in dem er sich explizit deutlich stärker für die mediale Vermitteltheit gerade solcher Akte des gedanklichen Nachvollzugs und der Interpretation interessiert und weniger für das Vermittelte. Die Sprachwissenschaft befasst sich zudem bei ihrer Beschäftigung mit dem Körper und Formen der Performativität mittlerweile mit Reenactments als kommunikative Praxis. Der Beitrag von Ilham Huynh in diesem Band führt dies am Beispiel von Alltagserzählungen vor. An den Gesten des Alltags wiederum wird eine zweite Art eher unterbewußten Reenactments beispielhaft deutlich. Viele Erfahrungsgehalte und insbesondere den Körper in seiner Leiblichkeit involvierende Erlebnisse lassen sich

in ihrem emotionalen Gehalt nicht ohne gestische Mittel in Erzählungen einbetten, wie der Beitrag von Ilham Huynh am Beispiel einer Situation des Ekels zeigt. Zudem hat die ethnomethodologisch orientierte Sozialwissenschaft, wie der Beitrag von Christian Meyer zu Verl am Beispiel eines amerikanischen Gerichtsverfahrens und der Rolle, die ein Reenactment des Tathergangs dabei spielt, vorführt, den Begriff nun als hilfreiches Werkzeug für sich entdeckt, um bestimmte parasprachliche Phänomene der Evidenzerzeugung zu untersuchen und zu begreifen.

Der Beitrag des Medienwissenschaftlers Rembert Hüser in diesem Band überträgt Kelleys künstlerisches Verfahren, das viel mit *found footage* arbeitet zum Zweck der reflexiven Irritation durch kompositorisches Reenacting, auf die Darstellung eines Abschnitts der jüngsten Geschichte eines wichtigen Standortes der deutschen Medienwissenschaft, der Bauhaus-Universität Weimar. Mit Hilfe von Material aus der medialen Selbstdarstellungspraxis dieser Institution analysiert er so konkrete Möglichkeitsbedingungen disziplinärer Entwicklungen in ihrer orts- und situationspezifischen Wechselwirkung von außerwissenschaftlichem und akademischem Betrieb.

Nicht nur im Falle von historischen Reenactments, sondern auch vor Gericht oder wenn es gar nicht zu einem Reenactment der Tat im Prozess, sondern nur im Film kommt, machen sich die Beteiligten den Abstand zu dem von ihnen befragten Ereignis selbst und gegenseitig bewusst. Der Beitrag von Verena Mund analysiert ein solches Reenactment in Filmform: REVISION von Phillip Scheffner. Diese praktische Reflexivität und eben nicht die stereotyp erwartete Naivität der Beteiligten wird deutlich, wenn sie darauf achten, dass alles möglichst den Bedingungen vor Ort entspricht und dabei offenbar wird, dass die Rekonstruktionen oft von Erinnerungen und anderweitigen Darstellungen abweichen.

Der Beitrag von Jan Henschen macht wiederum deutlich, dass Reenactment auch als Konzept bereits eine bislang wenig beachtete Medien- und insbesondere Historiographiegeschichte des Films hat. Mit Blick auf das frühe Kino und insbesondere US-amerikanische Boxfilme kann diese erneut als Perspektive produktiv gemacht werden im Sinne einer praxeologischen Mediengeschichte, die neben dem Film auch sein Produktionsumfeld untersucht. Er kann zeigen, dass im Praxisfeld der Sportart des Boxens Formen des Reenacting sowie der technischen Entwicklung des Kinos sich wechselseitig bedingen.

Ulf Otto richtet seinen Blick zum Teil auch auf Film insbesondere aber auf das Verhältnis von Reenactment und Theater. Er untersucht Reenactments als Medienpraktiken des Anachronismus, die gegenwärtig auf die radikalisierte Gleichzeitigkeit der digitalen öffentlichen Echtzeit reagieren. Vor dem Hintergrund des Nachspiels im Theater, das ein sehr altes Phänomen ist, grenzt er Medienpraktiken des Reenacting klar von klassischen Schauspielen ab und betont insbesondere die zeitliche Situiertheit und rhetorischen Qualitäten derselben im extradiegetischen öffentlichen Raum.

Die Literaturwissenschaft wiederum befasst sich ebenfalls mittlerweile stärker mit Lektürepraktiken, die das Buch als Text und seine lesende Aneignung deutlich überschreiten. Das Anliegen, das Konzept des Reenactment auch und gerade für den rezeptiven Umgang mit fiktiven Vorlagen, genauer literarischen Texten fruchtbar zu machen, verfolgt der Beitrag von Raphaela Knipp. Darin befasst sie sich mit Reenactment-Praktiken im Feld des Literaturtourismus: Leser bereisen literarische Handlungsorte, um dort das Gelesene nachzuempfinden. Als Beispiel dient eine ethnographische Feldstudie, die Knipp in Dublin durchgeführt hat und deren Gegenstand Stadtrundgänge auf der Basis des Romans *Ulysses* von James Joyce sind. Anhand von Textanalyse, Beobachtungen und Interviews wird die These entfaltet, dass der Literaturtourismus als eine rekreative Medienpraktik begriffen werden kann, die darauf abzielt, Textverfahren und -lektüren in visuelle sowie körperlich-materielle Erfahrungsräume zu überführen.

Nicolle Lamerichs wiederum konzentriert sich auch auf Reenactments fiktiver Figuren, jedoch viel stärker auf die Vorbereitungsphase sowie die alltägliche Einbettung von Reenactments einzelner fiktiver Protagonisten aus Filmen und Computerspielen im Rahmen von Fankulturen des Cosplay. Bei ihr geht es nicht zuletzt um den Herstellungsprozess der Kostüme als wichtiger und emotional affizierender Teil des Reenactments. Durch ihre Perspektive werden auch Wechselwirkungen von on- und offline Praktiken des Reenactment beleuchtet.

Clemens Reisner untersucht nicht nur innerhalb der narrativen Struktur des Computerspiels die Repräsentationen historischen Kriegsgeschehens als virtuelles Reenactment, sondern versucht vielmehr am Beispiel imaginärer Körperlichkeit die on- und offline Dimensionen des Spieles selbst als materiellem Objekt zu erfassen. Am Beispiel des Spielerkörpers im Vietnamkriegscomputerspiel analysiert er das digitale Reenactment in seiner medienpraktischen Situierung.

Petra Kalshoven zeigt, dass im so genannten Indianerhobbyismus »amateur engagement« vergleichbare epistemologische Ziele verfolgt werden wie in Reenactments professioneller oder akademischer Akteure. Beim Reenacting wird der menschliche Körper zum Ort des Lernens, oder anders ausgedrückt, basiert im Reenactment als alternativer Strategie der Wissensproduktion der Erkenntnisgewinn auf der multisensorischen Wahrnehmung und der körperlichen Erfahrung. Kalshoven versteht unter Praktiken der Verkörperung (»embodiment«) im Reenactment nicht einfach das Verkleiden (des Körpers) oder die performative Darstellung durch Gesten und Sprache, sondern vielmehr das in der Szene der Hobbyisten so wesentliche praktische Anfertigen und den Gebrauch von Artefakten sowie das körperlich-sinnliche Verhältnis zu diesen selbsthergestellten Repliken, mit denen die Körper ausgestattet werden, um ein ›Anderes‹ zu emulieren und wiederzubeleben. Wie bei Lamerichs Studie zum Cosplay geht es auch hier um das affektive Verhältnis der Akteure zu den Artefakten des Reenactment und ihrer Herstellung.

In dieser Perspektive setzen Hobbyisten ihre Körper als explorative Werkzeuge (»exploratory tools«) ein, um etwas über die Vergangenheit zu lernen und für sich und andere erfahrbar zu machen: »[...] in replicating objects and using replicas in reenactment Indianists rehearse gestures that are sedimented in the body over time.« (Kalshoven, in diesem Band)

Eine kritische Perspektive auf den Begriff des Reenactment und die Grenzen seiner Anwendbarkeit für die von ihr untersuchten Aufführungspraktiken der Ojibwe nimmt Cora Bender ein. In ihrem Beitrag leistet sie eine signifikante Neubewertung der Rolle der Indigenen in der frühen US-amerikanischen Unterhaltungs- und Tourismusindustrie, indem sie die Perspektive der »indigenen Medienagency« entwickelt. Bender hebt die aktive Teilhabe der Native Americans an der Gestaltung von Programmen, z.B. in Wildwest Shows oder ›Indian Fairs‹ genannten Handwerksausstellungen hervor, die als frühe Arenen der indigenen Selbstrepräsentation fungierten und mit panindianischen Tanzfesten den Boden für den politischen Aktivismus der 1970er Jahre bereiteten. Als Reenactments der eigenen Kultur getarnt, wurden hier rituelle Traditionen revitalisiert und spirituelle Praktiken, die seit dem Religious Crimes Act verboten waren, konnten im Rahmen von Folklore-Aufführungen als wirksame Rituale durchgeführt werden. Geht man davon aus, dass das Konzept der Aneignung, wie es in der globalisierungskritischen Konsumtheorie entwickelt wurde, immer einen

Besitzerwechsel impliziert, so hält Bender es für angebracht, in ihrem Fallbeispiel nicht von Reenactment, sondern von Reaktualisierung zu sprechen, da die Ojibwe ihre *eigenen* rituellen Praktiken, die von der US-amerikanischen Regierung unterdrückt und verboten wurden, unter anderen politischen und gesellschaftlichen Bedingungen wieder aufführten.

Es geht in diesem Band allerdings nicht nur um die Infragestellung der Kategorien des Eigenen und Fremden sowie des Gegensatzes zwischen Original und Kopie, sondern auch darum, die dichotome Einteilung in *high* und *low culture* im Sinne einer schichtenübergreifenden geteilten mimetischen Kultur zu unterlaufen. Das heißt nicht, Unterschiede in Habitus etc. zu leugnen und auch nicht von einer Beliebigkeit der Nachahmungspraktiken auszugehen. Es bedeutet allerdings Reenactment auch als eine Perspektive quer zu in der Wissenschaft und in einigen Disziplinen oft immer noch sehr wirksamen Kategorisierung von Laien- und Expertentum zu verstehen. Diese Perspektive einzunehmen heißt, auch mimetische Praktiken in ihrer Produktivität für Erkenntnisprozesse ernstzunehmen, die zunächst als triviale Alltagsphänomene oder oberflächliche Wissensaneignung erscheinen.

Klaus-Peter Köpping befasst sich mit der Wiederaufführung des Balletts »La Création du monde«, das 1923 in Paris als Produktion des Ballets suédois seine Uraufführung erlebte und 2012 in einer von Millicent Hodson und Kenneth Archer rekonstruierten Fassung auf die Bühne gebracht wurde, die als Ausgangspunkt für die performativen Interventionen des kongolesischen Choreographen Faustin Linyekula diente. Mit Linyekula macht Köpping die Legitimität der europäischen Aneignung afrikanischer Kultur im künstlerischen Reenactment zum Gegenstand und wirft die Frage auf, wer unter welchen Bedingungen und für welches Publikum ›Otherness‹ aufführen darf und welche Rolle Aspekte wie Identität und Geschichte, Erinnerung und Biografie in diesem Prozess innehaben. Seine Befragung adressiert einerseits die historische Aufführung, die als Inszenierung europäischer Imaginationen über Afrika und deren positiven Überhöhung als ›exotisches Anderes‹ im Geist des künstlerischen Primitivismus der Pariser Avantgarde der Zwischenkriegszeit im krassen Gegensatz zur Lebensrealität der ökonomischen Ausbreitung und kulturellen Unterdrückung in den Kolonien stand. Andererseits richtet sich die Befragung auf den postkolonialen Kontext der aktuellen Aufführung, in der die Mechanismen der Produktion von Differenz in ihren kulturellen, historischen, politischen Ver-

flechtungen mit dem Verfahren des interventionistischen Reenactment performativ offengelegt werden sollen.

In der Wiederaufführung des rekonstruierten Balletts sieht Köpping allerdings kein Reenactment, sondern vielmehr ein enactment einer wissenschaftlichen Rekonstruktion eines Originals, während Linyekula mit seinen Interventionen ein Pastiche produziert, um auf die Auslöschung einer originären afrikanischen Stimme hinzuweisen, die in den verschiedenen sich überlagernden Ebenen von europäischer Imaginationen in den (Wieder)auführungen selbst unsichtbar bleibt.

Wenn man den Begriff des Reenactment im Sinne dieses Bandes als produktive Medienpraktik konzipiert, der es nicht in erster Linie um die Reproduktion eines Originals geht, dann ist gerade diese politische Intervention im Theater als solches aufzufassen.

Versucht man diese sehr divers erscheinenden Stränge produktiv im Sinne einer Grundlagenforschung zum Thema des Reenactment zusammenzuführen, bietet sich die praxeologische Medienwissenschaft als Vermittlerin an – insbesondere in ihrer orts- und situationsbezogenen Ausrichtung, wie sie unter anderem im DFG-Graduiertenkolleg *Locating Media* entwickelt worden ist, wo 2014 die Tagung *Verorten, Verkörpern und Vergegenwärtigen. Medienpraktiken des Reenactment* stattgefunden hat, auf der dieser Band maßgeblich basiert.

Wir danken den AutorInnen an dieser Stelle für ihre Beiträge, den ReihenherausgeberInnen für die Aufnahme in die Reihe *Locating Media*, dem DFG-Graduiertenkolleg *Locating Media* für die Finanzierung der Tagung, des Bandes sowie den Erwerb der Rechte für die Coverabbildung und schließlich der Deutschen Forschungsgemeinschaft für die Förderung im Rahmen des Kollegs.

LITERATUR

- Agnew, Vanessa/Lamb, Jonathan (Hg.) (2009): *Settler and Creole Reenactment*, London: Plgrave Macmillan.
- Anderson, Benedict (2006 [1983]): *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, London/New York: Verso.

- Arns, Inke/Horn, Gabriele (Hg.) (2007): *History Will Repeat Itself: Strategien des Reenactment in der zeitgenössischen (Medien-)Kunst und Performance*, Frankfurt a.M.: Revolver.
- Bangma, Anke/Rushton, Steve/Wüst, Florian (Hg.) (2005): *Experience, Memory, Re-enactment*, Berlin/Rotterdam: Piet Zwart Institut & Revolver.
- Carlson, Marvin (2000): »Performing the Past: Living History and Cultural Memory«, *Paragrana* 9, 2, S. 237-248.
- Daugbjerg, Mads. (2014): »Patchworking the Past: Materiality, Touch and the Assembling of ›Experience‹ in American Civil War Reenactment«, *International Journal of Cultural Heritage* 20, 7-8, S. 724-741.
- Daugbjerg, Mads/Rivka Syd Eisner/Britta Timm Knudsen. (2014): »Reenactment the Past: Vivifying Heritage ›again‹«, *International Journal of Cultural Heritage* 20:7-8, S. 681–687.
- Dreschke, Anja (2010): »Playing Ethnology«, in: Judith Schlehe/Michiko Uike Bormann/Carolyn Oesterle/Wolfgang Hochbruck (Hg.), *Staging the Past: Themed Environments in Transcultural Perspective*, Bielefeld: transcript, S. 253-267.
- Dreschke, Anja (2013): »Herumlaborieren: Zum Reenactment in der frühen Ethnologie und im Hobbyismus«, in: Knipp, Raphaela/Johannes Paßmann/Nadine Taha (Hg.), *Vom Feld zum Labor und zurück. Navigationen: Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften* 13, 2, S. 47-62.
- Dreschke, Anja (2016a): »Etwas Altes, etwas Neues, etwas Geliebtes ... Zum Erfinden von Ritualen im historischen Reenactment«, in: Sarah Willner/Georg Koch/Stefanie Samida (Hg.), *Doing History. Performative Praktiken der Geschichtskultur*, Münster: Waxmann (im Druck).
- Dreschke, Anja (2016b): »›Hollywoodhunnen‹: Performative Medienaneignung bei den Kölner Stämmen«, in: Daniel Drascek/Gabriele Wolf (Hg.), *Bräuche: Medien: Transformationen: Zum Verhältnis von performativen Praktiken und medialen (Re-) Präsentationen*. Institut für Volkskunde der Kommission für bayerische Landesgeschichte der Bayerischen Akademie der Wissenschaften, im Druck.
- Fehrmann, Gisela/Linz, Erika/Schumacher, Eckhard/Weingart, Brigitte (2005), *Originalkopie: Praktiken des Sekundären*, Köln: DuMont.
- Fischer-Lichte, Erika (2012): »Die Wiederholung als Ereignis. Reenactment als Aneignung von Geschichte«, in: Jens Roselt/Ulf Otto (Hg.),

- Theater als Zeitmaschine: Zur performativen Praxis des Reenactments, Bielefeld: transcript, S. 13-52.
- Henschen, Jan/Sittler, David (2012): »We shall never know, how Nietzsche felt the wind in his hair as he walked on the mountains«. Re-enactment, Re-Animation und Historiographie nach Robin G. Collingwood«, in: Ulrike Hanstein/Anika Höppner/Jana Mangold (Hg.), Re-Animationen. Szenen des Auf- und Ablebens in Kunst, Literatur und Geschichtsschreibung, Wien/Köln/Weimar: Böhlau, S. 155-171.
- Hochbruck, Wolfgang (2013): *Geschichtstheater. Formen der ›Living History‹. Eine Typologie*, Bielefeld: transcript.
- Isaac, Gwyneira (2010): »Anthropology and Its Embodiments: 19th Century Museum Ethnography and the Re-enactment of Indigenous Knowledges«, in: *Etnofoor. Special Issue Imitation* 22, 1, S. 11-29.
- Kalshoven, Petra Tjitske (2012): *Crafting »the Indian«: Knowledge, Desire and Play in Indianist Reenactment*, New York/Oxford: Berg.
- Lamerichs, Nicolle (2014): *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*, Dissertationsschrift an der Universität Maastricht.
- Lütticken, Sven. (Hg.) (2005): *Life, Once More: Forms of Reenactment in Contemporary Art*, Rotterdam: Witte de With, Center for Contemporary Art.
- MacCalman, Iain/Pickering, Paul A. (2010): *Historical Reenactment. From Realism to the Affective Turn*, London: Palgrave Macmillan.
- Magelssen, Scott/Justice-Malloy, Rhona (Hg.) (2011): *Enacting History*, Tuscaloosa: The University of Alabama Press.
- Meyer, Birgit (2010): *Aesthetic Formations: Media, Religion, and the Senses*, London: Palgrave Macmillan.
- Muhle, Maria (2013): »History Will Repeat Itself: Für eine (Medien)Philosophie des Reenactment«, in: Lorenz Engell/Frank Hartmann/Christiane Voss (Hg.), *Körper des Denkens: Neue Positionen der Medienphilosophie*, München: Fink, S. 113-133.
- Roselt, Jens/Otto, Ulf (Hg.) (2012): *Theater als Zeitmaschine: Zur performativen Praxis des Reenactments*, Bielefeld: transcript.
- Samida, Stefanie (2014): »Moderne Zeitreisen oder Die performative Aneignung vergangener Lebenswelten«, in: Sabine Reinold/Kerstin P. Hofmann (Hg.), *Zeichen der Zeit: Archäologische Perspektiven auf*

- Zeiterfahrung, Zeitpraktiken und Zeitkonzepte (Themenheft), Forum Kritische Archäologie 3, S. 136150.
- Schlehe, Judith/Bormann, Michiko Uike/Oesterle, Carolyn/Hochbruck, Wolfgang (Hg.) (2010): Staging the Past: Themed Environments in Transcultural Perspective, Bielefeld: transcript, S. 720.
- Schneider, Rebecca (2011): Performing Remains. Art and War in Times of Theatrical Reenactment, London/New York: Routledge.
- Schlögel, Karl (2002 [1988]): [Jenseits des Großen Oktober]. Das Laboratorium des Moderne. 1909-1921, München: Hanser.
- Schüttpelz, Erhard (2006): »Die medienanthropologische Kehre der Kulturtechniken«, in: Archiv für Mediengeschichte: Kulturgeschichte als Mediengeschichte (oder vice versa?), S. 87-110.
- Tilmans, Karin/van Vree, Frank/Winter, Jay M. (Hg.) (2010): Performing the Past. Memory, History, and Identity in Modern Europe, Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Willner, Sarah/Koch, Georg/Samida, Stefanie (2016): Doing History. Performative Praktiken der Geschichtskultur, Münster: Waxmann (im Druck).