



Materialien zur Living History

Kleiner Leitfaden für das Rollenspiel in der Living History

von der Mitte des 18. Jahrhunderts bis zum Anfang des 19. Jahrhunderts

2. Fassung (Dienstag, 3. Januar 2023)

„Ich mache mir die Welt, so wie sie mir gefällt?“

Einleitung

Alle Welt spricht über das Rollenspiel¹, aber was meint das in letzter Konsequenz? Es gibt viele Zwischentöne vom Museumstheater für ein zahlendes Publikum bis zum freilaufenden Rollenspiel auf der grünen Wiese. Nur eines ist sicher: das sogenannte 24-Stunden-Rollenspiel

ist wirklich nicht durchzuhalten – also was ist dennoch von den hochfliegenden Plänen umsetzbar?

Gern wird das Rollenspiel als erzwungene Schauspielerei diffamiert, was es aber nicht ist. Nur weil gerade die Unwilligen und Unfähigen sich nicht damit beschäftigen möchten, ist es kein Grund, das nicht zu tun.

Wir haben also ganz vereinfacht eine Triage in dieser Sache: Zum ersten solche, die Rollenspiel mögen und praktizieren, zum zweiten diejenigen, die es lernen wollen oder überzeugt werden müssen, und zum dritten diejenigen, die es ablehnen.

¹ Weitere Stichworte: Living History, Lebendige Geschichte, LARP, Live-Rollenspiel, Live Action Role play, Reenlarpment.

Letztere werden sich also mit der Statisterei zufrieden geben müssen. Dieser Leitfaden wendet sich also an diejenigen, die im Rollenspiel einige Anregungen sammeln möchten.

Zuerst der Anlaß: Die meisten zivilen Darstellungen finden als Bälle, Salons, Picniqués oder Mehr-Tagesveranstaltungen in Freilichtmuseen statt, die man mitunter mit einem leicht grummelnden Gefühle verläßt, d.h. daß man irgendetwas nicht ganz stimmig fand.

Ich war schon Zeuge einiger mehr oder weniger geglückter Veranstaltungen für das 18. JH und den Anfang des 19. Jahrhunderts. Ich behaupte, dass es mehr oder weniger für alle Epochen der Neuzeit zutrifft, daß aber das Rollenspiel umso schwieriger einzuhalten ist, je entfernter die Zeitepoche von der Gegenwart entfernt ist, oder je weniger vertraut das kulturelle Umfeld, d.h. Land, Benimm und Sprache, ist.

Nur wo hakt es eigentlich? Es hängt entscheidend mit den Rollen zusammen, wie sie aufgefasst und umgesetzt werden.

Der Anspruch ist nämlich kein geringer, sich in seiner Rolle so wie ein Zeitgenosse zu verhalten, und die Modernismen zu unterdrücken. Man möchte durch Simulation eines gesellschaftlichen Ereignisses eine Situation wie vor 200 oder 250 Jahren schaffen, und dazu braucht es immer Mitspieler. Das ist also eine äußerst delikate gruppenspezifische Übung, die mitunter kippen kann. Aber wie schafft man das?

Wir fragen uns also:

- Was sind also die Faktoren, die eine erfolgreiche Veranstaltung begünstigen?
- Welches sind die Stolpersteine, die eine erfolversprechende Umsetzung eher hemmen?
- Was kann man aus den bisherigen Veranstaltungen lernen, um die Qualität zu steigern?
- Was kann man auf der handwerklichen Seite tun, um das Stolpern wenigstens unwahrscheinlicher zu machen?

Die Absicht ist nicht, daß man vor lauter Wissen das Spielen verlernt, und nur noch über seine Rolle redet, sondern wie das Hintergrundwissen helfen kann, eine Rolle

interessanter und lebendiger für sich selbst, die Mitspieler und die Zuschauer zu gestalten.

Dieser Leitfaden soll helfen, einige Klippen zu umschiffen, und die eigene Darstellung weiter zu entwickeln. Eine Checkliste kann, sofern mit Augenmaß angewandt, helfen, die schlimmsten Patzer zu vermeiden. Ein Quentchen Inspiration und Phantasie sind immer das Meiste wert, aber kaum erlernbar.

Dieser Ansatz ist mit dem LARP (Live active role play) verwandt, geht aber bei den Ansprüchen an die Authentizität wesentlich weiter. Wir erfinden nichts, sondern suchen ein zeitgenössisches Szenario nach den letzten Erkenntnissen so gut wie möglich umzusetzen. Im LARP wird die Rolle „Charakter“ genannt.



Anlass

Wir unterscheiden:

Selbstbestimmt: Ziel ist das Eintauchen (Immersion) in eine Rolle der Vergangenheit. Man möchte erproben, inwieweit man einer selbstdefinierten Rolle gewachsen ist und wie gut man bei den Mitspielern ankommt.

Extern: Inszenierung eines Rollenspiels vor dem Publikum im Auftrag des Veranstalters oder Sponsors

Formen des Rollenspiels

Freie Improvisation: Ohne Skript, einem geplanten und spontanen Anlaß folgend, aus dem Stegreif. Mit oder ohne Publikum auf der grünen Wiese. Keine Regie, sondern nur Zeitvorgaben erforderlich.

Präsentation vor Publikum: Dies ist der oft fließende Übergang von einer kleinen spontanen Szene zur halbprofessionellen Darstellung, die auch Proben und Drehbuch für Laien und Schauspieler umfassen kann. Regie empfehlenswert. Moderation in der 3. Person erforderlich.

Museumstheater: Dieses folgt meist einem vorgegebenen Skript mit vorformulierten Dialogen für fixierte Rollen, wie ein klassisches Theaterstück. Alternativ ist das Improvisationstheater mit fixen Rollen, aber ohne vorgegebene Dialoge. Dies setzt immer Wissen um Benimm und Sprache voraus. Regie erforderlich. Handlung in der 1. Person meist selbsterklärend, daher i.a. keine Moderation erforderlich. Immer am gleichen Ort zu vorbestimmten Zeiten.



Einige Beobachtungen

In Stichpunkten:

Zivilhistorische Veranstaltungen sind von Unsicherheiten im Rollenspiel mehr als die militärhistorischen Veranstaltungen betroffen.

Hochfliegende Erwartungen bei anspruchsvollen Themen.

Hohes Engagement bei den Gastgebern oder Spielleitern, aber wenig Vorbereitung seitens der Teilnehmer.

Gut funktionierende Veranstaltungen haben immer einem hohen Anteil an Improvisationen.

Nicht ganz glückliche Veranstaltungen sind diejenigen, bei denen weder Vorbereitung noch Improvisationstalent bei den Organisatoren und den Teilnehmern zu finden sind.

Erfolgsfaktoren bei Veranstaltungen

Regie in einer Hand.

Stimmiges Szenario.

Organisation/Management einer Veranstaltung ab ca. 15 Teilnehmern immer getrennt von Regie.

Nicht zu hohe Ansprüche: Schuster bleib bei Deinen Leisten.

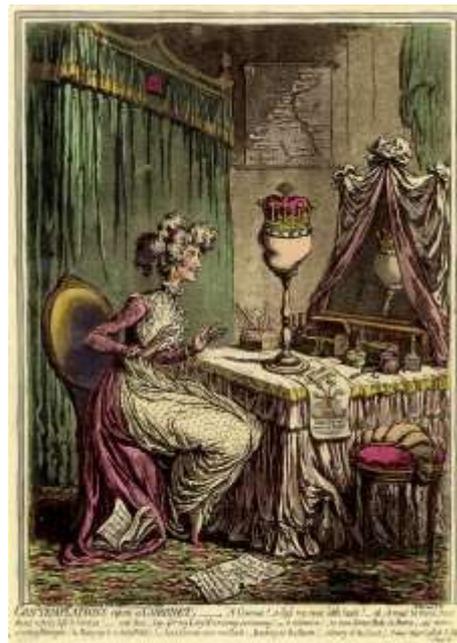
Passende, inspirierende historische Räumlichkeiten.

Spielmacher unter den Teilnehmern.

Team mit einer guten Mischung von Anfängern und alten Hasen sowie gemischten Altersklassen.

Fokussiert auf ein Thema oder einen Anlaß.

Einheit von Raum & Zeit.



Stolpersteine

Diese verhalten sich reziprok zu den Erfolgsfaktoren, wir haben zusätzlich:

Man verlässt sich allzu sehr auf das eigene Improvisationstalent, um damit nicht vorhandene Kenntnisse zu überspielen. Das Ergebnis ist ein dilettantisches Schmierentheater oder ein lächerlicher Kommödienstadel.

Basisdemokratischen Ansatz erzeugt in der Regel eine gleichmäßig verteilte Inkompetenz: Viele Köche verderben den Brei.

Unwissen über Stand, Rolle, Sprache, Benimm & Körpersprache

In-out-Regeln nicht praktiziert: Es müssen klare Regeln vorgegeben sein, wann man in der Rolle ist (IT = in time), und wann nicht (OT = out time). Sehr passend ist ein eigener Pausenraum, der auch Umkleide sein kann.

Störungen von außen: Zuspätkommen, zu früh gehen, Umziehen, Logistik wie Küchendienste, Catering. Diese verursachen lästige Unterbrechungen.

historisches Nirwana wie grob Jane Austen oder grob 18. Jahrhundert (Grokoko) wie oft bei Ballveranstaltungen.

Fehlende Qualitätsvorgaben der Veranstalter in Punkto Vorwissen und Ausstattung.

Zu hohe Ansprüche verglichen mit Kenntnis, Erfahrung und Ausstattung der Teilnehmer.

Anachronismus: Kenntnisse einer späteren Epoche werden in eine frühere übertragen

Allzu vertrauter Umgang mit dem gedachten Personal.

Mangelnde Sprachkenntnisse: Wer einen Nationalfranzosen mimt, ohne hinreichend Französisch zu beherrschen, ist eine lächerliche Figur. Auch zeitgen. Englisch ist nicht so leicht zu meistern, wie es auf den ersten Blick scheinen mag.

Eine Standesperson aus dem 18. Jahrhundert kann selbstverständlich in Französisch parlieren.

Vermittlung und Interaktion

Für alle, die gerne mit Zuschauern umgehen, bieten sich folgende Rollen an:

First Person = Zeitzeuge: Rollenspiel mindestens vor Zuschauern und bei zeremoniellen Ereignissen (wie Paraden, Predigten) erwartet. Gespielte Stücke oder Szenen werden vorher unter Beteiligten abgesprochen, wobei die Teilnahme grundsätzlich freiwillig ist. Im Allgemeinen ist dann keine Kommunikation mit dem Zuschauer möglich. Die Vermittlung kann durch einen Moderator erfolgen (siehe dort). Die Erfahrung zeigt aber, daß ein 24-Stunden Rollenspiel in der ersten Person nicht möglich ist; es ist daher ausreichend, das Rollenspiel auf wenige Anlässe am Tage zu beschränken.

Third Person = Erklärer: Erläuterung, die sich direkt an die Zuschauer wendet. Dies ist die im allgemeinen beliebteste Erklärungsform.

Der Veranstalter legt fest, ob der Schwerpunkt mehr auf dem Rollenspiel oder bei der Vermittlung für die Zuschauer liegen soll.

Erfahrungsgemäß lassen sich nur wenige Besucher auf ein Rollenspiel ein („My time – your time approach“), manche flüchten sogar regelrecht. Die Third-Person Interpretation ist dann der richtige Weg, in den einige Elemente des Rollenspiels eingestreut sein dürfen.



Entwicklung einer Rolle

Allgemeine Anmerkungen

Jeder von uns verkörpert eine bestimmte Rolle als Soldat, Unteroffizier, Offizier, Bürger, Standesperson, Fürst, Magd, Bäuerin, Tagelöhner etc, die möglichst glaubwürdig für uns selbst und für die Zuschauer umgesetzt werden soll. Die Bekleidung und Accessoires müssen zueinander passen und im Einklang mit zum Anlass und Rolle stehen, zumindest für das gespielte Szenario, denn es kann immer nur ein Ausschnitt dargestellt werden. Ein Boudoir braucht beispielsweise nicht aufgebaut werden, wenn nur eine Teeegesellschaft im Salon gespielt werden soll.

Ein General oder eine Madame Neureich ohne die entsprechende Ausstattung wären auf dem Lande ohne entsprechende Entourage derzeit etwas fehl am Platze. Ebenso wenig paßt eine Hofkleidung auf eine Landpartie (selbst wenn sie noch so gut gemacht ist) oder ein Küchenkittel in einen Empfang.

Stände

Wir befinden uns in der Epoche der Ständegesellschaften, d.h. mehr oder weniger getrennten Schichten, die untereinander kaum gesellschaftlichen Verkehr pflegten: Die Standesunterschiede drücken sich durch Benimm, Sprache, Kleidung, Besitz

und Steuerklasse aus. Ein Diener tut also beispielsweise gut daran, nicht allzu keck aufzutreten, sondern sollte die erwünschte Dienstbeflissenheit zur Schau tragen. Umgekehrt darf der Herr nicht allzu leutselig auftreten, sondern sollte immer klar erkennen lassen, daß er der Herr ist. Es soll die Regel dargestellt werden, nicht die Ausnahme!

Die Freiheit des Wortes gilt nur an wenigen Orten: Bei den Teeegesellschaften, in den Salons, Zeitungsgesellschaften und evtl. in den Gasthäusern. Mitlauscher gibt es überall.

Lebenslauf

Jeder sollte sich einen eigenen Lebenslauf (Alter Ego) und möglichst einen passenden Namen (Gotthold-Friedrich Papenbrecht oder Johanna-Amalia Siebenkäs) zulegen, der das WANN-WIE-WARUM bei einem Szenario erklärt. Dazu gehören Ehestand, Familie, Kinder, Verwandtschaft, Freunde, Ausbildung, Reisen, Werdegang, Abenteuer... kurzum alles, was einen ganzen Menschen ausmacht. Das fiktive Geburtsdatum muß zum Datum des Szenarios und zum wirklichen Lebensalter passen.

Historische Lebensläufe empfehlen sich als Steinbruch für eigene Ideen und ein bißchen flunkern darf man auch, kann doch der gewählte Lebenslauf auch völlig fiktiv sein.

Bei Dienerschaft und Mannschaftsdienstgraden ist der ausführliche Lebenslauf ein Schlagobers, bei den Offizieren, Standespersonen und Bürgerlichen ein absolutes Muß. Wer gerne schwadroniert, ist hier klar im Vorteil. Nur verlange man nicht, daß die Spielpartner alles wissen müssen, nur weil sie mal den schriftlichen Lebenslauf in den Händen hatten. Der Lebenslauf muss nur der Regie oder Spielleitung bekannt sein.

Allzu exotisch sollte die Rolle nicht sein – sie sollte sich immer durch ein Beispiel belegen lassen. Dann lieber eine zweite oder dritte Identität zulegen und die dargestellte Rolle auch mal wechseln.

Glaubwürdigkeit ist Trumpf: Man halte sich vor Augen, daß die allermeisten Zeitgenossen nicht aus ihrem Sprengel hinausgekommen sind, es sei denn, sie haben

studiert oder waren Beamte, Militärs, Diplomaten oder Geistliche.

Beim „schwachen“ Geschlecht war Reisen ohnehin ziemlich verpönt. Ausnahmen, wie die Madame de Stael, bestätigen die Regel.



Beruf und ausgeübte Tätigkeiten

Wenn Ihr als Mann einen bestimmten Beruf darstellt, müßt Ihr in der Lage sein, ihn auch (potentiell) ausüben zu können oder wenigstens gleichwertige Erfahrung vorzuweisen. Dazu sollte eine berufstypische Bekleidung getragen werden. Im Idealfall wäre der Darsteller imstande, mit diesem Beruf wirklich seinen Lebensunterhalt zu verdienen.

Wichtiger ist das Wissen um die dargestellte Rolle. So wäre z.B. ein Geometer ohne Wissen der Trigonometrie eine lächerliche Figur; und ein Kaufmann, der nicht wenigstens eine zeitgenössische Schreibschrift beherrscht, mit dem Abakus umgehen kann und etwas über das Münzwesen weiß, wäre schlichtweg unglaubwürdig. Wer einen Landwirt darstellen will, tut gut daran, etwas von Landwirtschaft zu verstehen, andernfalls wirkt er nicht überzeugend. Wer ein Handwerk, zum Beispiel einen Drechsler, ausübt, muss etwas Vorzeigbares herstellen können.

Es versteht sich von selbst, daß ein Wundarzt nicht wirklich operieren kann, aber er sollte wenigstens einen entsprechenden beruflichen Hintergrund haben, um überzeugend auftreten zu können – andernfalls überschreitet er die Grenze zur Scharlatanerie. Die Darstellung eines historischen Kurpfuschers ist freilich nicht damit gemeint, weil Scharlatanerie dann ein Teil der Darstellung ist.

Frauen und Haushaltung

Emanzipation ist in der Rolle nicht angesagt: Eine Hausfrau muß etwas von Gesindeordnung, Haushaltsführung und Kochen verstehen.

Frauen haben i.a. keinen der Männer vergleichbaren Berufe ausgeübt: in den bürgerlichen Häusern führten sie den Haushalt und erzogen die Kinder (die berühmten drei Ka = KKK = Kinder Küche Kirche). In wohlhabenden bürgerlichen und adeligen Häusern kamen noch die Gouvernante und Hauslehrer, dann Leibdiener und Gesinde hinzu. Große herrschaftliche Haushaltungen wurden von einem Majordomus oder Verwalter geführt.

Die Damen haben ihren großen Auftritt als Salonière oder in den Gesellschaften.

Bei den Kleinbürgern und niederen Ständen konnte die Frau sich ein Zubrot in den Haushaltungen oder auf dem Markt verdienen. Bei Handwerkern führte sie i.a. die Kasse. All dies ist durch Recherchen abzusichern.

Persönlicher Hintergrund

Jeder von uns muss Grundkenntnisse über den eigenen Stand und über die eigene Herkunft bzw. Familiengeschichte haben. Man sollte das angestammte Fürstentum und die Begebenheiten auf dessen Territorium in den letzten Jahren kennen. Ebenso sollte man mit den einflussreichen Familien, den benachbarten Grundherren und den Ministern der letzten Regierung bekannt sein. Dazu kommen Grundkenntnisse der Geographie der eigenen und benachbarten Territorien.

Wenn wir ein konkretes Szenario des Veranstalters haben, sollte dieses auch in den Grundzügen den Vorereignissen durch den Veranstalter kommuniziert werden. Allgemeines Wissen über den dargestellten Zeitabschnitt, wie es Zeitgenossen des eigenen Standes gehabt haben könnten, wäre das Ziel.

Veranstaltungen - Von der Idee zur Umsetzung

Das freie Spiel der Kräfte ist eine schöne Idee, und dieses läßt sich leider nur in kleinsten Gruppen umsetzen, wo man un-

tereinander vertraut und eingespielt ist. Also ist bei Gruppen ab 5 Beteiligten ist doch eine unauffällige Regie vorzuziehen, die am besten auch von einem Hauptakteur zu übernehmen wird. Nur bei mehr als 15-20 Akteuren wird ein externer Regisseur notwendig sein, der sich mit der eigenen Rolle stark zurücknehmen muss.

Der Veranstalter legt Szenario mit Zeitschnitt fest und bestimmt die Regeln.



Material zum Historischer Hintergrund des Szenarios

Hier ist zweckmäßig, auf schon vorhandene Bücher, Wikipedia-Einträge oder Zeitschriftenartikel zurückzugreifen, denn es ist völlig unzuweckmäßig, das Rad neu zu erfinden. Genügen Referenzen diese nicht, muss das Material in einer neuen eigenen Dokumentation zusammengestellt werden. Siehe Reihe des Autors: „Materialien zur Living History“. Der historische Hintergrund gibt die Leitplanken für die Entwicklung des Szenarios vor.



Szenario

Man kann natürlich bei kleineren Szenarien alles mündlich vereinbaren, bei mehr als 5-10 Beteiligten ist das Zauberwort

Verschriftlichung. Es gilt die alte Theaterregel: Einheit von Ort, Zeit und Handlung.

Makroszenario: Allgemeines Szenario der Veranstaltung, in der Regel für ein Wochenende.

Der Landrat kommt – Aushebungen
1813 in Mechernich

Hofhaltung bei Landgraf Friedrich
Anno 1775

Kleine ausgearbeitete Szenen

Musterung bei der Aushebung

Audienz bei Landgraf Friedrich

Das Szenario wird am besten schriftlich ausgearbeitet bzw. skizziert und enthält Angaben zu: territorialen und zeitlichen Verortung, Anlass, Vorgeschichte, Requisiten, Dramatis Personae, Rollen, Titulaturen, Literaturhinweise, Abbildungen.

Optional: Kurzbio, Regiehinweise, Raumausstattung

Verteilung spätestens 14 Tage vorher an die Teilnehmer

Drehbuch

Das Drehbuch wird i.a. bei einer komplexen Abfolge von Szenarien notwendig sein, ähnlich wie bei Filmaufnahmen. Hier werden i.a. ein Drehbuchautor, Regisseur und Assistenten benötigt. Diese werden meist in moderner Kleidung agieren (red T-shirter).

Rollenzettel

Einzelne Szenen für Museumstheater werden in Dialogen ausformuliert; diese sind entweder auswendig zu lernen oder werden sinngemäß aus dem Stegreif entwickelt. Die Rollenzettel richten sich nach dem Vorbild der Theaterstücke aus; es enthält Dramatis personae, Dialoge, Auf- und Abgang, Regiehinweise, Requisiten.

Ein gespieltes Theaterstück kann auch Teil eines Szenarios sein, es wird also von Teilnehmern für Teilnehmer gespielt.



Vorbereitung einer Rolle im Szenario

- Lebenslauf an die das aktuelle Szenario anpassen
- Typische Accessoires zusammenstellen
- Arbeitsmittel und Accessoires, z.B. Küchenutensilien, Reisetruhen und -Kästen, Skripturkasten etc. zusammenstellen
- Besondere Dokumente wie Pässe, Briefe, Empfehlungsschreiben, Journale, Bücher, Karten etc. sammeln
- Kleidung auf den Anlass abstimmen
- Abstimmung mit Regie/Veranstalter
- Individuelle Checklisten zu o.g. zusammenstellen
- Absprachen mit Mitspielern, auch mit der Dienerschaft
- Absprache mit der Regie, Ort & Zeit des eigenen Auftritts

Proben

In kleinen Gruppen sind Proben sinnvoll, wenn sie neu und noch nicht eingeübt sind.

Vor Ort - Einweisung und Vorbesprechung

- Begrüßung durch den Veranstalter

- Bekanntmachen der Teilnehmer mit ihren Rollen
- Selbstvorstellung der Teilnehmer
- Einweisung in das Szenario
- Letzte Klärung der Rollen
- Ansprachen und Titularen vereinbaren oder bestätigen
- Richtung des Auf- und Abgangs festlegen
- Anders als bei Film oder Theater können Auftritte nicht wiederholt werden, denn wie auf der Bühne muß der erste Anlauf sitzen

Vor Beginn

Des Auftritts hinter den Kulissen

- Lampenfieber runterbringen
- Einige Lockerungsübungen, wie Atemübungen
- Small Talk
- Warmlaufen vor Beginn
- Uhren vergleichen
- Meilensteine oder Auftritt vereinbaren: Synchronisation durch Stichworte / Markierung im Skript oder Handzeichen vereinbaren.

Pausen / Ausstieg vorsehen

Niemals vor den Besuchern unterbrechen und in modernen Smalltalk zurückfallen, sondern in einen separaten Raum ggf. in die Gastwirtschaft zurückziehen (OT).

Zeichen und Zeitpunkt für die Unterbrechung vereinbaren.

Während der Unterbrechung mit Besuchern in der 3. Person kommunizieren.

Faustregel für Dauer ca. 20min vor Publikum..

Zeit von Regie oder anderem externen kontrollieren lassen. Notfalls abkürzen/unterbrechen.

Nachbereitung

Ausspannen & Dampf ablassen, besonders um die Spannung von den Rangunterschieden herauszunehmen

Heißer Stuhl für alle Teilnehmer direkt nach der Veranstaltung



Hinweise für die Vorbereitung

Inspirationsquellen

Die meisten Filme oder historischen Romane eignen sich nur sehr bedingt oder gar nicht als Vorbild für Rollenspiel, weil sie häufig schlecht recherchiert sind und versteckt ein modernes Gesellschaftsbild in die Vergangenheit wie z.B. „Gender“ transportieren. Die allermeisten Schauspieler bewegen sich falsch, zeigen modernistische Mimik und Gestik, was bei amerikanischen Verfilmungen besonders unangenehm auffällt.

Die Dialoge sind meist grauenhaft und völlig verfälscht, nur um einen modernen Publikum zu gefallen oder sich anzubieten.

Man kann auch sagen, daß die meisten Filme „verkitscht“ seien, gleichwohl können sie schon unterhaltsame Bilder liefern, wie etwa die besseren Jane Austen Verfilmungen. Zu bemängeln ist aber immer, daß nur die schönen Seiten, aber nicht der Alltag, dargestellt werden. Im besten Fall können sie zu einer eigenen Rolle oder Szenarien inspirieren. Man sollte Verfilmungen aber niemals wörtlich nehmen und zu imitieren suchen.

Grundsätzlich ist alles gut, was sich aus zeitgenössischen Referenzen belegen lässt. Historische Romane oder Filme, so unterhaltsam sie sein mögen, taugen eher nicht dazu, weil sie häufig nicht genau genug belegt sind und auch Fiktion und historische Realität nicht leicht auseinander zu halten sind.

Brauchbare Quellen zur eigenen Unter- richtung sind historische Biographien, Memoiren, Tagebücher, Lebensläufe oder Theaterstücke (z.B. Lessing, Kotzebue), siehe unten.

Bei Standespersonen oder höheren Offi- zieren empfehlen sich z.B. die folgenden Nachschlagewerke:

Ausführlichere biographische Angaben siehe Six (französische Generale), Mullié (französische Generale), Quintin (franzö- sische Obersten), Base Léonore (Mitglie- der der Ehrenlegion), Allgemeine Deut- sche Biographie (ADB, Deutschland, Russland), Priesdorff (Preuß. Generale), Dictionary of National Biography (England) etc. Weitere Informationen finden sich z.B. in den Biographien von Wikipedia mit wei- terführenden Referenzen. Genealogische Datenbanken und Stamm- und Ranglisten, bzw. Rang- und Quartierlisten der Militärs sind ebenfalls sehr hilfreich.

Memoiren, Tagebücher, Augenzeugenbe- richte und Erlebnisberichte sind das Beste, was zu bekommen ist, und sie dürfen durchaus sehr subjektiv sein. Die Objektivierung und Bewertung einer historischen Persönlichkeit ist Sache der nachfolgen- den Historiker-Generationen. Vieles ist häufig schon gedruckt und somit erschlos- sen, Archivarbeit mit Autographen und Kirchenbüchern etc. wird nur für die be- sonderen Enthusiasten notwendig sein. Die weiter fortschreitende Digitalisierung des Archivmaterials erschließt immer neue Quellen.

Das gilt wie gesagt für Standespersonen, aber für die unteren Stände sind die o.g. Quellen extrem rar, eine Ausnahme ist z.B. „Der arme Mann in Tockenburg“. Hier gilt frei nach Brecht:

„Denn die einen sind im Dunkeln
Und die anderen sind im Licht.
Und man siehet die im Lichte
Die im Dunkeln sieht man nicht.“²

Zeitgenössische Theaterstücke wie z.B. von Lessing, Goldoni, Kotzebue können helfen, die Rolle für die unteren Stände zu

² Bertolt Brecht, Die Dreigroschenoper, Frank- furt, 1968.

entwickeln. Für die Dienerschaft gibt es immerhin einige Anleitungen.³



Bildquellen

Bildquellen (Gemälde, Stiche, Skizzenbücher, Karikaturen, Schattenrisse) sind immer inspirierend. Besonders die englischen Karikaturen ab ca. 1780 sind durch ihre Übertreibung eine hervorragende Quelle zum Studium der Bewegungsabläufe und Verhaltensmuster:

George Cruikshank (1792-1878)

Thomas Rowlandson (1756-1827)

James Gillray (1757-1815)

Auch die Moderkupfer aus dem Journal des Luxus und der Moden geben gute Vorlagen ab.

Le Bon Genre (Paris ca. 1795-1815)

Coustumes Parisiens (Paris, ca. 1815)



Verschriftlichung

Es haben sich zur Vorbereitung eines Szenario und der eigenen Rolle als zweckmäßig erwiesen:

- Materialsammlung zum historischen Hintergrund
- (Makro)Szenario mit Zeitplan oder Drehbuch
- Ideenskizze für einzelne Szenen oder Rollenzettel für Museumstheater
- Kurzbiographien der wichtigsten Akteure, besonders bei historischen Persönlichkeiten
- Requisitenliste (s.u.)
- Persönliche Checklisten (s.u.)

Stilkunde

Wissen über die Stilkunde und die materielle Alltagskultur sind unerlässlich wofür es genügend Bücher zum Nachschlagen gibt. Dazu gehören Architektur, Inneneinrichtung, Tischkultur und Mode.

Zur Schulung des Auges empfehlen sich historische Museen, private Sammlungen und Freilichtmuseen, letztere besonders für die Regionalkultur auf dem Lande.



Benimm⁴

Zu der Rolle gehören auch ein dem Stand angemessenes Benehmen, Bekleidung und die passenden Titulaturen. Adelige, Bürger und Offiziere sollten z.B. die wichtigsten Anredeformen und Höflichkeitsformeln beherrschen. Die Kernregel beim Benimm ist: Man orientiert sich immer nach dem nächsthöheren Stand und sucht ihm die zukommenden Ehren zu erweisen. Dies gilt besonders in der Nähe der Höfe, wo die Etikette oft über Wohl und Wehe des Fortkommens entscheidet.

Sehr gut kommen immer die Komplimente (Begrüßung) an, d.h. das gehende, das stehende und sitzende Kompliment.

Mimik und Gestik kann man sich von Gemälden, Stichen und Zeichnungen im Selbsttraining aneignen. Bewegung und Posen kann man vor dem Spiegel üben.

Siehe angegebene Literatur zum Benimm!

Sprache

Die zeitgenössische Sprache und den Benimm zu beherrschen, ist eine ziemliche Herausforderung, aber mit einiger Übung und einigen Vereinfachungen durchaus machbar. Die wichtigsten Regeln sind Modernismen zu vermeiden und Umschreibungen zu wählen.

Französischkenntnisse sind umso mehr erforderlich, je höher der Stand ist. Wer einen Großen & Vornehmen darstellt, muß wenigstens die Anfangsgründe des zeitgenössischen Französisch beherrschen.

Anrede und Titulaturen

Jeder hat Anrecht auf die korrekte Anrede mit Titulatur vor dem Publikum bzw. bei sonstigen frei vereinbarten Rollenspielen.

Unter uns und außerhalb der Rollen (OT) sind wir selbstverständlich immer per „Du“.

Wir haben das sog. Gedikes Barometer der Höflichkeit am Beginn des 19. Jahrhunderts:

Du, Ihr, Er, Wir, Sie⁵.

⁴ Siehe z.B. Klöffler: Kurzes Brevier über die Höflichkeit und Redewendungen Für die 2. Hälfte des 18. Jahrhunderts

Klöffler: Kurzes Brevier über die Höflichkeit und Anrede für alle Stände um 1800

Bis zur Mitte / zum Ende des 18. Jahrhunderts galt hingegen:

Du, Er, Wir, Sie / Ihr

Die wichtigsten Titulaturen und die Komplimente sollten bekannt sein.

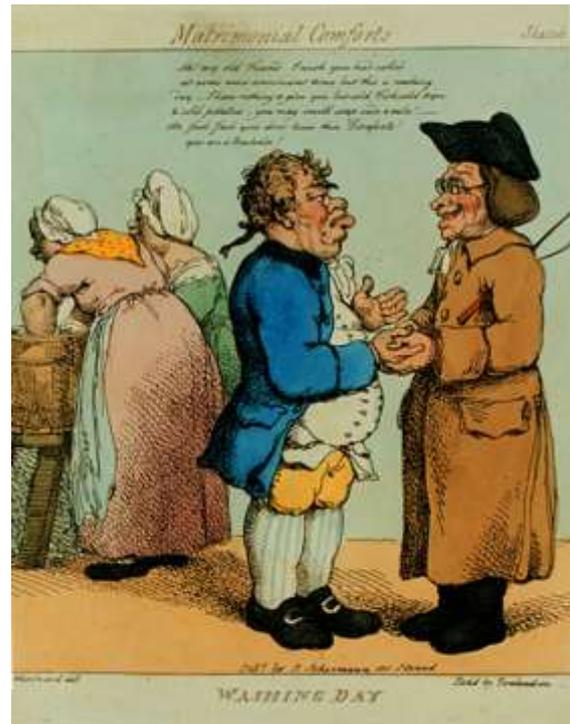
Hier sind zu unterscheiden die vereinfachte mündliche Anrede und die schriftliche Anrede in Briefen, Dokumenten etc., die sämtliche Titel nennen muss.

Schrift

Bei der Schrift sollten die franz. Schreibschrift und die deutsche Schrift (Kurrentschrift) mit dem Federkiel gemeistert werden. Der Weg ist hier das Ziel.

Frakturschrift sollte fließend gelesen werden können.

Die niederen Stände dürfen ruhig die funktionalen Analphabeten mimen. Wenn sie etwas zu Schreiben haben, wenden sie sich an den Schreibsteller.



Anzugsordnung⁶

Die in den Städten erlassenen Bekleidungsordnungen wurden schon im ausgehenden 18. Jahrhundert obsolet. Hier sind also Bekleidungen gemeint, die sich dem Szenario und der Rolle richten.

⁵ Bördlein, S. 14

⁶ Siehe z.B. Klöffler: Allzeit ordonanzmäßig

Je höher der Stand, desto mehr Ausstattung ist erforderlich. Je nach Rolle und Szenario sollte jeder Darsteller einschließlich der Accessoires über die ff. Bekleidungen verfügen.

Bürgerliche, Damen und Herren

Hauskleidung

Nachtanzug

Reisekleidung⁷

Straßenkleidung

Grand parure für den Hof

Ballkleidung

Trauerkleidung

Offiziere

Dienstuniform

Kleine Dienstuniform

Paradeuniform

Gesellschaftsanszug

Die Dekorationen sind passend zum Anlass anzulegen.⁸

Würdenträger und Hofbeamte

Wie Bürgerliche, zusätzlich

Hofkleidung

Beamte

Wie Bürgerliche, zusätzlich:

Kleine Uniform

Staatsuniform

Landvolk

Nachthemd

Tageskleidung

Festtagskleidung für Kirchgang, Schützenfest, Hochzeiten, Taufen etc.

Trauerkleidung

Kleinbürger, Handwerker und Händler

Wie oben, zusätzlich:

Berufskleidung

Dienerschaft

Hausanzug

Stallkleidung, Kittel

Straßenanzug

Ggf. Livree

Requisitenlisten

Für die persönliche Ausstattung ist jeder selbst verantwortlich (s.u.); je nach Szenario haben sich als zweckmäßig erwiesen:

Ball

Ca. 1 Stuhl für je 2 Teilnehmer

Büfettisch mit Getränken

Gläser

Bankett⁹

Tische, Stühle, Tischdecken

Tischaufsatz

Platten, Terrinen

Beleuchtung

Zeitgen. Gedeck mit Geschirrt, Besteck und Gläsern

Büfettisch

Cave à liqueur

Kühler

Tisch zur Ablage von Hüten und Degen

Kasino

Spieltisch

Spielbrett o.dgl.

Stühle für die Damen, die Herren stehen i.a.

Büffet für Getränke

Wandschmuck

Reisen

Portemanteau

Feldkasten

Kutschkasten

Bewaffnung

Offiziersmesse im Felde

Markiszelt

Feldmobiliar (Hocker, Falttisch)

Bouteillenkasten

Feldkasten

Rauchzeug

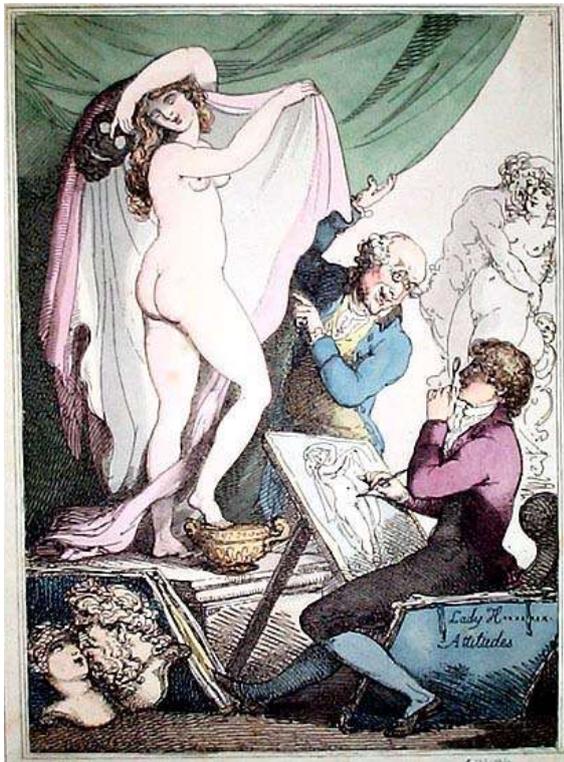
⁷ Siehe z.B. Klöffler: Last und Lust des Reisens

⁸ Siehe z.B. Klöffler: Dekorationen der preußischen Offiziere

⁹ Siehe z.B. Klöffler: Tischkultur im 18. Jahrhundert

Klöffler: Tischkultur des Empire 1790-1820

Die o.g. Aufstellungen sollen nur erste Ideen geben, und sind nicht als vollständige Listen zu verstehen.



Beispiele für Szenen und Rollen

Herr und Diener auf Reisen

Gnädige Frau und Zofe im herrschaftlichen Hause

Kavalierstour: Junger Herr, sein Erzieher und Ratgeber, ein Diener, eine Kutsche, weitere Bediente.

Reisegesellschaft in einer Ordinaria: Kutscher, Stangenreiter, 4 Reisende erster Klasse in der Kabine. 4-6 weitere Reisende auf dem Dach oder dem Bock. Ggf. 2 Gendarmen als Schutz in unsicherer Umgebung.

Reisegesellschaft auf einem Zubringer, wie offener Korbwagen: Kutscher, 6-8 Reisende.

Ingenieurgeograph mit Adjutant, Ersten Messgehilfen, 2 weiteren Messgehilfen, Instrumententräger, Pferdeknechten

Maler Klecksel mit 2-3 Künstlerfreunden auf Reisen

Teegesellschaft mit Salonière und geladenen Gästen, 1-2 Hausdiener, Leibdiener der Gäste

Audienz bei Serenissimus oder einem Minister: Serenissimus/Minister, Livreedierer, Adjutant, Bittsteller, dessen Diener, Beim Empfang der Kammerherr

Hofcour bei Serenissimus: Serenissimus, alle Minister, Würdenträger einschließl. Militärs, Kammerherr, Livreedierer, Adjutant, Geladene und deren Dienerschaft

Wirtshaus/Gasthof mit Wirt, Wirtin, 2 Schankmägden, Gesinde der Schankwirtschaft, Pferdeknechte: Tische unterteilt für Vornehme und Offiziere, Bürgerliche und Gesinde (Kutscher, Pferdeknechte, Soldaten etc.)

Ball: Gastgeber, Gäste, Debütantinnen, Gouvernanten, Diener, Küchenbedienstete
Gesellschaftsspiele wie Scharade: Conférencier, Abendgesellschaft

Schausteller: 1-3 Akteure, Publikum aus allen Ständen

Andacht mit vereinfachter Liturgie: Vorleser, Vorsänger, Gemeinde

Bibellesung in der Stube: Hausherr, Familie, Gäste

Mittagsmahl in einem Hof auf der Geest: Bauer, Bäuerin, Kinder, Gesinde

Verkündung eines Publicandums: Offiziant oder Dorfvorsteher, Gemeinde

Aushebung / Musterung: Kommission unter Leitung eines Vorsitzenden, Gendarmerie, zu musternde Männer, Verwandte, Zeugen, Gemeinde

Schreibsteller mit schriftunkundigen Bittstellern



Persönliche Checklisten

Je mehr man besitzt, desto mehr bleibt zuhause liegen. Hier helfen Checklisten, dies zu vermeiden, wie z.B. für:

- Kleidung

- Zeltausstattung
- Küchengerätschaften
- Speisezettel
- Büroausstattung
- Werkstatt
- Reitzug
- Reiseausstattung
- Tafelausstattung
- Werkzeuge
- Instrumente
- Beleuchtung
- Mobiliar
- Etc.

Referenzen

Academia

<https://independent.academia.edu/MartinKl%C3%B6ffler>, darin Materialien für Living History, ebenso:

http://ingenieurgeograph.de/Living_History/Material/material.html

Klöffler, Martin: Allzeit ordonanzmäßig - Anzugsarten der königlich-preußischen Offiziere, zivilen Offizianten, Militärbeamten, Landstände, Burschen und Bedienten, 1808-1830, in: *Materialien zur Living History*, 2. Aufl. Düsseldorf (2020)

Klöffler, Martin: Tischkultur im 18. Jahrhundert, in: *Materialien zur Living History*, Version 1 Düsseldorf (2007)

Klöffler, Martin: Tischkultur des Empire 1790-1820 - Eine Anleitung und ein Ideengeber für die Darstellung, in: *Materialien zur Living History*, Version 1.1 Düsseldorf (2020)

Klöffler, Martin: Der Dorfkrug In der nördlichen Lüneburger Heide Ca. 1750-1810 Oder von den Wonnen der Ursprünglichkeit..., in: *Materialien zur Living History*, Version 1 Düsseldorf (2009)

Klöffler, Martin: Last und Lust des Reisens Oder von der Unbequemlichkeit der Fortbewegung zu Lande 1750-1815 Teil 1: Die Reisenden und ihre Equipage, in: *Materialien zur Living History*, Version 3 Düsseldorf (2010), Teil 2: Von dem Reisen selbst, der Fortbewegung und den Hindernissen, eil 3: Vom Postwesen, von der Obrigkeit und den Chausseen

Klöffler, Martin: Kurzes Brevier über die Höflichkeit und Redewendungen Für die 2. Hälfte des 18. Jahrhunderts, in: *Materialien zur Living History*, Version 3 Düsseldorf (2012)

Klöffler, Martin: Dekorationen der preußischen Offiziere 1813-15, in: *Materialien zur Living History*, Version 5 Düsseldorf (2022)

Klöffler, Martin: Kurzes Brevier über die Höflichkeit und Anrede für alle Stände um 1800 oder kleine Anleitung zum Rollenspiel, in: *Materialien zur Living History*, Version 8 Düsseldorf (2022)

Klöffler, Martin: Das Personal war immer frech und unverschämt - Dienerschaft und Hauspersonal in Deutschland um 1750-1820, in: *Materialien zur Living History*, Version 5 Düsseldorf (2017)

Klöffler, Martin: Verwundeten- und Verlustdarstellung Friderizianisch & Napoleonisch (1740-1830), in: *Materialien zur Living History*, Version 4 Düsseldorf (2019)

Klöffler, Martin: Allzeit ordonanzmäßig - Anzugsarten der königlich-preußischen Offiziere, zivilen Offizianten, Militärbeamten, Landstände, Burschen und Bedienten 1808-1830, in: *Materialien zur Living History*, Version 2 Düsseldorf (2020)

LARP = Live Action Role Play, Wikipedia: http://de.wikipedia.org/wiki/Live_Action_Role_Playing

Wikipedia – Anstandsliteratur: <https://de.wikipedia.org/wiki/Anstandsliteratur>

