

Stefan Mächler: Zu unserem Projekt „Was bedeutet uns der Holocaust heute?“

Sehr geehrte Frau Dr. Bigler, sehr geehrter Herr Rektor der PH Zürich, sehr geehrte Damen und Herren, liebe Freundinnen und Freunde

In der vorletzten Spielszene, die Sie eben im Film gesehen haben, kämpft ein Wehrmachtssoldat im Gespräch mit einer Serviererin mit dem, was er als sein persönliches schweres Versagen ansieht: Er kann keine wehrlose jüdische Frauen und Kinder erschiessen. Vermutlich hat er es das erste Mal machen müssen. Vermutlich wird er es erschreckend schnell lernen, wie es die meisten gelernt haben. Vielleicht ist er dann besonders stolz darauf, im Dienst einer vermeintlich höheren Moral seine eigene Menschlichkeit überwunden zu haben.

Diese Szene ist typisch für unser Projekt, weil sie auf die Täter fokussiert. Damit unterscheidet sie sich von der Erinnerungskultur und der Pädagogik der letzten Jahrzehnte, die die Auseinandersetzung mit dem Holocaust stark auf die Opfer zentrierten. Für diese Opferzentrierung gibt es gute Gründe, etwa der Versuch, die Verbrechen anzuerkennen oder den Opfern ihre Würde zurückzugeben.

Dennoch schlugen wir, Franz Dängeli und ich, einen anderen Weg ein, als wir 2010 unser Projekt entwickelten – hauptsächlich aus drei Überlegungen: Einmal besteht, wenn man sich auf die Opfer zentriert, wenig Anlass, sich auch mit den Tätern zu beschäftigen. Identifiziert man sich gar mit ihnen, blendet man den Gedanken aus, man selbst hätte vielleicht auch zu den Tätern gehören können. Und schliesslich eignet sich die unsagbare Erfahrung der Opfer, so unverzichtbar deren Darstellung und Bewahrung, wenig für politische Lehren: Die Opfer wurden Opfer, einfach weil sie durch ihre Verfolger als Juden und damit als Todfeinde definiert wurden – sie konnten sich verhalten, wie sie wollten, auf ihr Schicksal hatte das keinerlei Einfluss. Brennende Herausforderungen für jede politische Bildung sind hingegen Fragen, wie und unter welchen Umständen jemand zur Täterin wurde. Oder zum gleichgültigen Zuschauer. Oder zur Retterin von Juden.

Diese Fragen sind umso drängender als die allermeisten Täter und Täterinnen weder mörderisch noch anderswie psychopathisch veranlagt waren. Vielmehr waren sie gewöhnliche Menschen, die vor und nach der Nazi-Ära ein unauffälliges Leben führten. Es fragt sich also beispielsweise, wie sich ein fürsorglicher Familienvater an den Massenerschiessungen beteiligen

konnte. Was waren seine Motive und Interessen, welchen Vorstellungen von Anstand hing er an, über welche Handlungsspielräume verfügte er, wie beeinflussten ihn Gruppendruck und kriegsbedingte Abstumpfung oder militärische Kategorien wie Härte und Gehorsam?

Im Zentrum unseres Projekts stand also konsequent die Frage nach den konkreten historischen Situationen und Bedingungen, die gewöhnliche Menschen zu Mördern machten – oder eben gerade nicht: Denn uns interessierten ebenso die seltenen Fälle, in denen jemand Juden half oder rettete, meistens unter grossem persönlichen Risiko.

Entsprechend ging es in unseren Spielszenen und Diskussionen darum, sich in die Situation der historischen Akteure zu versetzen. Was geht in dem Soldaten vor, der eigenhändig Juden erschiess, obwohl er das Nazi-Regime verabscheut? Was ist mit seiner Frau, die ihn im Fronturlaub vorwurfsvoll zu mehr Vaterlandsliebe und soldatischer Härte auffordert?

Um vorab ein Missverständnis auszuschliessen: Wir spielten zwar Szenen im Umfeld der Massenerschiessungen, aber nicht direkt zu den Tötungsvorgängen an den Gruben – aus einem einfachen Grund: Die Darstellung des brutalen Grauens selbst bildet kein bisschen.

Die Perspektive von Tätern aufzugreifen, bedeutet keineswegs, die Perspektive der Opfer zu ignorieren – im Gegenteil erhalten die Taten der Täter erst durch das unsägliche Leid der Opfer ihre abgründig-verbrecherische Dimension. Ebenso wenig bedeutet es, die Taten zu entschuldigen oder zu verharmlosen, ist doch die Monstrosität des Verbrechens Ausgangspunkt unserer gesamten Veranstaltung.

Paradoxerweise darf dies aber nicht dazu verleiten, die Täter von ihrer monströsen Schuld her zu interpretieren. Wir gerieten in eine Sackgasse, in der wir statt Menschen nur klischierte Monster fänden. Erkenntnis brächte uns das keine – nur die bequeme Illusion, der Holocaust wäre nicht von Menschen wie du und ich begangen worden.

Sich die Täter nicht von ihrer abgründigen Schuld her zu erschliessen, blieb auch für unsere Schauspieler und Schauspielerinnen eine beständige Herausforderung. Denn die Versuchung von Klischees, von simplen Kategorien von Gut und Böse lockt bei diesem Thema wie bei keinem. Deshalb mussten wir uns immer wieder daran orientieren, lebendige Menschen darzustellen, in allen Grautönen, voller Widersprüche und Mehrdeutigkeiten. Nur so konnten historisch stimmige und in der spielerischen Qualität überzeugende Szenen gelingen.

Anders als bei vielen pädagogischen Projekten standen bei uns die Todesfabriken wie Auschwitz oder Treblinka nicht im Zentrum. Der Fokus auf jenes industrialisierte Töten und die dazugehörige gnadenlose Bürokratie hätte leicht zum falschen Schluss geführt, es handle sich um einen anonymen Prozess ohne individuelle Täter – letztlich um ein unfassbares, mythologisches Böses, das uns alle wenig angeht. Bei den Massenerschiessungen hingegen ist offensichtlich, dass Abertausende von Männern, die sich von uns nicht grundsätzlich unterscheiden, zu Mördern wurden – übrigens nicht nur Deutsche, sondern in den eroberten Gebieten auch zahlreiche Einheimische: Russen, Letten, Ukrainer, Esten, Polen usw.

Es gab noch einen zweiten Grund, warum wir uns nicht auf die Todesfabriken konzentrierten: Es war die Massenerschiessung, die die erste Technik des Massenmords bildete und durch sie kamen die meisten Juden zu Tode.

Das Grauen der Massenerschiessungen und der Todesfabriken steht monumental da. Es entzieht sich jedem Verständnis, übersteigt unsere Vorstellung. Gerade weil es so entsetzlich ist und sich nie wiederholen darf, setzen Pädagogik und Erinnerungspolitik zumeist prioritär bei diesem Grauen an und fokussieren stark auf diesen fürchterlichen Endpunkt der Verfolgung.

Während der Probearbeiten erkannten wir jedoch bald die Grenzen einer solchen Fokussierung: Zwar können wir am Beispiel der Massenerschiessungen untersuchen, wie Menschen in bestimmten historischen Konstellationen zu Mördern werden. Nicht untersuchen können wir an diesem Beispiel hingegen, was bei diesem Grossverbrechen am wichtigsten überhaupt ist: seine Genese, seine Vorgeschichte. Wie kam es – zunächst in Deutschland – zur systematischen Ausgrenzung, Entrechtung und Verfolgung der Juden, so dass diese schliesslich ermordet werden konnten? Wie konnte in atemberaubend wenig Jahren eine gesamte Gesellschaft ihre Normen und Anstandsvorstellungen so radikal umwerten, dass der Massenmord möglich wurde, ja gar als akzeptabel oder moralisch geboten galt? Szenen und Diskussionen zu diesen Entwicklungen ab 1933 machten daher einen wesentlichen Teil unserer Veranstaltung aus.

Kernelemente unseres Projekts sind die improvisierten Szenen und die Interaktion mit dem Publikum. – Warum? Erstens ermöglichen diese Formen einen echten Dialog, eine offene Suche nach Erkenntnis. Das ist gerade bei einem Thema wie Holocaust ein erheblicher Vorteil, weil man hier besonders schnell dazu neigt, aus gesicherter moralischer Warte – aber pädagogisch kontraproduktiv – die „richtigen“ Lehren dozieren zu wollen.

Zweitens kann das Publikum dank des interaktiven Ansatzes mit eigenen Fragen und Ideen die Veranstaltung mitgestalten. Der entscheidende Punkt aber ist der dritte, der besondere Gewinn der improvisierten Szenen, der darin besteht, dass das Publikum emotional und intellektuell in die Gedanken- und Gefühlswelt der historischen Akteure eintauchen kann. Diese Erfahrung ist die eigentliche Triebfeder für unsere heutigen Jugendlichen, sich überhaupt persönlich auf eine Thematik einzulassen, die für sie einer fernen Vergangenheit angehört.

Diese identifikatorische Erfahrung des Publikums wird freilich gleich mehrfach gebrochen: Zunächst ist die Künstlichkeit des Gezeigten völlig transparent. Die Spieler reden Schweizerdeutsch, tragen Kleider von heute und verwenden keine historischen Requisiten. Der Verzicht auf jedes Illusionstheater, auf die mimetische Abbildung einer historischen Realität ist Programm.

Zudem wird in den Gesprächen, die die Jugendlichen zwischen den Szenen mit der Moderation führen, das Gezeigte beständig reflektiert. Das Publikum verwendet dabei – in der Regel unbewusst – seine eigene emotionale Erfahrung als wichtigstes Instrument der Erkenntnis. Beispielsweise kam in der Aufführung, aus der Sie Filmausschnitte gesehen haben, ein Berufsschüler zur erschreckenden Einsicht, wie leicht sich das Morden lernen lässt. Zuerst analysierte der Schüler die Schwierigkeiten des Soldaten mit seiner mörderischen Aufgabe. Der Mann habe zwar zuerst einige schlaflose Nächte, dann denke er aber: „Es sind ja nur Juden, ich muss es machen, sonst werde ich (an eine andere Dienststelle) versetzt.“ Der Lerneffekt ist halt da.“

Zu derartigen identifikatorischen Erfahrungen kommt es nur bei packenden und stimmigen – auch historisch stimmigen – Szenen. Dazu bedarf es der spezifischen Methodik, die act-back entwickelt hat. Einer Methodik, die nach meiner Einschätzung einzigartig und von verblüffender Präzision ist – ich darf das sagen, weil ich selbst dazu nichts beigetragen habe. Sie beruht zunächst auf der Fertigkeit des Spielleiters, aus den Ideen und Vorgaben des Publikums innert Sekunden eine Ausgangssituation für eine Szene zu destillieren, die nicht nur eine glaubwürdige Geschichte eröffnen, sondern auch zum Kern der Sache führen würde – zu einer Geschichte also, die auf billige und bequeme Antworten verzichtet und die es erlaubt, unbekannte, bestenfalls aufwühlende und irritierende Tiefenschichten unter der schon bekannten Oberfläche zu entdecken.

Zweites Kernelement der Methode von act-back ist die Fähigkeit der Spieler und Spielerinnen, unter Anleitung des Spielleiters in kürzester Zeit einen

Zugang zu der zu spielenden Rolle zu finden und sich im Laufe der Spielszene zu unbekanntem Horizonten tragen zu lassen. Dabei muss eine Spielerin sich nicht nur gänzlich ihrer Rolle ausliefern und in ihr aufgehen, die Spielerin muss – im nur scheinbaren Widerspruch dazu – diese Rolle auch wie ein Instrument souverän steuern und einsetzen können.

Damit komme ich zum Schluss. Ziel unseres Projekts war es, mit den Jugendlichen eine Auseinandersetzung über den Holocaust anzustossen und ihnen zu zeigen, dass diese Geschichte für uns alle sehr wohl noch eine Bedeutung hat. Ich hoffe und glaube, dies ist uns gelungen.

Ich danke Ihnen.