

# Living History und Reenactment: Erste Ergebnisse einer Umfrage

Stefanie Samida & Ruzana Liburkina

**Zusammenfassung** – Seit 2011 beschäftigt sich das am Zentrum für Zeithistorische Forschung Potsdam und an der Universität Tübingen angesiedelte Forschungsvorhaben „Living History: Reenacted Prehistory between Research and Popular Performance“ in multidisziplinärer Perspektive mit verschiedenen Living History-Formaten. Im Frühjahr/Sommer 2013 führte eines der Teilprojekte eine an Living History-Darsteller adressierte Online-Umfrage zum Themenkomplex ‚Living History/Reenactment‘ durch. Ziel war es, sich einen Überblick über die unterschiedlichen Motive der Akteure und das breitgefächerte Spektrum an Aktivitäten zu verschaffen.

Der Beitrag stellt einige zentrale Ergebnisse dieser Umfrage, an der rund 170 Personen teilnahmen, vor. Sie verdeutlichen, dass es keinen prototypischen ‚Living Historian‘ und auch keinesfalls eine homogene ‚Szene‘ gibt, sondern eine große Bandbreite an unterschiedlichen Gruppen, Akteuren und Standpunkten. Living History bzw. Reenactment, das machte die Umfrage ebenfalls deutlich, stellt kein Phänomen dar, dessen einzelne Facetten losgelöst voneinander betrachtet werden können; vielmehr wurde klar, dass Besonderheiten, Tätigkeitsausrichtungen, persönliche Präferenzen und Einstellungen der Akteure stets miteinander verflochten sind und sich wechselseitig bedingen.

**Schlüsselwörter** – Living History, Reenactment, Prähistorische Archäologie, Online-Umfrage

**Abstract** – Since 2011 the project “Living History: Reenacted Prehistory between Research and Popular Performance”, conducted at the Centre for Contemporary History in Potsdam and at the University of Tübingen, analyzes different popular living-history performances of prehistory in a multidisciplinary manner. One of the subprojects initiated a web-based questionnaire on reenactors’ motives, their amount of work and their understanding of the terms ‘living history’ and ‘reenactment’ as well as their concept of ‘authenticity’. About 170 reenactors from all over Germany completed the questionnaire, which ran for thirty days in June 2013.

In this paper we present some pivotal results of this survey which illustrate that there exists neither a prototypical reenactor nor a homogeneous subculture but a wide spectrum of different groups, actors and, viewpoints. Living history respectively reenactment is not a phenomenon whose single aspects can be examined uncoupled and independent from each other. It becomes rather clear that the actors’ specialties, activities, personal preferences and engagements are linked to each other and are mutually dependent.

**Key words** – living history, reenactment, prehistoric archaeology, web-based survey

## Einleitung

Seit 2011 beschäftigt sich das von der Volkswagen-Stiftung geförderte Forschungsvorhaben „Living History: Reenacted Prehistory between Research and Popular Performance“ am Zentrum für Zeithistorische Forschung Potsdam und an der Universität Tübingen in multidisziplinärer Perspektive mit verschiedenen Living History-Formaten. Im Sinne eines weitgefassten Konzepts von Living History setzen sich hier Zeithistoriker, Kulturwissenschaftler und Archäologen mit Living History in Freilichtmuseen und auf historischen Events, mit Reenactments von Urgeschichte in Fernsehdokumentationen sowie mit sogenannten ‚themed walks‘, historischen Themenwanderungen, auseinander (dazu WILLNER, SAMIDA & KOCH 2014).<sup>1</sup>

Das am Zentrum für Zeithistorische Forschung Potsdam angesiedelte Teilprojekt ‚Geschichte erleben‘ untersucht die unter dem Label ‚Living History‘ bekannten populären Geschichtsdarstellungen und Geschichtsaneignungen. Ihm liegen zwei Perspektiven zugrunde: Das Forschungsvorhaben nimmt zum einen die Produktion von Living History in den Fokus. Das Beziehungsgeflecht von Archäologen, Darstellern und Besuchern spielt hierbei eine wichtige Rolle. Ein Ziel ist es, einerseits die Motive aller Beteiligten und

andererseits die Bedeutung der Living History-Inszenierungen vor dem Hintergrund der Aneignung und Vermittlung von Wissen über Ur- und Frühgeschichte zu erforschen. Ein zweiter wichtiger Aspekt sind die Performances selbst – hierbei geht es vor allem um das körperliche Erleben der Akteure.

Im Frühjahr 2013 erarbeitete dieses Teilprojekt eine an Darsteller adressierte Online-Umfrage zum Themenkomplex ‚Living History/Reenactment‘. Ziel war es, sich einen Überblick über die unterschiedlichen Motive und das breitgefächerte Spektrum an Aktivitäten, aber auch zu den zentralen Begriffen ‚Living History‘, ‚Reenactment‘ und ‚Authentizität‘ zu verschaffen. Eine vertiefende Kontextualisierung dieser Daten mit nicht-standardisiertem Material aus diversen teilnehmenden Beobachtungen und zahlreichen mehrstündigen Leitfadeninterviews wird im Rahmen einer längeren Abhandlung stattfinden, die nach Ende des Forschungsprojekts veröffentlicht werden soll.<sup>2</sup> Einige relevante und durchaus auch autark aussagekräftige Ergebnisse der Online-Umfrage sollen jedoch bereits in Form des vorliegenden Beitrags zusammenfassend präsentiert und zur Diskussion gestellt werden, um einer interessierten Fachöffentlichkeit frühzeitig einen ersten Eindruck über das Forschungsfeld und die relevanten Fragestellungen bieten zu können.

### **Die Online-Umfrage: Befragungsmodus, Inhalt des Fragebogens sowie demographische Daten**

Bei der durchgeführten und hier vorzustellenden quantitativen Erhebung handelt es sich, wie schon erwähnt, um eine Online-Umfrage. Als Tool für die Gestaltung der Umfrage wurde das Softwarepaket SoSci Survey genutzt, das speziell für wissenschaftliche Befragungen konzipiert wurde. Für die Online-Umfrage wurde ein standardisierter Fragebogen entwickelt, der in insgesamt fünf Abschnitte gegliedert war: „Gruppe“, „Ausübung und Zeitaufwand“, „Einstellungen und Motive“, „Ausbildung und Beruf“ sowie „Demographische Angaben“ (Anhang). Die Umfrage zielte besonders auf den Aspekt der Motivation der Befragten; darüber hinaus haben wir unter anderem die Gruppenzugehörigkeit, Zeitpunkt und Motive für den Beitritt in eine Gruppe erfragt sowie Aussagen zum Authentizitätsverständnis und über das Verhältnis zur Wissenschaft erhoben. Auf eine Unterscheidung der Begriffe ‚Living History‘ und ‚Reenactment‘ im Fragebogen wurde bewusst verzichtet, dies gilt auch für diesen Beitrag (dazu etwa SAMIDA im Druck mit weiterer Literatur; zu einer ‚Typologie‘ neuerdings HOCHBRUCK 2013).

Der Fragebogen enthielt unterschiedliche Frageformen (Anhang). Neben offenen und halb-offenen haben wir auch geschlossene Fragen eingesetzt. Letztere lassen keinen Spielraum bei der Beantwortung der Frage zu und erleichtern die Auswertung. Offene Fragen dagegen ziehen keinerlei Antwortvorgaben nach sich, die befragte Person kann ihre Antwort völlig frei formulieren. Diese Form wurde vor allem für Fragen im Abschnitt „Einstellungen und Motive“ verwendet. Darüber hinaus haben wir mit Filterfragen gearbeitet, da zu erwarten war, dass nicht alle Fragen für alle Befragten relevant sein würden; diese Fragen wurden vorwiegend im Abschnitt „Demographische Angaben“ eingesetzt. Ferner kamen auch Einschätzungs- und Meinungsfragen mit Rating-Skalen zum Einsatz, wobei bei der Antwortvorgabe bewusst eine gerade Skalierung bevorzugt wurde (unwichtig, weniger wichtig, ziemlich wichtig, sehr wichtig), um bei den Teilnehmern die übliche ‚Flucht‘ in die Mittelkategorie zu vermeiden. Ziel war es darüber hinaus, den Fragebogen so kurz wie möglich zu halten (max. 20 Minuten Zeitaufwand), um potentielle Respondenten nicht abzuschrecken.

Die Online-Umfrage wurde Ende Mai 2013 per E-Mail an zufällig ausgewählte Living History-Gruppen sowie über verschiedene einschlägige Internetforen und Special Interest-Zeitschriften

(etwa Miroque; siehe ANONYMUS 2013) lanciert und war über einen Zeitraum von 30 Tagen (Juni 2013) online zugänglich; insgesamt haben 169 Akteure teilgenommen. Für die Auswertung wurde der Datensatz bereinigt, so dass bei einigen Fragen eine geringere Fallzahl zustande kommt, da nicht alle Befragten alle Fragen beantwortet haben; die Fallzahl schwankt daher je nach Frage und liegt bei etwa 140 Personen.

Über 90 Prozent der Teilnehmer waren zum Befragungszeitpunkt zwischen 20 und 49 Jahren alt. Die Mehrheit der Darsteller, die dem Aufruf zur Beteiligung an der Umfrage gefolgt sind, war männlich, Frauen bildeten indes nur etwa ein Drittel der Befragten. Was den Ausbildungshintergrund betrifft, herrschte alles in allem ein Gleichgewicht zwischen befragten Living Historians mit und ohne Hochschulabschluss.

Aufgrund der kleinen Zahl an Teilnehmern kann die Befragung keinen repräsentativen Charakter besitzen – sie vermag allerdings einige Tendenzen aufzuzeigen, die wichtige Fragen aufwerfen und so unter anderem auch für die anstehende Integration mit dem innerhalb des Projekts erhobenen qualitativen Datenmaterial von Interesse sind. Im Folgenden sollen entsprechende relevante Ergebnisse der Online-Umfrage zusammenfassend vorgestellt und im Licht des aktuellen Forschungsstands diskutiert werden.

### **Ergebnisse: Zugang zur Living History bzw. zum Reenactment**

Einer der Themenbereiche, die uns besonders interessiert haben, war der Erstkontakt und der Zugang von Darstellern zum Reenactment. Die Umfrage ergab diesbezüglich, dass die teilnehmenden Akteure besonders häufig über den Besuch von Mittelaltermärkten oder andere Veranstaltungen auf Living History gestoßen sind. Den Ergebnissen zufolge wurden die meisten schließlich selbst zum Gründungsmitglied einer Gruppe oder traten einer Formation bei, in der bereits Bekannte oder Freunde aktiv waren; nicht selten betätigen sich die Akteure dabei gleich in mehreren Living History-Gruppen – rund ein Drittel der Befragten ist in zwei oder mehreren Zusammenschlüssen aktiv. Mitglied der für sie primär wichtigen Gruppe wurden die Befragten dabei überwiegend entweder rund um das Jahr 2000 oder aber in dem Zeitraum etwa zehn Jahre später (**Abb. 1**). Das passt recht gut zu anderen Ergebnissen; zählte man 1985 in Deutschland beispielsweise nur zwei ‚Römergruppen‘, so waren

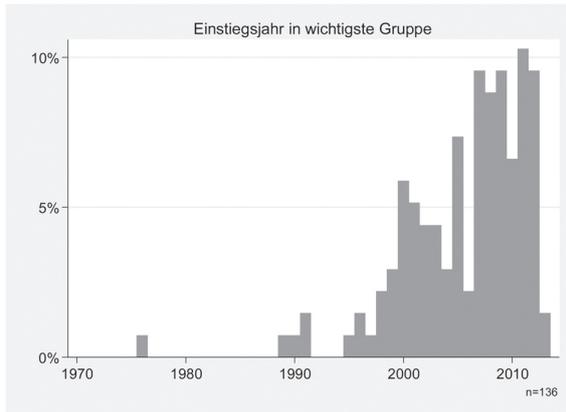


Abb. 1 Einstiegsjahr in die wichtigste Gruppe.

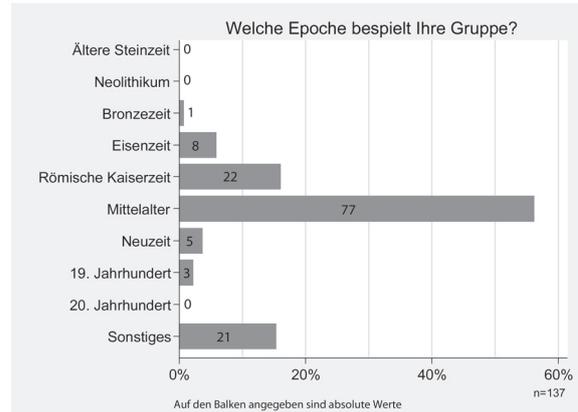


Abb. 2 ‚Bespielte‘ Epochen.

es 2001 bereits 20 Gruppen (SAUERBORN 2002, S. 92); mittlerweile gibt es bundesweit mindestens 40 Gruppen, die sich allein mit der Römerzeit beschäftigen.<sup>3</sup> Diese Entwicklung geht mit dem sich schon seit Jahrzehnten ankündigenden Trend der allgegenwärtigen „epidemischen Lust zur Teilnahme an Events“ (HITZLER 2011, 93) im Sinne „performativ-interaktiver Ereignisse“ (HITZLER 2011, 13) einher. Ganz ähnlich argumentiert auch der Kulturwissenschaftler Gottfried Korff (2005, 142), der das Erleben als die derzeit beherrschende Wahrnehmungs- und auch Erfahrungsform kultureller Überlieferungen bezeichnet. Es verwundert daher nicht, dass der Versuch einer vor allem erlebnisorientierten Aneignung von Vergangenheit in Deutschland in den letzten rund 20 Jahren stetig zugenommen hat.

Die Auswertungsergebnisse unserer Erhebung zeigen darüber hinaus, dass das durch die Umfrage erfasste Segment der Reenactors vergleichsweise jung ist und zugleich aus engagierten, Initiative ergreifenden Darstellern besteht. Denn rund 94 Prozent der Befragten betreiben Living History nicht zu gewerblichen Zwecken, sondern ausschließlich im Sinne eines Hobbys, in das sie wöchentlich meist zwischen wenigen Stunden und einem Tag investieren. Die Tatsache, dass die meisten Befragten Living History nicht im Sinne eines Berufs ausüben, steht im Einklang mit der aktuellen gesellschaftlichen Verortung entsprechender Praktiken im Amateur- bzw. Freiwilligensektor: Eine Professionalisierung hat in Deutschland noch nicht eingesetzt, auch wenn sie vereinzelt durchaus gefordert wird (z. B. verschiedene Beiträge in DUISBERG 2008 oder die Diskussion unter <<http://chronico.de/magazin/geschichtsszene/guetesiegel-fuer-zeitreisende/>>). Wie Darsteller sich zum Hobby-Charakter von

historischem Reenactment positionieren und welche Auswirkungen dieser auf ihre Tätigkeit und ihr Selbstverständnis hat, stellt eine wichtige Anschlussfrage dar, der weiter nachzugehen sein wird.

### Tätigkeitsbereiche

Neben dem Interesse am Zugang zum Reenactment, zielte die Online-Befragung auch darauf ab, Details über die tatsächlichen Aktivitäten der teilnehmenden Darsteller in Erfahrung zu bringen. So ging es beispielsweise darum, herauszufinden, welcher Epoche sich die Befragten zuwenden und wo die im Durchschnitt sechs bis sieben jährlichen Auftritte stattfinden. Während nur vergleichsweise wenige Akteure, die die Epochen Bronzezeit, Eisenzeit, Römische Kaiserzeit und Neuzeit darstellen, den Fragebogen ausfüllten, setzt sich über die Hälfte der Teilnehmer in ihren Reenactment-Praktiken mit dem Mittelalter auseinander (Abb. 2).<sup>4</sup> Die Umfrage zeigte unter anderem, dass es Epochen gibt, die besonders beliebt sind während andere gar nicht ‚bespielt‘ werden. Gerade für weit zurückliegende Zeiten finden wir kaum interessierte Darsteller bzw. Gruppen, was nicht verwunderlich ist, denn einerseits wird die Quellenlage immer dürftiger und zum anderen mag es gewisse Vorbehalte geben, z. B. einen Neandertaler zu mimen.

Entgegen den in der Öffentlichkeit häufig geläufigen Vorstellungen gab indes nur etwa ein Fünftel der befragten Darsteller an, oft auf Märkten aufzutreten. Noch rarer sind Auftritte auf Stadt- und privaten Festen, während sich sonstige Reenactment-Events und insbesondere Museen als Ausübungsorte großer Beliebtheit erfreuen.

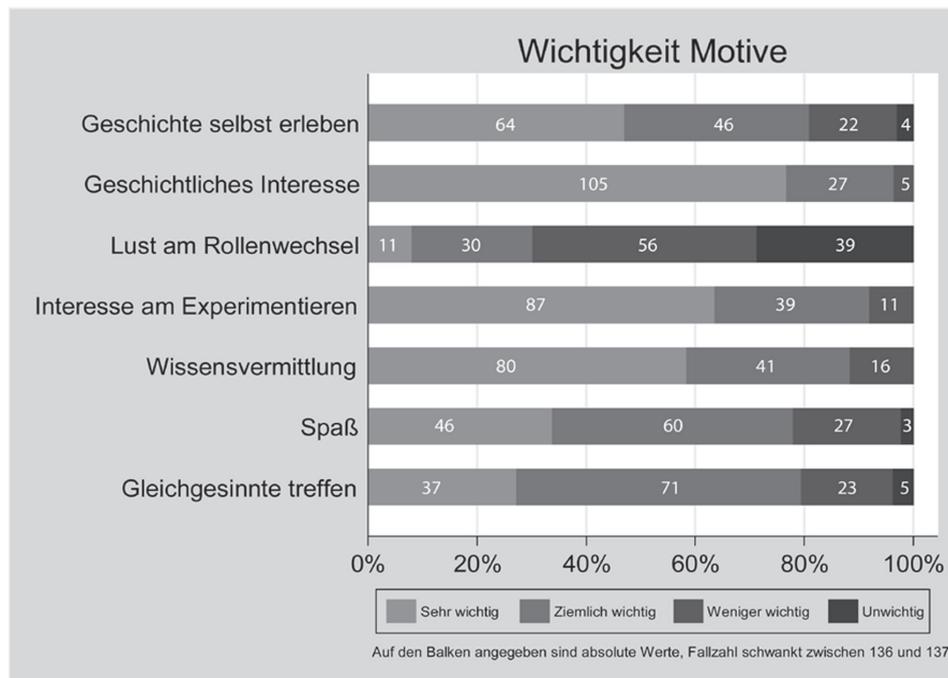


Abb. 3 Motive für die Ausübung von Living History/Reenactment.

Auffällig ist dabei unter anderem die Tendenz, dass Mitglieder von Gruppen, die hauptsächlich aus Altertums- oder Geschichtswissenschaftlern bestehen, Marktveranstaltungen konsequent fernzubleiben scheinen; dies entspricht ebenfalls ersten Eindrücken, die aus Interviews mit Akteuren, die ein archäologisches Fach studiert haben, gewonnen werden konnten.

Die allgemein eher zurückhaltende Haltung der Befragten zu Märkten und marktähnlichen Events steht im Einklang mit den durch die Umfrage ermittelten Meinungsbildern zum Thema ‚Authentizität‘. Diese wurde im Rahmen der Beantwortung entsprechender, offen gestellter Fragen meist entweder als vordergründiger Maßstab und absolutes Ideal charakterisiert oder aber in ihrer generellen Unerreichbarkeit thematisiert, was wiederum von einer kritisch-reflektierten Position zeugt. So oder so führten über 80 Prozent der Akteure die Qualität ihrer Gewandung als für sie persönlich sehr relevant an, über der Hälfte der Befragten war auch ein historischer Auftrittsort wichtig. Den Umfrageergebnissen nach zu urteilen, ist alles in allem zu vermuten, dass die Teilnahme an kommerziellen Events solchen Ansprüchen nach wie vor nur unzureichend gerecht wird. Diese Veranstaltungen fungieren zwar sehr oft als Einstiegsplattform (siehe oben), scheinen jedoch auf langfristige Sicht zugunsten anderer, zum Teil eher vermittlungszentrierter Settings gemieden zu werden. Diese Entwicklung korre-

spondiert mit dem erhobenen Motivationsbild (siehe unten), das das Realisieren und Weitergeben von Wissen hervorhebt und somit die Erwartung eines dementsprechend geeigneten Settings nach sich zieht.

### Motivation

Wie gerade angesprochen, lag ein weiterer Fokus des Umfragevorhabens – im Einklang mit der Zielsetzung des Forschungsprojekts im Allgemeinen – auf der Erschließung der Motivation: Was bewegt die meist bereits jahrelang aktiven Darsteller dazu, ‚am Ball zu bleiben‘? Um dies einschätzen zu können, wurden die Teilnehmer gebeten, Angaben zur Relevanz zu machen, die diverse mögliche Motive für sie persönlich haben. Die Umfrage förderte dabei klare Tendenzen zutage: Über 75 Prozent der Befragten bewerteten das geschichtliche Interesse als ein für sie sehr wichtiges Motiv, während die Lust am Rollenwechsel für knappe 70 Prozent weniger oder gar nicht wichtig zu sein scheint. In der Mitte zwischen diesen sich klar abzeichnenden Polen lag die Bewertung des Interesses am Experimentieren und an der Wissensvermittlung: Diese beiden Motive werden jeweils von circa 60 Prozent als sehr wichtig erachtet. Auch die Lust, Geschichte am eigenen Leib zu ‚erleben‘, war für mehr als drei Viertel der Umfrageteilnehmer sehr oder

ziemlich wichtig, wohingegen der Spaß- ebenso wie der Socializing-Faktor offenbar eher eine zwar zum Teil durchaus relevante, aber alles in allem doch zweitrangige Motivation für ihr Engagement im Bereich Living History darstellt (**Abb. 3**). Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die von den Umfrage-Teilnehmern angegebenen Motive vorwiegend auf die Realisierung bzw. die Vermittlung historischen Wissens abzielen und weniger mit ‚klassischen‘ Aspekten des Freizeitvergnügens übereinstimmen.

Diese Resultate werden auch durch eine kleinere im Sommer 2011 im Vorfeld des Forschungsvorhabens durchgeführte Erhebung (n=47) unter 19 Reenactment-Gruppen bzw. Einzelpersonen, deren zeitlicher Schwerpunkt auf ur- und frühgeschichtlichen Epochen lag, bestätigt. Auf die Frage „Warum haben Sie sich gerade für dieses Hobby entschieden?“ antwortete eine deutliche Mehrheit mit: „Weil ich selbst Geschichte/Vergangenheit anschaulich vermitteln möchte“ (Mehrfachnennung war möglich). Die Motivation der Akteure liegt auch hier offenbar mehr im ‚Pädagogischen‘ (dazu auch SAMIDA 2012; im Druck). Diese Ergebnisse stehen allerdings zunächst im Widerspruch zu der von Stephen J. Hunt 2002/03 durchgeführten Studie zu einer großen britischen Reenactment-Vereinigung, der American Civil War Society (ACWS); seine Analyse basiert auf einer Umfrage per Fragebogen, auf Interviews und Feldforschungen. Er kommt zu dem Ergebnis, dass Living History von den Akteuren zwar als „serious leisure pursuit“ betrieben werde, die didaktische Komponente und die erzieherische bzw. wissensvermittelnde Absicht dabei aber völlig nachrangig sei (HUNT 2004, 402). In seiner Untersuchung konnte er darüber hinaus feststellen, dass besonders das soziale Element und speziell die Gemeinschaftserfahrung/Kameradschaft („comradeship“) – in einer eher ‚militärisch‘ orientierten Gruppe wie der ACWS wenig überraschend – eine wichtige Rolle spielt und nicht selten ausschlaggebend für das Mitmachen ist (HUNT 2004, 395; 398).

Eine solche Diskrepanz mag zum einen damit begründet sein, dass im Fokus von Hunts Untersuchung eine auf ‚Schlachten‘-Reenactment ausgerichtete und damit stark ‚militärisch‘ geprägte Vereinigung stand, während an unserer Online-Umfrage mehr Living Historians – also Akteure, die das Alltags- bzw. Zivilleben einer bestimmten Epoche darstellen – sowie engagierte Gründungsmitglieder teilgenommen haben. Zum anderen trägt die durch die fehlende Professionalisierung in der Bundesrepublik (siehe oben) erzwungene

Verlagerung professioneller Ansprüche in die Hobby-Sphäre dazu bei, dass die Motivation der Akteure eher an Wissenspraktiken orientiert ist. Schließlich können auch methodologische Implikationen von Bedeutung sein: Während Hunt neben einer Umfrage per Fragebogen auch teilnehmend beobachtet hat und somit gewissermaßen den Effekt der sozialen Erwünschtheit umgehen konnte, neigen standardisierte Umfrageergebnisse häufig dazu, die Idealvorstellungen der Teilnehmer widerzuspiegeln. In unserem Fall könnte dies das Motiv ‚Wissensvermittlung‘ sein. Allerdings zeigt eine erste Auswertung bereits durchgeführter ausführlicher Leitfadeninterviews, dass die Selbsteignung und gerade auch das Teilen von Wissen bei unseren Gesprächspartnern eine zentrale motivationale Komponente darstellt – Living Historians sind sowohl Rezipienten als auch Vermittler in einer Person. Stellvertretend seien drei Akteure zitiert, die das treffend auf den Punkt gebracht haben: „Wir sind die antwortende Vitrine zum Anfassen“ (Interview mit AW vom 24.7.2012) und „Die [Besucher] haben bei uns die Chance, Fragen zu stellen und die nutzen sie auch“ (Interview mit DA vom 24.7.2012) sowie „Also ich würd‘ mich schon so ein bisschen als Vermittlungsagenten auch sehen“ (Interview mit AS vom 27.12.2013). Living History wird also, wie diese Zitate verdeutlichen, als Möglichkeit der Wissensvermittlung betrachtet, wobei besonders das haptische Moment – also das Berühren und der Umgang mit den Objekten – als Vorteil gegenüber dem ‚klassischen‘ ‚Vitrinen‘-Museum und der damit einhergehenden passiven Rezeption seitens des Besuchers herausgestellt wird. In der Tat kann das Publikum über die Living History-Darsteller in direkten Kontakt mit archäologischen Objekten und ur- und frühgeschichtlichen Handwerkstechniken kommen. Gerade das Gespräch bzw. die Interaktion mit den Living Historians nimmt daher eine zentrale Funktion ein, wenn es um Fragen der Wissensvermittlung geht; das zeigen auch Statements von Beteiligten aus anderen Analysen (siehe z. B. die Ausschnitte aus Interviews bei KOLB 2008, 141).

Die Auswertung der Online-Umfrage im Hinblick auf die Motivation von Living Historians stößt vor dem Hintergrund bereits veröffentlichter Forschungsergebnisse konkrete Fragen an, deren Klärung zu einem tiefergehenden und kontextualisierten Verständnis der zunehmend Anklang findenden Ausübung von Living History/Reenactment beitragen kann. Inwiefern und wie die Beweggründe mit dem Unterschied zwischen ‚militärischer‘ und ‚ziviler‘ Darstellung und/oder

länderspezifischen Rahmenbedingungen zusammenhängen sowie ob eine ‚Kluft‘ zwischen Selbstbildern und tatsächlicher Praxis besteht, muss zukünftig weiterverfolgt werden.

Alles in allem deuten die Umfrageergebnisse darauf hin, dass die Beweggründe für die Ausübung dieser Art der Geschichtsdarstellung vielfältig und nicht klar voneinander zu trennen sind. Akteure können zwar meist Prioritäten benennen, ihre tatsächliche Motivation setzt sich jedoch aus zahlreichen unterschiedlichen Aspekten zusammen, die sich nicht ausschließen, sondern wechselseitig ergänzen.

## Fazit

Die im Rahmen des vorliegenden Beitrags zusammenfassend präsentierten Ergebnisse der Online-Umfrage bestätigen erste Vorannahmen: Zum einen gibt es keinen ‚typischen‘ Living Historian und auch keinesfalls eine homogene ‚Szene‘, sondern ein breites und buntes Spektrum an unterschiedlichen Gruppen, Akteuren sowie Standpunkten. Zum anderen zeigt die durchgeführte Befragung, dass sich je nach erfasstem Segment gewisse Tendenzen und Prioritäten erkennen lassen, die es zu thematisieren und im Zusammenhang mit ihrem Kontext zu analysieren lohnt. Living History bzw. Reenactment stellt kein Phänomen dar, dessen einzelne Facetten losgelöst voneinander betrachtet werden können – Besonderheiten, Tätigkeitsausrichtungen, persönliche Präferenzen und Einstellungen der Akteure sind stets miteinander verflochten und bedingen sich wechselseitig. Gerade die Auseinandersetzung mit diesen Relationen und Kausalitäten sowie deren systematische Analyse bilden einen der Interessenschwerpunkte des Teilprojekts ‚Geschichte erleben‘.

## Danksagung

Der Beitrag entstand im Rahmen des Forschungsvorhabens „Living History: Reenacted Prehistory between Research and Popular Performance“, das innerhalb der Förderinitiative „Wissenschaft – Öffentlichkeit – Gesellschaft“ der Volkswagen-Stiftung angesiedelt ist und seit 2011 am Zentrum für Zeithistorische Forschung Potsdam und an der Universität Tübingen durchgeführt wird. Weitere Informationen zu diesem Projekt finden sich unter <<http://www.livinghistory.uni-tuebingen.de>> [4.6.2014]. – Dorina Kalkum (Berlin)

möchten wir sehr für die Aufbereitung der Daten danken.

## Anmerkungen

<sup>1</sup> Es versteht sich von selbst, dass im Folgenden auch alle anderen Geschlechter einschließlich derjenigen, die sich als ‚queer‘ verstehen, mitgedacht werden müssen.

<sup>2</sup> Es wurden bereits an anderer Stelle aktuelle Erkenntnisse aus der Projektarbeit bzw. dem Projektumfeld publiziert, siehe KOCH & SAMIDA 2014; SAMIDA 2012; 2014a, b; im Druck.

<sup>3</sup> Dies entnehmen wir einer Auflistung (Stand: August 2013) aus einem Projekt der DFG-Forschergruppe „Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen der Gegenwart“, die uns David Felthaus und Miriam Sénécheau zur Verfügung gestellt haben. Beiden sei herzlich gedankt.

<sup>4</sup> Ein Grund dafür mag sein, dass die Umfrage etwa in der Zeitschrift *Miroque* und in einschlägigen Internetportalen wie z. B. „mittelalterforum.com“, die speziell Mittelalterinteressierte ansprechen, veröffentlicht wurde.

## Literatur

Anonymus (2013). Living History unter der Lupe. Interview mit Stefanie Samida. *Miroque*, 14/III, 120.

Duisberg, H. (Hrsg.) (2008). *Living History in Freilichtmuseen: Neue Wege der Geschichtsvermittlung*. Rosengarten-Ehestorf: Förderverein des Freilichtmuseums am Kiekeberg.

Hitzler, R. (2001). *Eventisierung: Drei Fallstudien zu marketingstrategischen Massenspaß*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Hochbruck, W. (2013). *Geschichtstheater. Formen der „Living History“*. Eine Typologie. Bielefeld: transcript.

Hunt, S. J. (2004). Acting the part: ‘living history’ as a serious leisure pursuit. *Leisure Studies* 23/4, 387-403.

Koch, G. & Samida, S. (2014). Living History oder Sinn und Sinnlichkeit. Kursorische Betrachtungen auf ein geschichtskulturelles Phänomen. *Jahresbericht des Zentrums für Zeithistorische Forschung* 2013, 73-78.

Kolb, I.-M. (2008). *Römisches Nachspiel. Die Römer in Baden-Württemberg: Strategien musealer Vermittlung*. Marburg: Tectum.

Korff, G. (2005). Denkmalisierung: Zum „Europäischen Denkmalschutzjahr“ 1975 und seinen Folgen. *Die Denkmalpflege*, 83/2, 133-144.

Samida, S. (2012). Re-Enactors in archäologischen Freilichtmuseen: Motive und didaktische Konzepte. *Archäologische Informationen*, 35, 209-218.

Samida, S. (2014 a). Inszenierte Authentizität: Zum Umgang mit Vergangenheit im Kontext der Living History. In M. Fitzenreiter (Hrsg.), *Authentizität. Artefakt und Versprechen in der Archäologie* (S. 139-150). London: Golden House Publications.

Samida, S. (2014 b). Public History als Historische Kulturwissenschaft: Ein Plädoyer, Version: 1.0. Docupedia-Zeitgeschichte 17.6.2014. Verfügbar unter [http://docupedia.de/zg/Public\\_History\\_als\\_Historische\\_Kulturwissenschaft?oldid=92663](http://docupedia.de/zg/Public_History_als_Historische_Kulturwissenschaft?oldid=92663) [18.7.2014.].

Samida, S. (im Druck). Moderne Zeitreisen oder die performative Aneignung vergangener Lebenswelten. *Forum Kritische Archäologie*.

Sauerborn, U. (2002). Römerboom. In I. Jensen & A. Wieczorek (Hrsg.), *Dino, Zeus und Asterix: Zeitzeuge Archäologie in Werbung, Kunst und Alltag heute* (S. 91-93). Mannheim u. a.: Beier und Beran.

Willner, S., Samida, S. & Koch, G. (2014). Archaeological Live Interpretations, Docu-Soaps, and Themed Walks: Similarities and Differences. *EXARC Journal*, 14/2. [Online unter: <http://journal.exarc.net/issue-2014-2>; zugangsbeschränkt.]

*Stefanie Samida & Ruzana Liburkina*  
*Zentrum für Zeithistorische Forschung Potsdam*  
*Am Neuen Markt 1*  
*D-14467 Potsdam*

*samida@zzf-pdm.de*  
*r.liburkina@gmail.com*

Der benutzte Fragebogen steht in der Online-Ausgabe der Zeitschrift als Ergänzendes Material (PDF) zur Verfügung.