

Krieg spielen.

Ein britischer wissenschaftlicher Film (1918) und eine BBC-Documentary (2002)

JULIA B. KÖHNE

Zwei Filme zum Ersten Weltkrieg vergleichen

Diverse kulturelle Phänomene in Großbritannien sind noch heute vom Ereignis des Ersten Weltkriegs und von seinen für die eingesetzten Soldaten und die zivile Bevölkerung traumatisierenden Schlacht- und Lebenssituationen durchdrungen. Die Orte und Bilder der Erinnerung an den *Great War*, die mitunter wie *besessen* gepflegt und frequentiert werden, sind vielfältig. Zu ihnen gehören kollektive Festivitäten und Gedenktage und -gottesdienste ebenso wie Internetseiten. Militärmuseen mit diversen Ausstellungen zum Ersten Weltkrieg sind über das ganze Land verteilt – es wird von hunderten gesprochen.¹ Die 2002 gestaltete Homepage *The Trench – Visit Museums with WW1 Exhibits*² listet exemplarisch 26 dieser »Orte des Gedenkens« auf.³ Neben dem Informationstransport ist den Ausstellungen und Internetseiten zudem

1. Eine ausführliche Liste kann eingesehen werden unter: www.armymuseums.org.uk (10.02.06).

2. www.24hourmuseum.org.uk/trlout_gfx_en/TRA12011.html (10.02.06).

3. Die Museen haben ihre Ausstellungen teilweise besonders auf Kinder ausgerichtet, zu deren schulischem Lernstoff die *war poems* als fester Bestandteil gehören. Teil des nationalen Curriculums ist es, dass SchülerInnen der Geschichte mit 15 oder 16 Jahren den »Great War« intensiv studieren. Deswegen sind die Museen oft übertoll mit Schulklassen und es gibt extra Webpages für Kinder. Auf den Seiten BBC for Kids werden interaktive Kriegsspiele angeboten. Ein Spiel heißt: »Experience the danger of a First World War battle. Can you win the day, or will you be responsible for thousands of deaths?«, www.bbc.co.uk/schools/worldwarone/hq/games.shtml (10.02.06).

häufig etwas Spielhaftes zu eigen. Sie ermöglichen es beispielsweise, die Besonderheit der Schützengrabensituationen und ihre traumatischen Effekte wie etwa die *Shell-shock*-Fälle (Granatschock, Kriegshysterie) dieses ersten Krieges mit modernen Massenvernichtungswaffen visuell nachzuvollziehen und nachzuspielen. Dies offeriert etwa das *Imperial War Museum* in London, in welchem seit dem 30. Juni 1990 die »re-creation« eines Schützengrabens einschließlich enerzierender Geräuschkulisse aus Kampf- und Waffenlärm begehbar ist;⁴ etwas Ähnliches gibt es im *National Army Museum* in London-Chelsea und im *Tank Museum* in Bovington, Dorset. Kriegshysteriker werden als diejenigen angesehen, die die körperlichen und psychischen Überforderungen des Krieges zeichenhaft sichtbar machen und somit die geläufigen Funktionen und Bedeutungssysteme von Militär infrage stellen. Am Ende seiner Studie *Shell Shock* von 2002 weist Peter Leese den Kriegshysterikern einen ikonischen Status im kollektiven Erinnerungsraum zu:

»The memory of shell shock has remained potent too, because it has become the first and most powerful expression of the destructive effects of industrial warfare on the mind, of the war generation's tragedy.«⁵

In diesem Aufsatz wird die Frage der anhaltenden Potenz der Erinnerung an die verletzten und verstorbenen Soldaten aufgegriffen. Weiterführend wird dem Grund dafür nachgegangen, die Erinnerung an den Ersten Weltkrieg durch kommerzielle und nationale Formen des Gedenkens derart nachdrücklich wach zu halten. Hängt dies mit der kollektiven Wahrnehmung zusammen, der Massentod im Stellungskrieg sei unsinnig gewesen: beinahe eine Million Männer seien innerhalb von vier Jahren ohne klar erkennbaren Grund gestorben?

Im Ersten Weltkrieg war Großbritannien durch ein Bündnis verpflichtet, mit Frankreich militärisch zu kooperieren (Entente Cordiale, seit 1904). Die militärischen Ziele, die Großbritannien dabei selbst verfolgte, waren für die Bevölkerung jedoch nicht immer nachvollziehbar. Aus diesem Grund wurde der massive Einsatz der britischen Soldaten aus der Heimatperspektive im Verlauf des Krieges zunehmend als ein *Verheizen* von jungen Männern wahrgenommen. Im Stellungskrieg gab es monatelang wenig bis keinen Geländegewinn. Die immobile Frontlinie wurde zu einem Gebiet, in das von beiden Seiten Soldaten *für nichts und wieder nichts* in den Tod geschickt wurden. Der *Ver-*

4. <http://london.iwm.org.uk/server/show/ConWebDoc.1471> (10.02.06).

5. Peter Leese: *Shell Shock. Traumatic Neurosis and the British Soldiers of the First World War*, Houndmills u.a. 2002, S. 176.

brauch von Menschenmaterial, die personellen Verluste wurden als unverhältnismäßig zu einem wie auch immer gearteten Gewinn gesehen. Dies drückt sich auch in dieser popularisierten Phrase aus: »The battle became a metaphor for futile and indiscriminate slaughter.«⁶ Ist es diese Apropotionalität, die die Briten zu immer neuen kreativen Kriegsspielen drängt, deren Beliebtheit augenscheinlich über die Grenze des 20. Jahrhunderts hinausreicht?

Mit Stephen Greenblatt geht dieser Text der Frage nach, inwiefern die traumatischen »sozialen Energien« der Zeit um 1918 bis in die heutige Zeit weiterwirken.⁷ In welcher Form tauchen individuelle und kollektive Traumatisierungen, die im Zusammenhang mit dem Ersten Weltkrieg gesehen werden, wieder auf? Mittels welcher imaginärer Verbindungslinien geschieht dies? Können die kulturellen Kriegsspiele, die das Erleben derer nachstellen, »who gave their lives so long ago [for the sake of the nation, J.K.]«⁸, als Symptome für untergründige nationale Verletzungen gelesen werden, die heute noch kulturelle Phänomene beeinflussen? Die Fragestellung des vorliegenden Aufsatzes geht von der Prämisse aus, dass bei einigen der geschilderten Formen interaktiven In-der-Situation-Seins⁹ nicht nur die Möglichkeit zum Nachvollziehen des Vergangenen geboten wird, sondern die Vorstellung besteht, dass durch eigenes Agieren, mittels Interaktion eine Differenz in den Verlauf von Geschichte eingetragen werden könne. Wird in den Beispielen mit der Phantasie gespielt, Geschichte rückwirkend transformieren zu können? Imaginieren die Erste-Weltkrieg-Spieler im heutigen Großbritannien, sie könnten den Krieg im Spiel überleben und überstehen – stellvertretend für die Verstorbenen? Wie sieht das Heilungsversprechen aus, das hier nachträglich produziert wird?

Um diese Fragen zu konkretisieren, werde ich im Folgenden zwei Filme miteinander vergleichen. In beiden geht es um Spielformen mit den Themen Schützengraben und Traumatisierungen durch den Ers-

6. www.britannica.com/ebc/article?eu=404398&query=battle%20of%20the%20somme&ct=10.02.06.

7. Stephen Greenblatt: »Die Zirkulation sozialer Energie. Einleitung«, in: Ders.: *Verhandlungen mit Shakespeare. Innenansichten der englischen Renaissance*, Frankfurt am Main 1993 [1988], S. 9-33; sowie Ders.: »Grundzüge einer Poetik der Kultur«, in: Ders.: *Schmutzige Riten. Betrachtungen zwischen Weltbildern*, Berlin 1991 [1990], S. 119f.

8. Siehe www.24hourmuseum.org.uk/trout/tra12011.html (10.02.06).

9. www.bbc.co.uk/history/war/wwone/launch_ani_western_front.shtml (10.02.06). In diesem Animations-Spiel können die Frontverläufe und Schlachten studiert werden.

ten Weltkrieg. Im einen Fall handelt es sich um ein aufwendiges TV-Projekt der *British Broadcasting Corporation* 2, die Serie *The Trench*¹⁰ vom Sommer 2001. Hier spielen junge freiwillige Männer die Schützengrabensituationen des Ersten Weltkriegs nach. Sieht es zunächst so aus, als ob die Serie primär zu Unterhaltungs- und Geschichtsvermittlungszwecken produziert wurde, wird bei näherer Untersuchung klar, dass der Film überdies das Versprechen auf nachträgliche Heilung der seelischen Verletzungen in sich birgt, die die Soldaten im Ersten Weltkrieg erlitten haben. Diese *documentary* wird mit dem Ende des militärpsychiatrischen Films *War Neuroses* von 1918¹¹ konfrontiert, das den Titel *The Battle of the Seale Hayne* trägt. Dieser Film verdeutlicht, dass es neben individuellen Heilungen von *Shell-shock*-Patienten damals auch schon um das Versprechen auf eine übergeordnete, nationale Form von Heilung ging. Beide Filme zeigen eine britische Form des Kriegsspiels in zeitlicher Verzögerung zum Ereignis des Ersten Weltkriegs. Einmal wenige Wochen nach der Erfahrung der Schützengrabensituation und das andere Mal mit 85 Jahren Verspätung »faken« männliche Soldaten-Darsteller die Kampf-, Geräusch- und Lebenssituationen des Krieges. Die Vergleichbarkeit besteht darin, dass beide Filme einerseits von der Tatsache ausgehen müssen, dass es eine Rückkehr zu einem Zustand von Unversehrtheit weder auf individueller noch auf kollektiver Ebene gab. Andererseits suggerieren sie filmisch, dass es eine solche Wiederherstellung doch geben könnte.

In Anlehnung an den von Elisabeth Bronfen entwickelten Begriff des *cross-mapping*¹² möchte ich die Kartografien der beiden Filme entwerfen und übereinander legen. Durch den Vergleich der Filme über diesen großen historischen Zeitraum hinweg (1918/2002) werden die Unterschiede aber auch die Ähnlichkeiten der Heilungsversprechen herausgearbeitet. Die (Un-)Vergleichbarkeit liegt auf zeitlicher (1918 versus 2002), medialer (wissenschaftlicher Film versus TV-Produktion)

10. *The Trench*. BBC Two Bristol, Real-Life-Documentary, Produzent: Dick Colthurst, ausgestrahlt im Programm A,B,C, am 20.02., 18.03. und 25.03.02, jeweils 58 min., Pre- and Postproduction »films at 59«, www.filmsat59.com (10.06.06).

11. »The Battle of Seale Hayne, directed, photographed and acted by convalescent war neurosis patients« (1:25), in: *War Neuroses*, aufgenommen im Royal Victoria Hospital in Netley 1917 und im Seale Hayne Military Hospital 1918 von Dr. A.F. Hurst und Dr. J.L.M. Symns, 8:05 min., 1917/18.

12. Elisabeth Bronfen: »Cross-Mapping. Kulturwissenschaft als Kartographie von erzählender und visueller Sprache«, in: Lutz Musner, Gotthart Wunberg (Hg.): *Kulturwissenschaften. Forschung – Praxis – Positionen*, Wien 2002, S. 110-112.

und inhaltlich-repräsentativer Ebene (individuelles versus kollektives Spiel mit einer Re-Traumatisierungssituation). Neben der Frage nach der je spezifischen Verschränkung von Trauma- und Spielbegriff in beiden Filmen stehen die unterschiedlichen filmischen Strategien im Zentrum, mittels derer so etwas wie *Realität* bzw. *Authentizitätseffekte* und deren Irritationen erzeugt werden.

Liaison von Trauma und Spiel: re-enactments

Was die beiden Filme neben dem Heilungsversprechen zunächst vergleichbar macht, ist, dass in beiden die Begriffe Trauma und Spiel im Mittelpunkt stehen. In ihnen wird ein in der Vergangenheit liegendes traumatisches Erlebnis im Spiel reaktiviert. Es geht um die Verschränkung von realen individuellen und nationalen Traumata, die auf der Ebene des Spiels wiederholt bzw. simuliert werden. Eine Verbindung von Trauma und Spiel findet sich auch im englischen Wort »re-enactment«. Es umfasst im Deutschen drei Bedeutungsebenen, denen ich in der folgenden Analyse der Filme nachgehe. Erstens bedeutet »to re-enact« »wieder in Kraft setzen«. Diese Bedeutungsfacetten wird in Bezug zum Begriff *authentische* Reproduktion der Vergangenheit bei *The Trench* bzw. dem Begriff *Realitätseffekt des Traumas* beim wissenschaftlichen Film von 1918 gebracht. Der Kontrast der beiden Filme besteht in ihren unterschiedlichen filmischen Strategien, mit deren Hilfe sie Authentizität anstreben. In der Serie von 2002 wird diese behauptet, indem auf das Ereignis verwiesen wird und indem das Erlebte im Nachspielen/in der Nachstellung zugleich reaktiviert wird. In seiner figurativen Bedeutung meint »to re-enact« zweitens »wiederholen«. Von »wiederholen« werde ich im Hinblick auf den Traumabegriff sprechen. Ich affirmiere hier die Freud'schen Ausführungen von 1914 zum nachträglichen unfreiwilligen Wiedererleben des traumatisierenden Ereignisses und zum wiederholten Ausagieren des Verdrängten in traumatischen Symptomen.¹³ Drittens bedeutet »to re-enact« »neu inszenieren«.¹⁴ Die Ebene theatralischer Neuinszenierung lässt sich mit dem Spielbegriff in Verbindung bringen. Hiermit sind die kreativen Abwandlungen und Transformationen im Abgleich mit den historischen Referenzsituationen angesprochen. Die Differen-

13. Sigmund Freud: »Erinnern, Wiederholen, Durcharbeiten« [1914], in: Ders.: *Gesammelte Werke*, hrsg. von Anna Freud u.a., Bd. 10, Frankfurt am Main 1999 [1946], S. 126-136.

14. Siehe *Langenscheidts Handwörterbuch. Englisch*, hrsg. von Heinz Mesinger und der Langenscheidt-Redaktion, Berlin/München/Wien 2001, S. 512.

zen können an der jeweiligen historischen Verortung, an der Medialität und dem Gebrauchszusammenhang sowie dem adressierten Publikum festgemacht werden. Die Frage, auf die der vorliegende Text zuläuft, ist, welche Funktion solche *posttraumatischen Spiele* – im Sinne eines nachträglichen Heilungsversuchs – haben.

Die Reality-TV-Serie *The Trench* – eine »Let's pretend ...«-Authentizität

Aus einer Ausschreibung der BBC vom 27. Juli 2001 geht hervor, dass für eine Reality-TV-Serie Volontäre aus der Region Hull und East Yorkshire gesucht wurden. Sie sollten zwei Wochen lang als *recruits* die Erfahrungen¹⁵ des zehnten Bataillons des East Yorkshire Regiments an der Westfront im Herbst 1916 (re-)kreieren und eine konkrete Schlacht, die Battle of the Ancre von 1916, nachstellen. Bei dem Bataillon handelt es sich um keine Erfindung, sondern um eine reale Armeeinheit im Ersten Weltkrieg. Zur Bedingung der Teilnahme gehörte, dass die Rekruten neben dem gleichen Herkunftsort ein ähnliches Alter und einen den echten historischen Akteuren vergleichbaren professionellen Hintergrund aufwiesen. Zugunsten einer positiven Gruppendynamik und eines besseren menschlichen Zusammenhalts, der Bildung eines »spiritual teams«, sollten größtmögliche Übereinstimmungen bestehen. Nach einem einwöchigen Militärtraining wurden die Rekruten in ein »authentically constructed« Schützengrabensystem an der ehemaligen Front in Nordfrankreich geschickt. Zu dieser Vorbereitung der Schauspieler auf die Situation kamen am Set viele Objekte und Artefakte, deren Authentizität darüber behauptet wurde, dass sie aus dem Ersten Weltkrieg stammten oder dass sie von Experten der Historie den realen detailgetreu nachgebildet worden waren, wie Feldzeitungen, Briefe, Schokolade und Erotikbildchen.

In der Rekrutierungsausschreibung wird eine Szene aus dem historischen Film *Battle of the Somme* von 1916 erwähnt, welcher eines der wenigen überlieferten Dokumentarfilmdokumente über Schlachten im Ersten Weltkrieg darstellt. Die Szene kehrt im Verlauf der Serie refrainartig in verschiedener Gestaltung wieder. Sie zeigt eine Situation, die sich einige Tage nach dem 1. Juli 1916 ereignet haben muss: Das zehnte Bataillon bewegt sich stromartig auf die Kamera zu. (Abb. 1) Die

15. Die Aufforderung auf dem Plakat zur Serie lautet: »The Trench ... Tune in and LIVE the Experience. A major new series recreating in extraordinary detail the life of soldiers on the frontline in the First World War.«

TV-Serie führt diese Szene ein, da die Schauspieler von *The Trench* die Soldaten des hier abgefilmten Bataillons, die so genannten »Hull Pals« (dt.: die Kumpel aus der Region Hull) verkörpern und ihre Geschichte erzählen. Die Funktion der Rollenübernahme wird durch eine Überblendung des historischen Materials in Schwarz-Weiß mit den zeitgenössischen Schauspielern, die in Farbe gefilmt sind, veranschaulicht.

Abbildung 1: Filmstill aus *Battle of the Somme*



Der Grund für die Auswahl der Erlebnisse dieses Bataillons als Gegenstand der Serie liegt in der Besonderheit seiner Geschichte und Rezeption. Anders als viele andere Einheiten kehrte es vom ersten Tag der Somme-Offensive zurück und entfernte sich unbeschadet von der Frontlinie. Die Geschichtsschreibung notiert, dass die britische Armee am ersten Tag der Schlacht ca. 60.000 Verwundete zu beklagen hatte, von denen etwa 20.000 starben, die meisten von ihnen durch deutsche Maschinengewehre bereits in den ersten zwei Stunden des Angriffs.¹⁶ Die Kamera, die den Menschenstrom einfängt, hält genau den Augenblick fest, in dem das zehnte Bataillon dem *blood bath* vorerst entkommen war. Durch das Zeigen dieser historischen Marschszene, der etwas taumelnden Rückkehrer von der Front, wird das zehnte Bataillon von Anfang an mit dem Nimbus des Besonderen ausgestattet. Die Zuschauenden lernen, dass es einen Aufschub des Sterbens erhielt, weswegen es auch »the lucky 10th« genannt wurde. Die Serie verfilmt einen Abschnitt seiner Geschichte, der zwischen diesem *Vorbeihuschen*

16. Martin Gilbert: *First World War Atlas*, London 1970, S. 56. Vgl. zudem Anm. 6.

des Todes und dem tatsächlichen Tod eines Großteils seiner Soldaten einige Monate später liegt.

Das Verwirrende an der Dokumentarfilmszene ist, dass die Soldaten fast alle lächeln. Lächeln sie, weil es ihnen aufgetragen wurde, wie es ein Produzent der Serie, Dick Colthurst, im Rekrutierungsschreiben vermutet, oder vor Erleichterung, weil sie den ersten Tag der Schlacht überlebt haben? Die Frage nach dem Grund für das Lächeln – trotz des Schicksals ihrer Kameraden – ist insofern delikat, als die richtigen Soldaten durch die Colthurst'sche Deutungsvariante (»The men are smiling because they'd been ordered to«) unter Verdacht geraten, ihre positiven Emotionen *nur gespielt* zu haben. Dahingegen sollen die Schauspieler der Serie nun herausfinden, wie sich das Leben damals *wirklich* anfühlte. Das erklärte Ziel der Serie ist, »to get modern day people to relive those special moments for real«.¹⁷

Die dreistündige Serie ist dreigeteilt und folgt den historisch überlieferten offiziellen *war diaries*, den originalen Kriegstagebuchaufzeichnungen der diensthabenden Offiziere. Die Bücher umfassen einen Zeitraum von etwa 26 Tagen im Herbst des gleichen Jahres (20. Oktober bis 13. November 1916). »What might everyday life have been like in the trenches of World War One?«¹⁸, fragt der erste Teil der Serie, in dem von den schwierigen Umständen erzählt wird, unter denen die Soldaten in den Gräben lebten. Es wird von Waffenlärm, Gasangriffen, Angst, chronischem Schlafmangel, zu dünner Kleidung, »trench feet« (von der Feuchtigkeit und Kälte aufgedunsene Füße), Lausbefall, angeordnetem Alkoholkonsum, eintöniger Kost und vor allem Langeweile berichtet. Zudem werden Bestrafungen bei Regelverstößen durch die Offiziere, die Ankunft der Post aus den Heimatgebieten und abendliche Vergnügungen im Hinterland gezeigt. Der zweite Teil dramatisiert die Besetzung eines Granatkraters im »No Man's Land« durch drei Engländer. Ihre Kameraden müssen sich, vom Schützengrabensystem aus grabend, zu den sich in Todesangst Befindlichen vorarbeiten, was etwa zehn Stunden dauert. An diesen Cliffhanger anknüpfend berichtet der dritte Teil vom Gelingen dieser Aktion, wobei zwei Verluste zu beklagen sind. Gleich darauf folgt der Abschlusskampf nahe des Flusses Ancre. Diese Operation des 13. Novembers 1916, die letztendlich zu einem »Erfolg« und der Übernahme der von den Deutschen besetzten Stellung Beaumont-Hamel geführt haben soll, wurde als Battle of the Ancre bekannt und markierte auch den strategischen Abschluss der Somme-Schlacht. Sie endet mit dem Tod von 263 Soldaten des zehnten

17. Siehe Catherine Bennett: »Death. Mud. Lice. It must be TV history«, in: *The Guardian, Humanities-Section* vom 07.03.02.

18. www.bbc.co.uk/history/programmes/trench (10.02.06).

Bataillons. An diesem Tag mussten die Soldaten teilweise über ihre toten Kameraden der Juli-Schlacht hinwegsteigen.¹⁹ Insgesamt soll es in der Battle of the Somme etwa 450.000 britische Tote und etwa eine Million Verletzte gegeben haben.²⁰

Einbrüche in die Authentizitätsfabrikation und ins Spiel

Das filmisch Auffällige an *The Trench* ist, dass der Film einer Zick-Zack-Bewegung folgt. Er wechselt von Originalszenen aus historischen Dokumentarfilmen zu gespielten Szenen und von diesen zurück zu Interviews mit über hundertjährigen Kriegsveteranen. Die Darsteller wechseln zwischen den Modi hin und her: Mal spielen sie und sagen auswendig gelernten Text auf, dann wieder improvisieren sie aus der Situation heraus – sie machen beispielsweise Witze, wenn sie die Latrine ausleeren. Ein anderes Mal distanzieren sie sich von ihrem Spiel und bekräftigen in privatem Ton das plötzliche Erahnen oder auch Verstehen-Können der ehemaligen tatsächlichen Leiden. Eine Erzählerstimme führt durch die Szenen und eine schriftliche Zeitangabe soll über den objektiven Verlauf und den Fortschritt des Unternehmens orientieren.

Die Authentizitätsgarantie dieses Gemischs übernehmen die Auftritte der Veteranen, die als Augenzeugen der Geschichte fungieren. Sie erleben die Vergangenheit in *The Trench* nach und zugleich neu. Außerordentlich dynamisch markiert dies die Flugzeugszene des ersten Teils. Die spielenden Soldaten beschießen ein Flugzeug. Der Kopf des interviewten Veteranen ist im Vordergrund groß eingeblendet. Durch sein eindringliches Erinnern und Erzählen scheint er wieder in der Kriegssituation von damals zu sein; diesmal sieht es aber so aus, als könne er mit den Flugzeugen spielen. (Abb. 2) Die Repräsentation der Veteranen dient neben der Selbstauthentisierung auch dazu, die Gefühle der jungen Schauspieler zu beglaubigen, die diese nur auf dem Weg der Empathie entwickeln können. An anderer Stelle wird wieder ein Veteran eingeblendet, während die Soldatenschau spieler ihre Ängste beschreiben. Er betont: »We were scared all the time, we lived from day to day.« Das Gelingen des Nacherlebens der Gefühle anderer, diese *emotionelle Stellvertretung*, wird zuweilen durch Tränen

19. Siehe <http://www.lib.byu.edu/~rdh/wwi/memoir/docs/51st/51st1.htm> (10.02.06).

20. Angaben nach <http://www.firstworldwar.com/battles/somme.htm> (10.02.06).

der Schauspieler besiegelt und durch eine dramatische, sentimentale Musik gefördert.

Abbildung 2: Filmstill aus *The Trench*



Ist es diese Mixtur aus Realitätstreue und nach außen getragener Spiel mit Showcharakter, die den Rezipierenden berühren soll? Der Film sagt abwechselnd: Ich bin ein Spiel/Ich bin kein Spiel, was selbst etwas Spielerisches hat. Das Einfühlen der Zuschauenden soll durch die verschiedenen Authentisierungsstrategien auf der Ebene der Objekte, der Veteranen und der nachgespielten Szenen befördert werden. Einer der Produzenten, David Mortimer, sagt, die Serie sei »an imaginative way of engaging a new audience with that terrible story«. ²¹ Der Wechsel von Imaginieren zu einer plötzlichen Grenze der Einfühlungsmöglichkeit wird hier bemerkenswerterweise offen gelegt. Insgesamt sind der Anspruch und das Ziel der Serie jedoch ein identifizierendes Sehen. So heißt es im *Guide* zu *The Trench*:

»This may be reality TV by name but it serves a far higher social purpose than the likes of Big Brother. Recreating two weeks in the lives of a British army battalion from Hull in the trenches of Northern France during October 1916 may seem like a totally superfluous idea but this horribly realistic series serves as a strangely fitting testament to those who lost their lives in the Great War. It's easy to pontificate about human endeavour but the plain facts of war are pain, injury and death. Watch, learn, and don't forget.« ²²

The Trench soll also nicht nur als Anweisung für das Umgehen mit den überlieferten Erfahrungen der Soldaten im Ersten Weltkrieg fungieren,

21. Bennett: *Death. Mud. Lice* (wie Anm. 17).

22. Byline in: *The Guide* zu *The Trench*, hrsg. v. BBC, London 2002, S. 93.

sondern die Serie soll darüber hinaus die *Authentizität des Traumas* inszenieren. Diese wird über die nachträglichen Gefühle der Schauspieler erzeugt. Der Volontär Mark Palmer, »who relived the emotional highs and lows«, erzählt in einem Interview im Anschluss an den Dreh der Serie mit noch größerer Emotionalität als sie im Film sichtbar wurde:

»As I entered the trench the adrenaline was really pumping and I was just following the man in front. The person behind was pushing me, so we were all like sardines in a tin. It was pushing all the time and the noise and the mud and everything was flying around. You had to keep your head down and move as quickly as you could. It was ... it was reality. It was mind-blowing really.«

Durch die Erzählung der Szene wird die Verschmelzung von Nachempfinden und Selbst-Empfinden unterstrichen: Die historische Distanz wird für einen Augenblick eingeschmolzen. Es hört sich an, als sei Mark Palmer *wirklich dort und dabei gewesen*.

The Battle of Seale Hayne – Ein Spiel mit den Realitäten

Im Gegensatz zu *The Trench*, der wegen der größeren zeitlichen Distanz zum Jahr 1918 eher mit der Herstellung von Authentizität zu tun hat, damit der imaginäre Zeitsprung funktioniert, bzw. gelegnet werden kann, besitzt das Filmstück *The Battle of Seale Hayne* im Rahmen britischer Kriegsberichterstattung eine größere Nähe zur Kategorie »Reales/Realität«. Der Film zeigt reale Darsteller – nämlich Kriegsoffer –, eine reale Geschichte, die reale Zeit und eine reale Erfahrung, aber ein *falsches Spiel*. Die Soldaten spielen nicht nur, sie nähmen wieder an der Schlacht teil. Der fiktionale Charakter von *The Battle of Seale Hayne* wird auch dadurch unterstrichen, dass hier intensiv Rauchbomben eingesetzt werden, um den Einschlag von Handgranaten zu simulieren. Um echter zu wirken, täuscht der Film fälschlicherweise vor, bei Granateinschlägen würden diese Quallmassen produziert. Das Filmstück dauert nur knapp zwei Minuten und bildet den letzten Teil des medizinischen Films *War Neuroses* (insgesamt 8:05). Dieser medizinische Stummfilm führt britische soldatische Patienten in zwei militärisch-psychiatrischen Heilanstalten vor, 1917 im *Royal Victoria Hospital* in Netley und 1918 im *Seale Hayne Military Hospital*. Die Patienten zeigen kriegshysterische Symptome, wie Zitter- und Lähmungserscheinungen, die angeblich im Kontext ihres Dienstes in den Schützengraben des Ersten Weltkrieges entstanden sind. Das Besondere der Kriegshysterie liegt darin, dass sie wie die weibliche

Hysterie des 19. Jahrhunderts psychische Störungen in physisch anormale Bewegungsakte zu übersetzen scheint. Die Ikonographie der zahlreichen hilflos zitternden Männer steht im Widerspruch zu militärischen Werten wie Affektdisziplin und Nervenstärke. Deswegen müssen die psychischen Störungen wieder zum Verschwinden gebracht werden.²³

Die Formensprache des Kompilationsfilms *War Neuroses* zeichnet sich durch ein Vorher-Nachher-Schema aus. Sie suggeriert, dass die Symptome durch die therapeutische Behandlung der britischen Militärärzte J.L.M. Symms und Arthur Frederick Hurst beseitigt werden konnten. Die kriegshysterischen Symptome werden hier nicht nur filmisch in Bewegung *eingefangen*, sondern durch die Art der Repräsentation *abgedreht*. Das letzte Bild der filmischen Sequenzen, welches direkt auf den Schriftzug »treatment« folgt, zeigt den vermeintlich geheilten Kriegshysteriker. Der militärpsychiatrische Gesamtzusammenhang des Films hat zur Folge, dass hier multiple individuelle Heilungen der Patienten vorgeführt werden²⁴, die eine grundsätzliche Heilbarkeit und ein Wiedereingliedern der Ex-Kriegshysteriker ins Heer anzeigen. Der Mediziner Martin Weiser hat 1919 bemerkt, dass »Neurotikerfilme, wenn sie mit geschickt abgefassten Texten versehen worden sind, sehr geeignet [waren] zur Aufklärung der Bevölkerung über die Kriegsneurose und ihre Heilbarkeit«.²⁵ Durch die Popularisierung sollte das verwundete Kollektiv davon überzeugt werden, dass die Krankheit verschwunden sei und auch durch eine Simulation nicht wieder auftauche. Führt man sich diese Adressierung eines größeren Publikumskreises vor Augen, so können die Filmbilder auch als Bilder einer *verschobenen Heilung*, vom individuellen auf einen kollektiv-nationalen Status, wahrgenommen werden: Die einzelnen Hysteriker gesunden mit der und stellvertretend für die Nation. Durch die Popularisierung des filmischen Materials sollte das ebenfalls verwundete Kollektiv erstens davon überzeugt werden, dass die Krankheit der Hysteri-

23. Siehe die Darstellungen des Antagonismus von militärischen Interessen und dem Phänomen Kriegshysterie: Hans-Georg Hofer: *Nervenschwäche und Krieg. Modernitätskritik und Krisenbewältigung in der österreichischen Psychiatrie (1880-1920)*, Wien u.a. 2004, besonders S. 236ff.

24. Ulf Schmidt: »Der Blick auf den Körper«. Spezialhygienische Filme, Sexualaufklärung und Propaganda in der Weimarer Republik«, in: Malte Hagener (Red.): *Geschlecht in Fesseln. Sexualität zwischen Aufklärung und Ausbeutung im Weimarer Kino 1918-1933*, München 2002, S. 3: »Der Film suggeriert, dass die Medizin alle Voraussetzungen bietet, damit das Einzelindividuum von der Krankheit zur Gesundheit gelangen kann.«

25. Martin Weiser: *Medizinische Kinematographie*, Berlin 1918/19, S. 135.

ker und somit auch die damalige nationale *Schwäche* überwunden werden konnten. Zweitens wurden die *Filme der Heilung* als letzter therapeutischer Akt anderen gerade »aktiv« therapierten Kriegshysterikern gezeigt, damit es ihnen nicht einfiele, wieder krank zu werden, sprich Rückfälle zu haben (diese hatten sie ohnehin).²⁶ Ein deutscher Arzt, der das filmische Medium ebenfalls einsetzte, war Konrad Alt. Er schreibt über »die Vorführung des Wunders der Heilung«, was auch für den britischen Kontext gelten kann:

»Die ihnen nachher vorzuführenden Kinoaufnahmen bei uns behandelter Neurotiker zeigen die Kranken vorher und nachher [...]. Sie werden sich mit eigenen Augen von der völligen Beseitigung noch so schwerer Krankheitserscheinungen überzeugen und mir darin beistimmen, dass kaum bei irgendwelchen anderen Kranken so verblüffende Behandlungserfolge zu erzielen sind wie bei den mancherwärts eine Zeitlang therapeutisch äußerst undankbar angesprochenen Kriegshysterikern, bezüglich deren ein bekannter Kliniker sagte, er strecke vor der Hysterie die Waffen.«²⁷

Drittens diente die Vorführung der Legitimation der psychiatrischen Wissenschaft als eigenständige und potente Wissensform²⁸ sowie der Steigerung des Ansehens der Ärzteschaft und des neuen Mediums.²⁹ Viertens wurden die Filme zur Profilierung der Militärärzte vor Kollegen auf Kongressen vorgeführt. Die Ärzte wollten dadurch ihre Charakterisierung der pathologisierenden Diagnose »Kriegshysterie« propagieren sowie ihre Therapiemethoden als die einzig richtigen. Dabei fungierten die Filmbilder und ihre Evidenz als Antidot gegen die Grenzen der Heilmöglichkeit. Die Rezidivneigung der Kriegshysteriker, die Rückfallquote derer, die im Anschluss an die Therapie nicht symptomfrei blieben, wird in den Filmbildern nicht repräsentiert.

Die behauptete Heilung wird vor allem durch das letzte Filmstück visualisiert, das mit *The Battle of Seale Hayne, directed, photographed and acted by convalescent war neurosis patients* betitelt ist. Dieses bildet den Gegenstand des Vergleichs. Was passiert darin? In einer ersten Se-

26. Siehe Konrad Alt: »Über die Kur- und Bäderfürsorge für nervenkranken Krieger mit besonderer Berücksichtigung der so genannten Kriegsneurotiker«, in: *Wiener Medizinische Wochenschrift* (1918), S. 848.

27. Ebenda, S. 850.

28. Siehe auch Ulf Schmidt: »Der medizinische Film in der historischen Forschung«, in: *Mitteilungen aus dem Bundesarchiv* 3 (1995), H. 1, S. 83.

29. Ebenda, S. 83: »Filme über Heilerfolge bei geistesgestörten Soldaten des Ersten Weltkriegs sollten beispielsweise dazu beitragen, die um ihren Ruf kämpfende Psychiatrie als Wissenschaft zu etablieren.«

quenz überbringt ein Soldat einem Offizier einen Befehl. Dieser versammelt und formiert daraufhin sein *platoon*, bestehend aus etwa 25 Soldaten und zwei Männern, die eine Bahre tragen, um Verwundete abzutransportieren. Darauf besteigt das *platoon* eine Anhöhe, von der Rauchschwaden aufsteigen. Nach einem kurzen Angriff und Kampf rollt ein Verwundeter den Hügel hinab. Die Kamera, die im Tal positioniert ist, fängt dies aus einer totalen und fernen Einstellung ein. Schließlich wird ein Verwundeter von den Bahrenträgern geborgen und versorgt. Das Filmstück ist zu Ende.

Bereits durch den Titel und den Begriff »battle« statt »military hospital« wird einerseits indexikalisch angezeigt, dass hier der Krankheits- in einen Kampfkontext umgewandelt wurde. Andererseits wird vermittelt, dass die Ex-Patienten den Film selbstständig hergestellt haben. Hierdurch wird die offizielle Lesart suggeriert, sie hätten sich von der Kriegshysterie so weit entfernt, dass sie eine künstlich hergestellte, die ätiologische Situation ihrer Krankheit nachstellende Szene überstehen können, ohne dass ihre Symptome wiederkehren. Der *Battle*-Nachfilm zeigt die Kriegshysteriker, die als letzte Station innerhalb der Therapie spielen, dass sie an die Front zurückkehren. Diese Kriegsspielszenarien illustrieren die Möglichkeit eines individuellen (Wieder-)Soldatwerdungsprozesses des Kranken, der zugleich als eine Akkulturation an den militärischen Gemeinschaftskörper inszeniert wird. Obwohl die individuelle Heilung der Männer und deren Wiedereinstieg als Soldaten filmisch beschrieben werden, geht aus den Schriften der Militärärzte hervor, dass die rekonvaleszenten kriegshysterischen Soldaten größtenteils jedoch nicht wieder feldeinsatzfähig waren.³⁰

Transformationen des Traumas im Spiel, oder: Sich einen Ausweg basteln

Neben der angezeigten Heilung der Kriegshysterie, die durch den Nachfilm *The Battle of Seale Hayne* bestärkt wird, gibt es noch eine andere Wirkung des *Battle*-Films auf der Ebene des traumatisierten Soldaten, den man einen rückwirkenden *Realitätseffekt* nennen könnte. Elisabeth Cowies in filmsemiotischen und psychoanalytischen Parametern argumentierender Aufsatz *Identifizierung mit dem Realen – Spekta-*

30. Obwohl die Genese von Zahlenangaben immer schwierig ist, gibt Joanna Bourke an, dass 4/5 der *Shell-shock*-Fälle nicht wieder einsatzfähig waren. Vgl. www.bbc.co.uk/history/war/wwone/shellshock_04.shtml (10.02.06).

kel der Realität³¹ enthält eine kurze Passage über das oben genannte Filmstück. Sie ist mit dem Titel »Dokumentierte Realitäten« überschrieben. Cowie sieht den Film *The Battle of Seale Hayne* als letzten Akt der Therapie, indem hier ehemalige Kriegshysteriker und scheinbar rekonvaleszente Soldaten die Schlachtsituationen nachspielen.³²

Cowie zufolge bedeutet die »re-inszenierte Kampfszene« des *Battle-Spiels* ein erfolgreiches Abreagieren des Traumas der Kriegsneurosen.³³ Indem sie den Krieg nachspielen, in ihm Regie führen und sich selbst dabei filmen, würden die Soldaten mit der Situation konfrontiert, die zu ihrer Traumatisierung geführt habe. Das Reale sowie das Unbewusste entzögen sich einem direkten Zugriff und seien auch nicht der Erinnerung zugänglich, sondern träten immer nur als traumatischer Effekt in Form der *Shell-shock*-Symptome hervor. Das Trauma als Signum des Krieges könne jedoch über den Umweg des Spielens durchgearbeitet werden. Nach Cowie ist das Bild der vorausgegangenen traumatischen Erfahrung insofern transformierbar, als die Lage für die Ex-Soldaten im Spiel steuerbar ist. Durch die Szene der Symbolisierung der Kriegssituation in der »dokumentierten Realität«, dem wissenschaftlichen Film, ermächtigten sich die Patienten selbst und versicherten sich somit wiederholt ihrer militärischen Stärke.

Einerseits ist Cowies Ansicht nachvollziehbar, die Soldaten versuchten, sich im Spiel ihrer verdrängten Erlebnisse zu bemächtigen. Ob diese Verleugnungsgeste allerdings zu einem gelungenen Abreagieren des eigenen Traumas führen konnte, ist zweifelhaft. Vielmehr möchte ich betonen, dass im filmischen Spiel Transformationspotentiale verborgen sind, die auf ein widerständiges Moment im filmischen Material hinweisen. Dieses hat mit einer Ermächtigungsfigur ganz anderer Art zu tun. Dies kann anhand des Beispiels des verwundeten Soldaten veranschaulicht werden, der am Ende des Films von den anderen Spielern auf einer Bahre weggetragen wird. In der Wiederholung der Schlachtsituation wird hier augenscheinlich eine Verschiebung vorgenommen, die darin besteht, dass ein ex-kriegshysterischer Kranker denjenigen spielen darf, der einen Verwundeten rettet und dass ein anderer spielt, er habe statt der psychischen, kriegshysterischen Verwundung eine physische Verletzung erlitten. Man könnte sagen, dass der Status des Films hierdurch ein rückwirkend apotropäi-

31. Elisabeth Cowie: »Identifizierung mit dem Realen – Spektakel der Realität«, in: Marie-Luise Angerer, Henry P. Krips (Hg.): *Der andere Schauplatz. Psychoanalyse/Kultur/Medien*, Wien 2001, S. 151-180. Es ist der einzige Sekundärtext zum Hurst/Symms-Film, der mir bekannt ist.

32. Ebenda, S. 174.

33. Ebenda, S. 173.

scher (Unheil abwehrender) wird, indem er die Vergangenheit umschreibt, ihr diesmal einen guten Ausgang gibt: wie hier den rettenden Heimatschuss.

Cowie betont zu Recht, dass der Kompilationsfilm insgesamt dazu diene, »den medizinischen Kollegen, dem Kriegsministerium und den für die Spitäler verantwortlichen militärischen Behörden ihre Effizienz in der Wiederherstellung«³⁴ der Gesundheit der ehemaligen Kriegshysteriker vorzuführen. Genauer betrachtet läuft aber das von den Kriegshysterikern selbst geschriebene Ende ihrer Geschichte dem von den Militärärzten zugedachten diametral. Im selbstinszenierten *Battle of Seale Hayne* simulieren sie zwar ihre potentielle Wiedereinsatzfähigkeit, sie können aber zugleich einen anderen Ausgang der Kriegssituation vortäuschen. Sie können sich sterben oder von der Front abtransportieren lassen.

Nach dieser Darstellung des *Battle*-Kriegsspiels als Ende des Heilungsfilms *War Neuroses* von 1918 möchte ich für einen Vergleich nun wieder zum anderen Kriegsspiel hinüberschwenken, zu der Reality-Serie *The Trench*. Der Chiasmus von Trauma und Spiel in den beiden Filmen kann folgendermaßen benannt werden: Im Filmbeispiel von 1918 spielen die echten Soldaten mit einer zeitlichen Verzögerung von maximal wenigen Wochen eine Schlacht, die es nie gegeben hat. In dem Film von 2002 spielen *unechte Schauspieler* eine echte Schlacht, die Battle of the Ancre, die sich 1916 tatsächlich ereignete. *The Trench* nutzt den Umstand, dass die »historische Realität« nur über den Umweg von Medialisierungen zugänglich ist bzw. selbst immer schon medial überformt war. Die Serie zitiert die medialisierten Geschichtsnarrationen und führt sie in einer neuen Form zusammen. Dies kann als Reaktion auf die Tatsache verstanden werden, dass trotz der vielfältigen Heilungsdarstellungen um 1918 eine nationale Heilung anscheinend nie oder nicht auf Dauer eintreten konnte. Die Frage nach einer möglichen Heilung musste deswegen – ähnlich wie die individuellen Heilungen – wieder und wieder wiederholt werden. In dieser Lesart der kulturellen Phänomene, wie der anfangs beschriebenen exzessiven Kriegsspiele der britischen Gedenkkultur, sieht es so aus, als erinnere sich das Kollektiv selbst daran, dass es traumatisiert war/ist. Die Frage nach einer kollektiven Heilung wird dabei aber in jedem Spielansatz anders gestellt und auch anders beantwortet. In der Re-Inszenierung wird nicht nur Wissen über den Ersten Weltkrieg re-präsentiert. Die Frage ist auch, wie sich in der *documentary* die heutige britische Nation mit ihrem Verhältnis zum Ersten Weltkrieg selbst konzipiert.

34. Ebenda, S. 173f.

Transgenerationelle Heilungen in *The Trench*

Die Serie *The Trench* ist Teil der kollektiven Gedenkpraktiken und gehört zur Populärkultur des beginnenden 21. Jahrhunderts. Sie wurde im Kontext derzeitiger Reality-TV-Shows rezipiert, und die Vorpresse fand für die Serie Ausdrücke wie »playacting the war«, »military pornography« oder »insulting the memory of the dead«³⁵ und machte damit die Empfindlichkeit der Öffentlichkeit in Bezug auf das Themendreieck Erinnerung, Militär und Totengedenken deutlich. Das Spiel soll den Zuschauenden 2002 ermöglichen, sich nachträglich in den traumatisierenden Zustand, der nicht nur die direkt Beteiligten, sondern »eine ganze Generation« auslöschte oder traumatisierte, hineinzuversetzen. Es geht um ein Kollektiv, das sich immer wieder selbst an die nationale Traumatisierung erinnert, um sich in der Wiederholungsgeste der »Gedenkwut« als geheiltes Kollektiv konstituieren zu können.

The Trench hat im Vergleich zum Film von 1918 mehr Distanzen zu überwinden: zeitliche, darstellertechnische und mediale. In britischen Zeitungsrezensionen tauchen für dieses Verfahren unterschiedliche Benennungen auf, die sich auf die Kategorien des Spielens und der Erfahrung beziehen: »playacting«, »re-enacting«, »reliving« und für die Darsteller »players« oder auch »role players«. Neben diesen Begriffen, die einen Abstand kennzeichnen, werden auch Worte verwendet, die diesen unkenntlich machen, wie es sich in der Bezeichnung der Schauspieler als »recruits« ausdrückt. Hierdurch wird das Sekundäre am *The-Trench*-Heilungsversuch offenbar. Es kann im Film nicht um die Darstellung konkreter individueller Heilungen der echten Kriegsveteranen gehen. Vielmehr wird inszeniert, dass die jungen Männer, die den Part der Soldaten von damals übernehmen, stellvertretend für die damals Betroffenen im Spiel re-traumatisiert und geheilt würden. Dieser Transformationsprozess wird filmisch in zwei Bildern visualisiert: in einer Recodierung des Marsches der Hull-Soldaten innerhalb der Schützengrabenhandlung und in einer fiktiven Begegnung mit den Toten im nachgestellten Filmteil.

Im Nachfilm, der am »Remembrance Day 2001« im heutigen Yorkshire bei strahlend blauem Himmel nahe des Beverley Minster gedreht wurde, werden verschiedene Formen regionalen und nationalen Gedenkens vorgestellt. Es wird erzählt, dass die Gemeinschaft der Erinnernden durch die Darsteller von *The Trench* Zuwachs bekommen hat. Ein Darsteller gibt an, dass die Gruppe sich seit dem Ende der Serie regelmäßig zu Barbecues oder zu Weihnachten wiedertreffe. Der

35. www.whatalovelywar.co.uk/war/2002/03/index.html (10.02.06).

Grund dafür sei, dass sie durch ihre Erfahrungen im Kriegsspiel verstanden hätten, dass die damaligen Soldaten nicht nur für ihr Vaterland gekämpft haben, sondern direkter auch für ihre soldatischen Kameraden. Der Schauspieler John Baxter erklärt:

»[While playing it we were] realizing they [the soldiers of the 10th battalion, J.K.] were not only fighting for King Country, they were fighting for each other, they were fighting for each other's survival. I am glad I shared their experiences. I am proud.«

Diese Einsicht wird im Film dann auf den transgenerationellen Bereich übertragen, sogar über die Grenze des Todes hinaus. Nicht nur lautet das kollektive Versprechen der Kirchengemeinde an die Verstorbenen: »We will remember them.« Angesichts der Memorialtafeln in der Seitenkapelle des Münsters, auf denen die Opfer des zehnten Bataillons aufgeführt werden, sagt ein Schauspieler – dies potenzierend – zu seinem Kollegen: »It's sad, but we bring them back to life.« Und sein Kollege pflichtet ihm bei: »We did.« Darauf wird die Gedenktafel mit den Namen der Verstorbenen eingeblendet. (Abb. 3)

Abbildung 3: Filmstill aus *The Trench*



Das Auferstehungsmotiv wird dadurch verdoppelt, dass der beschriebene Überlebenden-Marsch des ersten Tages der Somme-Schlacht am Ende der Serie filmisch umgeschrieben wird. Er besteht diesmal aus den beschwingten Schauspielern der Serie, die durch hoffnungsfroh

grüne Wiesen wandern. (Abb. 4) Die Szene sieht aus wie eine Auferstehung der in Schwarz-Weiß gefilmten Soldaten, von denen die meisten am Ende der Schlacht doch noch gefallen sind. Dies kommt einem »Rückspulen von Geschichte« gleich oder einem Rücksetzen auf den Punkt, an dem das zehnte Bataillon noch lebendig war, an dem das Bataillon noch »the lucky-one« hieß. Hiermit wird »Geschichte gelöscht«. Es wird ausradiert, dass das Hull-Bataillon eigentlich statt mythisierend »the lucky« »the dead one« heißen müsste.

Abbildung 4: Filmstill aus *The Trench*



In den Bildern der »Reanimation der Opfer« des Ersten Weltkriegs treffen sich zwei unterschiedliche Ebenen. Auf der einen Ebene konnten ganz konkrete Individuen durch das Nachspielen *wiederbelebt* werden, indem ihrem Schicksal gedacht wurde, und auf der anderen Ebene konnte eine neue Generation durch das stellvertretende Durchleben eines Teils der Biographie anderer sensibilisiert werden. Der *Trench*-Film geht aber noch weiter. Nachdem der Spielcharakter im Nachfilm gänzlich aufgehoben ist, schütteln die Nachfahren der Bataillonsmitglieder sich die Hände mit den Schauspielern ihrer Vorfahren. Der weibliche Anhang und der Nachwuchs werden gezeigt, die Kontinuität des Lebens und der Nation scheinen gesichert. Das letzte Wort hat ein Kriegsveteran, Arthur Halestrap. Er unterstreicht die Verbindung, die zwischen damals und heute geschaffen wurde. Damit schließt Halestrap den Kreis, indem er die Leiden von damals mit Sinn auflädt. Er ist gerührt, dass »they [die Schauspieler] give their time to let other

people realize what was happening to their forbears, for their benefit. Because what we did was done for their benefit, for posterity. And posterity is *one population*.« (Hervorhebung J.K.)

Im Spiel ist es den Schauspielern gelungen, den Verstorbenen und Großbritannien einen großen Gefallen zu tun. Sie haben die Geschichte der Nachkommen erinnernd bewahrt und sind damit dem Anspruch der Serie gerecht geworden, ein »fitting testament« für die Toten zu kreieren.³⁶ *The Trench* dient als Inszenierung des »letzten Willens« der Verstorbenen aber nicht nur der Erinnerung an die Toten, sondern enthält auch den Hinweis darauf, dass die Vorfahren sie alle gerettet haben. Eine große Anzahl des männlichen Teils ihrer Generation hat nicht überlebt, aber sie hat durch den Einsatz ihres Lebens das Entstehen der nachkommenden Generation gewährleistet. Die Nachkommenschaft bekommt hierdurch einen Grund für ihr Leben. Im gleichen Zug sichert *The Trench* also die Kontinuität, und zwar nach vorne und nach hinten. Dies wird einerseits durch die Kinder auf den Armen der Schauspieler erreicht, die die Nachfahren der Darsteller sind. Andererseits haben Erstere, als Nachfahren der verstorbenen Soldaten und als Repräsentanten einer »vaterlosen Generation«, ihren Platz in der Generationenkette der Toten und der Lebenden erhalten.

Im Vergleich der beiden Filme treten Kontinuitätslinien sowie Transformationen der Heilungsbilder hervor. Der Spiel-Film *The Battle of Seale Hayne* von 1918 diente dazu, im unmittelbaren Kriegskontext die Möglichkeit einer Heilung der kriegshysterischen Soldaten und deren Militarisierbarkeit zu suggerieren, obwohl es vielfach keine Heilung gab. Die *documentary The Trench* setzt an dieser nicht vollzogenen Heilung an und versucht rückwirkend, erneut die Heilung filmisch zu signifizieren. In *The Trench* ist also mehr passiert, als dass Schauspieler illustrieren, wie/was Geschichte war/ist. Vielmehr ist versucht worden, der Vergangenheit im Nachhinein Sinn zu verleihen, indem sich die beiden Kollektive, das vergangene und das derzeitige, in der Gegenwart begegnen. Indem sie der Figur des »re-enactments« folgte (Wieder-In-Kraft-Setzen, Wiederholen, Neuinszenieren), war die *documentary* in der Lage, spielerisch Umschriften in diese Geschichte einzufügen, die vor allem in Heilungsmodellen mündeten. Es ist einerseits klar, dass die etwa 85 Prozent der Soldaten des Hull-Bataillons nicht gerettet werden konnten, sowie eine Million britische Soldaten im Verlauf des Ersten Weltkriegs. Andererseits wird dem Tod hier aber ein Sinn verliehen, wenn auch nur im Spiel. Einer der Schauspieler sagt:

36. *The Guide* zu *The Trench* (wie Anm. 22), S. 93.

»I hope the public take away the fact that trench warfare wasn't a waste of time, that it wasn't just millions of men being mown down by bullets. [...] But it was about young men fighting for their country and looking for adventure.«

Mit diesen Heilungsbildern und Sinnaufladungen kann das Kriegsspiel wieder von vorne beginnen.

