

# Re-Enactors in archäologischen Freilichtmuseen: Motive und didaktische Konzepte

Stefanie Samida

**Zusammenfassung** – Mit dem englischen Begriff ‚Living History‘ bezeichnet man eine aus den USA stammende ambivalente Darstellung von Geschichte, die im Deutschen in der Regel als ‚lebendige/wiederbelebte/belebte Geschichte‘ umschrieben wird. Zumeist synonym oder zumindest in einem Atemzug wird auch der Begriff ‚Re-Enactment‘ verwendet; dieser Terminus verweist jedoch ursprünglich auf das Nachspielen konkreter historischer Ereignisse, besonders von Schlachten. Re-Enactments im Museumskontext sind beim Publikum vor allem aufgrund ihres ‚Mitmach‘-Charakters, also eines authentische Erfahrungen versprechenden Ansatzes beliebt: optisches, akustisches und haptisches Erleben stehen im Vordergrund. Durch Rekonstruktionen und Inszenierungen wird auf unterhaltsame Art und Weise Interesse an der Vergangenheit geweckt, wobei die vermittelten Bilder und Lebenswelten beim Publikum außerordentlich prägend wirken.

Der Beitrag setzt seinen Schwerpunkt auf die Motive für den Rollentausch von Re-Enactors sowie auf das didaktische Konzept, das die Darsteller bzw. Gruppen in ihrer Vorführung von Vergangenheit verfolgen. Grundlage dazu bilden erste empirische Studien, die anhand qualitativer Befragungen in Interviewform mit Mitgliedern der Alamannen-Gruppe Ask geführt wurden.

**Schlüsselwörter** – Living History, Re-Enactment, Prähistorische Archäologie

**Abstract** – The term ‚living history‘, in Germany often translated as *lebendige/wiederbelebte/erlebte Geschichte*, stands for a specific form of popular representation of history. While it has its roots in the USA, it might almost be called a global phenomenon today. The English term ‚reenactment‘ is quite often used as a synonym, but originally referred to the replay or reenactment of concrete historical events (often battles), while living history tries to simulate living conditions of the past in the present. Reenactments at open air museums seem to be popular because they emanate a hands-on and authentic atmosphere. Reenactors often employ a whole range of visual, acoustic and haptic possibilities. This specific kind of historical representation is based on the persuasiveness of the ‚real‘, the ‚tangible‘, and the ‚comprehensible‘. Reconstructions and performances arouse public interest and in doing so the mediated conceptions of history (*Geschichtsbilder*) have a lasting effect.

In this article I focus on the re-enactors‘ motives to engage in living history activities and on their didactical concepts. The paper is founded upon empirical research, mainly interviews with some group-members of the so-called Ask-Alamanni.

**Keywords** – Living History, Re-Enactment, Prehistoric Archaeology

Historische Themen erfreuen sich in der Öffentlichkeit seit Jahren großer Beliebtheit. Das bezeugen nicht nur gut besuchte Ausstellungen, sondern auch ein boomender Zeitschriften- und Fernsehmarkt. Seit den achtziger Jahren des 20. Jahrhunderts lässt sich vor allem in Freilichtmuseen und auf sogenannten ‚Mittelaltermärkten‘ ein Trend zu einer stärkeren Erlebnisorientierung bei der Vermittlung historischer Themen feststellen: Dabei handelt es sich um Geschichtsdarstellungen und Geschichtsaneignungen, die unter dem Label ‚Living History‘ firmieren. Mit diesem Begriff bezeichnet man eine aus den USA stammende ambivalente Darstellung von Geschichte, die im Deutschen in der Regel als ‚lebendige/wiederbelebte/belebte Geschichte‘, ‚Geschichte erleben‘ oder als ‚Verlebendigung von Vergangenheit‘ umschrieben wird. Zumeist synonym oder zumindest in einem Atemzug wird auch der Begriff ‚Re-Enactment‘ verwendet. Re-Enactments im Museumskontext sind beim Publikum vor allem aufgrund ihres ‚Mitmach‘-Charakters, also eines authentische Erfahrungen versprechenden Ansatzes beliebt. Sven Kommer (2011, 197) hat kürzlich – wenn auch auf Mittelaltermärkte und die dort agierenden Personen bezugnehmend – recht treffend diagnostiziert, es habe sich eine eigene Wissenskultur „*hart am Rande der akademischen*

*Welt*“ herausgebildet. Diese Einschätzung darf man getrost auch auf das Feld der Living History übertragen. Die Akteure sehen sich als Vermittler vergangener Lebenswelten und dringen damit in ein Feld vor, das bis vor kurzem Wissenschaftlern und Museumspädagogen vorbehalten war. Die Re-Enactors setzen auf das ‚Reale‘, ‚Berührbare‘ und ‚Nachvollziehbare‘. Durch Rekonstruktionen und Inszenierungen wird auf unterhaltsame Art und Weise Interesse an der Vergangenheit geweckt, wobei die vermittelten Bilder und Lebenswelten beim Publikum – besonders bei Kindern – außerordentlich prägend wirken. Es besteht somit eine gewisse Gefahr, dass über die performativen Inszenierungen nicht nur irrierte, sondern sogar abwegige Vorstellungen über die Vergangenheit geschaffen werden (ähnlich z. B. auch ANDRASCHKO 2008, 48 f.; KOMMER 2011, 197 f.).

Bislang fehlen Untersuchungen, die sich neben Motiven und Konzepten von Re-Enactors auch der Bedeutung akademischen respektive archäologischen Wissens für die Repräsentationen und Praktiken annehmen. Ein weiteres Desiderat ist die Auseinandersetzung mit der Wirkung solcher Geschichtsdarstellungen. Damit verbunden ist einerseits die Frage nach den vermittelten Geschichtsbildern sowie andererseits die Frage nach der perceptiven Aneignung, kognitiven Verar-

beitung und den Möglichkeiten des Wissenserwerbs.

Im Folgenden kann ich nicht auf alle der angeführten Forschungsfragen eingehen, zumal in allen Fällen erheblicher Forschungsbedarf besteht.<sup>1</sup> Ich setze meinen Schwerpunkt auf die Motive für den Rollentausch von Re-Enactors sowie auf das didaktische Konzept, das die Darsteller bzw. Gruppen in ihrer Vorführung von Vergangenheit verfolgen. Grundlage dazu bilden erste empirische Studien, die anhand quantitativer und qualitativer Methoden gewonnen werden konnten.

Der vorliegende Beitrag ist in vier Abschnitte gegliedert. Zunächst werde ich in aller Kürze auf terminologische Aspekte und das Phänomen der Living History im Allgemeinen eingehen. Im Anschluss daran möchte ich die Re-Enactmentgruppe Ask-Alamannen näher vorstellen. Die hier präsentierten Ergebnisse beruhen auf Interviews, die mit einigen Mitgliedern dieser Gruppe geführt wurden sowie einer im Sommer 2011 durchgeführten Umfrage unter mehreren Re-Enactmentgruppen, auf die auch insgesamt acht Ask-Mitglieder geantwortet haben. Abschließend sollen diese Ergebnisse vor dem Hintergrund des gegenwärtigen Forschungsstandes diskutiert werden.

### Living History: Definition

Bei der Beschäftigung mit der Frage nach einer allgemeingültigen Definition von Living History stößt man schnell an seine Grenzen. Einer der Pioniere bei der Erforschung der Living History, der Amerikaner Jay Anderson (1982, 291), definierte sie als „an attempt by people to simulate life in another time“ und unterschied drei Formen bzw. Dimensionen und damit auch Funktionen: 1. Living History als Experimentelle Archäologie („research“); 2. Living History als ‚Werkzeug‘ der Wissensvermittlung bzw. der historischen Sinnbildung (z. B. im Museum) („interpretation“) sowie 3. Living History als Spiel bzw. Hobby („play“) (ANDERSON 290 f.; 1984, 12 f.). Die von ihm vorgenommene Unterteilung hat zu einer gewissen Verwässerung des Begriffs geführt. So wird nicht selten Experimentelle Archäologie mit Living History gleichgesetzt oder der ebenfalls gebräuchliche Begriff ‚Re-Enactment‘ synonym zu Living History verwendet. Er bezeichnet jedoch das Nachspielen konkreter geschichtlicher Ereignisse – in der Regel von Schlachten wie z. B. diejenigen von Hastings (1066) oder von Gettysburg (1863) – an Originalschauplätzen, in historisch exakten Gefechtsfor-

mationen und originalgetreu nachgebildeten Ausrüstungen. Neben den genannten Termini findet man auch Bezeichnungen wie „Geschichtstheater“, „Museumstheater“ (beide z. B. bei HOCHBRUCK 2008; 2009), „historisches Spiel“ (WALZ 2008) oder auch „performing heritage“ (TIVERS 2002).

Wie auch immer man das allgegenwärtige Phänomen erlebnisorientierter und partizipativer Geschichtsvermittlung und Geschichtsaneignung bezeichnen möchte, es dürfte deutlich geworden sein, dass über die Terminologie in der Forschung bislang keine Klarheit herrscht und man ein Sammelsurium an Begriffsbestimmungen vorfindet. Im Folgenden fasse ich Living History ganz generell als *Versuch* der aktiven Aneignung von Vergangenheit und somit als praktisches/emotionales/körperliches Erleben von Vergangenheit in der Gegenwart. Damit entwerfe ich zwar einen relativ weiten Begriff von Living History, der jedoch klar von der Experimentellen Archäologie<sup>2</sup> einerseits sowie vom Lesen von Historienromanen oder dem Zuschauen von TV-Dokus andererseits zu trennen ist. Living History wird somit als ‚aktives Tun‘ verstanden, unter das verschiedene Formen und Praktiken subsumiert werden können. Ein so verstandener Begriff erfasst also nicht nur das klassische Re-Enactment und damit das Nachempfinden/-spielen von Vergangenheit in historischer Kleidung, sondern etwa auch sogenannte ‚themed walks‘. Darunter fallen Stadtrundgänge, historische Pilgerwege bis hin zu anspruchsvollen Wandertouren entlang prähistorischer und Weltkulturerbe-Stätten (z. B. Limeswanderweg; auf ‚Ötzi‘ Spuren über die Alpen); auch solche Formen, bei denen die körperliche und sinnliche Erfahrung in Raum und Zeit ebenfalls eine wichtige Rolle spielen, gehören mittlerweile zur weit verbreiteten Praxis, wenn es um partizipatives Erleben von Vergangenheit geht. Ganz allgemein spricht man mittlerweile in diesem Zusammenhang von „themed environments“ (SCHLEHE, UIKE-BORMANN, OESTERLE & HOCHBRUCK 2010).

Living History dient also als Oberbegriff für die verschiedenen Formen körperlichen Erlebens von Vergangenheit. Ihr zeitliches Spektrum reicht von der Urgeschichte bis in die Nachkriegszeit und knüpft dabei in der Regel an wissenschaftliche Erkenntnisse an, schafft aber zugleich im öffentlichen Vollzug ganz eigene, neue Bedeutungen, über deren Verhältnis zur wissenschaftlichen Forschung bislang wenig bekannt ist.<sup>3</sup>

### Die Alamannengruppe Ask: Geschichtsdarstellung im 21. Jahrhundert

Die Gruppe Ask-Alamannen hat sich im Jahr 2003 gegründet und besteht momentan aus insgesamt rund 40 aktiven Mitgliedern. Auffällig ist, dass zahlreiche Mitglieder ein Studium der Prähistorischen Archäologie oder Mittelalterarchäologie bereits erfolgreich abgeschlossen haben bzw. ein solches Studium absolvieren. Der Name der Re-Enactment-Gruppe – Ask – ist keine moderne Schöpfung, sondern geht auf das germanische Wort für Esche zurück, das in der germanischen Mythologie vielschichtig konnotiert ist. Die Gruppe hat sich zum Ziel gesetzt, „einer breiten Öffentlichkeit ein anschauliches und dem Stand der Forschung entsprechendes Bild der Alamannen zu vermitteln“. Zeitlich bildet sie den Zeitraum vom 2. bis zum 7. Jahrhundert ab, aus dem uns archäologische und historische Zeugnisse der Alamannen überliefert sind. Aufgabe der Mitglieder ist es, sich eine (fiktive) Rolle zu schaffen, für die er/sie einen konkreten geschichtlichen Hintergrund (z. B. Zeitstellung, Herkunft der Person) auswählt; die Herstellung bzw. das Tragen einer angemessenen Tracht ist dabei obligatorisch. Jedes Mitglied zeigt somit einen „präzisen rekonstruierten Moment der Trachtentwicklung“. Ziel der Ask-Alamannen ist die – wie sie es nennen – „historische Kulturdarstellung“, in der alle Aspekte der Lebensweise, die eine Kultur ausmachen, dargestellt werden sollen.<sup>4</sup>

Die Kurzbeschreibung der Gruppe verdeutlicht also, dass es in erster Linie nicht darum geht, Vergangenheit am eigenen Leib zu erfahren, sondern dass vielmehr ganz konkrete didaktische Ziele im Vordergrund stehen. Das bestätigen auch die durchgeführten Interviews mit einigen Mitgliedern; selbstverständlich erwähnen die Interviewten dabei mehrere Motive, warum sie Living History betreiben und sich Ask angeschlossen haben. Es ist im Folgenden leider unmöglich die zahlreichen Aspekte, die in den Interviews zum Teil direkt angesprochen werden, zum Teil aber nur indirekt durchklingen, umfassend und angemessen zu präsentieren. Dazu gehört etwa die Frage nach der jeweiligen Rolle der Akteure. Nicht selten wird sie dem eigenen, realen Lebenslauf angepasst. Einer der Akteure, Teutomar, – er ist in Berlin geboren – spielt etwa einen Semnonen; dieser germanische Stamm siedelte ursprünglich im Raum zwischen Elbe und Oder bis an die Havel. Während der Völkerwanderungszeit (im 3. nachchristlichen Jahrhundert) zog der Stamm gen Süden auf alamannisches Gebiet, wo

sich dann seine Spur verliert; ein anderer, Silvanus, ist in Speyer geboren und aufgewachsen; er verkörpert einen spätantiken Soldaten, der aus der rheinischen Provinz kommt – aus *Noviagamus Nemetum* (also Speyer) – und in einem Heer mit vielen Alamannen dient. Wollte man dieses Phänomen beschreiben, könnte man vielleicht von einem ‚nachlaufenden Identifikationsprozess‘ sprechen. Er soll uns hier zwar nicht weiter interessieren, ich halte diese Art der Lebenslaufkonstruktion der Darsteller im Rahmen zukünftiger Forschungen jedoch für beachtenswert.

Wie verhält es sich nun mit den Motiven der Re-Enactors? Selbstverständlich sind die Motive individuell recht unterschiedlich und vielschichtig. Nur selten lässt sich die Motivation auf eine Ursache zurückführen – das zeigen sowohl die im Sommer 2011 durchgeführte Umfrage unter den Darstellern als auch die Interviews.

Da ist z. B. der schon erwähnte Teutomar, ein 46 Jahre alter Umschüler zum Industriemechaniker, der den späteren Gründer der Gruppe auf einer Sportveranstaltung kennenlernte und vor seinem Eintritt in Ask hin und wieder Re-Enactmentgruppen gesehen hatte. Ihn faszinierte besonders, „dass man sowas so gut und farbig und in 3D“ darstellen kann. Den Beitritt zu Ask erklärt er damit, dass er das Thema ‚Alamannen‘ – im weitesten Sinne ‚Germanen‘ – spannend fand, weil es das zum damaligen Zeitpunkt kaum gab. Hauptgrund sei aber das ‚Basteln‘ gewesen: „Mich hat es gereizt, diese Sachen zu rekonstruieren, weil da gab es ja nichts und gar nichts zu kaufen in der Richtung. Und den Großteil muss man ja heute auch noch selber herstellen. So hat das dann so langsam begonnen und dann bin ich da so reingewachsen“. Darüber hinaus spielen für ihn auch das soziale Miteinander und der Spaß eine große Rolle. Zwei weitere Zitate mögen das verdeutlichen: „Und da sind auch viele persönliche Freundschaften entstanden und man freut sich ja dann bei größeren Veranstaltungen die Leute wieder zusehen, und das ist natürlich auch eine große Motivation neben der ursprünglichen, selbstgewählten Aufgabe“ – „Was wir natürlich an solchen Wochenenden machen, ist ein gewisses Rollenspiel, man guckt, dass alle Plastiksachen außer Sicht sind und spielt das dann für sich durch. Aber nicht, weil ich mit meinem jetzigen Leben unzufrieden bin, sondern weil es einfach Spaß macht“.

Als Mitglied von Ask betont er zugleich aber das Motiv der Wissensvermittlung: „Also ganz klar, erster Auftrag von Ask ist ja diese Vermittlung von Geschichte im Rahmen von Museumsveranstaltungen und das ist weiterhin erste Priorität. Das hat sich im Laufe der Jahre auch irgendwie ausgeweitet,

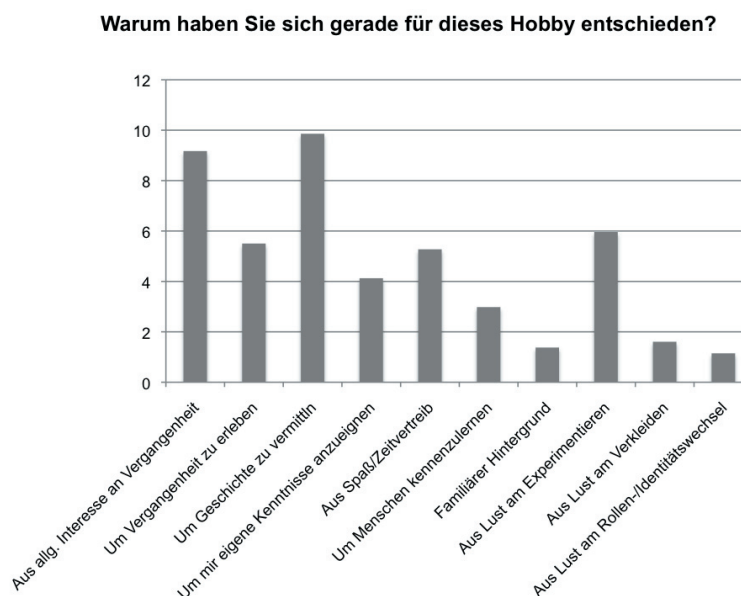
weil man natürlich dann auch andere Gruppen kennengelernt hat“. Hervorzuheben ist in diesem Zusammenhang ausdrücklich seine klare Abgrenzung zu sogenannten ‚Mittelaltermarkttruppen‘: „Wir bezeichnen uns selber als Museumstruppe, also wir – machen – Auftritte in Museen, nicht auf Mittelaltermärkten, sondern in Museen, teilweise vor den Originalsachen und da muss das einfach Hand und Fuß haben“. Es überrascht dabei nur wenig, dass er an Authentizität – ein Wort, das in der Szene nicht ausgesprochen wird, sondern als ‚A-Wort‘ bekannt ist – und damit Qualität der Kleidung und Ausrüstung hohe Ansprüche stellt. Die Basis einer guten Darstellungen liegt für ihn daher auch in der Funktionalität: „Wenn es nicht funktioniert, lassen wir es weg oder machen es anders“. Dass er seine Rekonstruktionen gegenüber den von Archäologen gemachten im Vorteil sieht, sei abschließend mit folgendem Zitat belegt: „Ist natürlich für einen Archäologen sehr einfach, ein paar Funde zusammenzustellen, und wenn er nicht weiß, wie die Gürtelschnalle ausgesehen hat, malt man eben einen Mantel drüber. Diese Tricks können wir halt nicht, die Dinge müssen authentisch aussehen und eben funktionieren“.

Bei Silvanus, einem Studenten der Mittelalterarchäologie, ist es ähnlich. Auch er betont, dass ihm die Vermittlung besonders wichtig sei: „Ja, es ist ja keine reine Bespaßung. Sonst müsste man es auch nicht in Museen machen und könnte es auf einem Sportplatz machen oder sonst wo. Und ich erzähl‘ Leuten auch gerne darüber was, auch über die Stücke, die ich gemacht habe. Das ist ja genau das, was wir da haben und die Historiker nicht da haben. Also natürlich hat man es im Museum liegen, aber man kann es bei uns den Leuten schon in die Hand geben. Und das ist auch der große Vorteil, dass ich Dinge, die ich erkläre, konkret an etwas zeigen kann. Es ist oft so, dass ich Sachen erkläre anhand meiner Kleidung, die ich gerade an habe“. Seine Beschreibung erscheint mir von besonderem Interesse, denn an seiner Erläuterung wird deutlich, wie die Vermittlung abläuft und welche didaktischen Mittel den Re-Enactors zur Verfügung stehen: die direkte Kommunikation mit dem Besucher und die handgreiflichen Objekte. Wichtig sei es dabei, dass man die Besucher nicht mit Informationen überhäufe, wie es etwa im Museum geschehe: „Bei uns ist es eher so, dass die Leute von sich aus kommen. Es liegen dann meistens so ganz viele ‚blinkende Köder‘ auf dem Tisch und dann gucken sich die Leute das an, eigentlich so jeden Alters. Der typische Fall ist dann auch so: das kleine Mädchen mit dem Vater, der dann das alles erklärt und sich vielleicht nicht traut zu fragen, viele Leute fragen natürlich, und man hört es dann und beobachtet es, und

es gibt dann irgendwann immer so einen Moment, da kann man einspringen und sagen: Ja Vadder, das was du deinem Töchterlein da erklärst, ist vielleicht nicht falsch, aber es gibt so paar Sachen, da könnte ich dann mal einhaken. Und meistens kommt man dann ganz gut ins Gespräch“. Neben der Vermittlung spielen aber auch bei ihm selbstverständlich noch andere Motive eine Rolle. Neben Spaß, der sozialen Komponente und der Möglichkeit, einen Rollenwechsel vorzunehmen,<sup>5</sup> möchte auch er sich gewisse Dinge aneignen und etwas für sich selbst lernen: „Und was auch noch wichtig ist, wenn ich LH mache oder die Motivation ist auch, dass man sich Sachen aneignet, also ziemlich viele Sachen selbst herstellt, die man eigentlich tagtäglich brauchen kann. Also es ist für mich doch gut, wenn ich meine Hose selbst flicken kann mit Nadel und Faden und so was. Das ist natürlich total einfach, aber da fängt es an. Dass man sich Vieles selbst herstellt, es geht jetzt nicht darum, dass es das ursprünglichere, authentischere Leben ist oder so was, aber dass man irgendwie ja so ein paar handwerkliche Fähigkeiten hat, finde ich also schon nicht unwichtig“. Die Aneignung bestimmter Fertigkeiten hat aber nicht nur einen persönlichen Nutzen, sondern stellt für ihn auch die Voraussetzung einer guten Vermittlung dar. Denn man kann seiner Meinung nach nur dann gut erklären und Fragen der Besucher beantworten, wenn man sich mit bestimmten Dingen auch intensiv beschäftigt und diese gegebenenfalls selbst ausprobiert hat: „Das Problem ist auch, wenn man es nicht selber hergestellt hat, kann man gar nicht so viele Fragen beantworten. Man weiß dann einfach mehr darüber und hat einen Bezug dazu“.

Völlig anders stellt sich hingegen die Motivation bei Bruna, einer gelernten Europasekretärin, dar. Sie ist seit 2005 Mitglied bei Ask und kam eher zufällig über ihren Bruder in die Gruppe. Wie Teutomar und Silvanus spielt zwar auch für sie die Gemeinschaft in der Gruppe eine wichtige Rolle,<sup>6</sup> aber daneben reizt sie besonders die Thematik und die mit dem Re-Enactment verbundene Einfachheit bzw. das Natürliche: „Das Thema an sich ist es einfach, dass mich daran reizt. Und einfach die Art, ich meine man übernachtet dann halt im Zelt und auf ähm Schaf-Fellen oder so. Das habe ich ja sonst nicht. Das reizt mich auch irgendwo. Das natürlich. Irgendwie diese Naturverbundenheit“. Die Wissensvermittlung sieht sie, entgegen den Äußerungen der beiden anderen Mitglieder und dem Ziel von Ask generell, nicht als ihre Hauptaufgabe. Erstens gebe es dazu genügend Archäologen in der Gruppe, die sehr versiert seien, und zweitens sei sie nicht jemand der in der ersten Reihe sitze und etwas vermittele – das, so beteuert sie, über-

**Abb. 1** Umfrage unter Re-Enactors im Sommer 2011; Frage nach Motiven (Mehrfachnennung war möglich).



nehme der Häuptling: „Also ich sehe das jetzt nicht als meine Hauptaufgabe bei Ask. Weil ich meine, da haben wir unheimlich viele Archäologen, die sich saumäßig gut auskennen und andere Leute, die das besser vermitteln als ich. Ich bin auch nicht jemand, der vorne in der ersten Reihe hockt und was vermittelt. (Lachen) Das macht unser Häuptling“.<sup>7</sup> Erwähnenswert scheint mir noch, dass sie sich bis heute keine eigene ‚Identität‘ geschaffen hat. Den Namen Bruna habe sie angenommen, weil er ihr gefallen habe, eine eigene Geschichte habe sie aber nicht, weil ihr dazu die Ideen fehlten.<sup>8</sup>

### Vergleichende Betrachtungen

Trotz der Heterogenität hinsichtlich der Motivation, wie sie die eben vorgestellten Interviews veranschaulichen, lässt sich meines Erachtens ein gewisser Trend erkennen, das zeigt auch die Umfrage vom Sommer 2011. Insgesamt wurden 19 Re-Enactment-Gruppen bzw. Einzelpersonen per E-Mail angeschrieben, die den Schwerpunkt ihrer Darstellung auf ur- und frühgeschichtliche Epochen haben; dabei wurde darauf geachtet, Gruppen mit unterschiedlichen zeitlichen wie räumlichen Charakter einzubeziehen (z. B. Alamannen, Germanen, Kelten, Römer, Steinzeit-Gruppen). Insgesamt dürften wir ca. 200-250 Einzelpersonen erreicht haben; der Rücklauf ausgefüllter Fragebögen lag bei 47; dies ist eine recht gute Quote, wird doch ein Rücklauf von rund 20 % üblicherweise als äußerst positiv betrachtet. Der Fragebogen zielte besonders auf den Aspekt der Motivation der Befragten; darüber hinaus wurde auch die

Gruppenzugehörigkeit, Motive für den Beitritt in speziell diese Gruppe und demographische Daten erfragt. Ich möchte an dieser Stelle nicht unerwähnt lassen, dass jede Erhebungsmethode durch verschiedene psychologische Effekte verzerrt werden kann; man spricht dann von Reaktivität. Diese Effekte müssen einerseits bereits bei der Fragebogenentwicklung bedacht werden, um mögliche Fehlerquellen so gering wie möglich zu halten. Andererseits sind diese Effekte auch bei der Auswertung zu beachten. Einer dieser Effekte ist die ‚Soziale Erwünschtheit‘. Bei ihr handelt es sich um die Abgabe sozial erwünschter, normenkonformer Antworten durch den Befragten. Dieser Effekt dürfte aber bei der vorliegenden Analyse kaum eine Rolle gespielt haben, da Befragung schriftlich und anonym durchgeführt wurde, und es aus Sicht der Befragten kaum ins Gewicht fällt, ob sie das eine oder andere Motiv stärker gewichteten.

Für die hier erörterte Fragestellung ist die Frage „Warum haben Sie sich gerade für dieses Hobby entschieden?“ von besonderem Interesse. Die Mehrheit der Befragten antwortete: „Weil ich selbst Geschichte/Vergangenheit anschaulich vermitteln möchte“.<sup>9</sup> Im Vordergrund der meisten Darsteller steht also nicht etwa, wie man vermuten könnte, ein rein subjekt-zentriertes oder individualistisches Motiv wie etwa die ‚Zeitreise‘ bzw. das Nachempfinden von Vergangenheit oder gar der Rollenwechsel; die Motivation liegt offenbar mehr im ‚Ideellen‘ bzw. ‚Pädagogischen‘ – anders wird man die relativ klare Tendenz dieses Umfrageergebnisses kaum deuten können (**Abb. 1**). Damit stehen dieses Ergebnis und auch die Bekenntnisse

von Teutomar und Silvanus allerdings in deutlichem Widerspruch zu anderen Resultaten, die im Folgenden kursorisch vorgestellt werden sollen.

Die von Stephen J. Hunt 2002 durchgeführte Studie zu einer großen britischen Re-Enactment-Vereinigung, der *American Civil War Society* (ACWS),<sup>10</sup> kommt zu dem Ergebnis, dass Living History von den Akteuren zwar als ‚ernsthafte Freizeitbeschäftigung‘ betrieben werde („*serious leisure pursuit*“), die didaktische Komponente und die erzieherische bzw. wissensvermittelnde Absicht dabei aber völlig nachrangig sei (HUNT 2004, 402). Seine Analyse macht ferner deutlich, dass besonders das soziale Element und speziell die Gemeinschaftserfahrung/Kameradschaft (comradeship) – in einer eher militärisch orientierten Gruppe wie der ACWS nicht verwunderlich – eine wichtige Rolle spielt und nicht selten ausschlaggebend für das Mitmachen ist.<sup>11</sup> Hervorzuheben ist darüber hinaus, dass für seine Gesprächspartner die Weitergabe von Kenntnissen an eine Öffentlichkeit ohne Belang ist; wichtiger ist für die Akteure vielmehr die eigene ‚Erbauung‘: „*In the present survey it is clear that, in terms of participation, a sizeable component of the ACWS join for their own educational edification. Few members interviewed felt motivated by the need to educate the public at large, despite the aspirations of the society’s literature*“ (HUNT 2004, 397). Jacqueline Tivers (2002, 193) machte ähnliche Beobachtungen. Einige der von ihr Befragten sagten, dass es ihnen wichtiger sei, in die Vergangenheit ‚einzutauchen‘ („*being Tudors*“) als sich mit Besuchern auseinanderzusetzen.

Die wohl bislang ausführlichste Analyse einer deutschsprachigen Re-Enactmentgruppe, vorgelegt von Carsten Drieschner (2005), hält ähnliche Ergebnisse wie die von Hunt bereit. Drieschners Untersuchung basiert auf einer Feldstudie, die im Sommer 2003 unter der Mitwirkung des Schleswiger Wikingervereins *Opinn Skjold e.V.* durchgeführt wurde. Seine Interviewpartner betonten, dass die öffentliche Präsentation für sie kaum von Bedeutung ist; zentral sei vielmehr das sinnliche, körperliche Erfahren von Vergangenheit (DRIESCHNER 2005, 34 f.). Einer der Akteure hob hervor: „*Lesen kann jeder, aber wenn man ... Etwas auszuprobieren, wie hat man jetzt zum Beispiel ... Wie haben die tatsächlich jetzt ihre Fladen gebacken oder so was. Ich kann mir da’n Rezept durchlesen [...] Super! [...] Aber wie is’ es denn wirklich, ne?! Wenn die da wirklich am Feuer saßen und – der Qualm, der sich grundsätzlich dann die Leute aussucht, die direkt am Feuer sitzen [...]*“ (DRIESCHNER 2005, 46).

Nicht selten geht das Motiv der ‚Selbsterfahrung‘ mit der ‚Naturerfahrung einher, wie wir sie

auch bei der ‚Alamannin‘ Bruna feststellen konnten. Man möchte Fremdheit und die Nähe zur Natur erleben sowie körperlich-sinnliche Erfahrungen machen wie etwa kratzende Kleidung spüren, Kälte empfinden, körperliche Arbeit erfahren, auf unbequemen Schlafstätten nächtigen und vieles mehr (FENSKE 2009, 83). Immer wieder findet man eine gewisse Sehnsucht bzw. Faszination nach Mystik und Exotik als „*Kontrapunkt zur Selbstverständlichkeit und Komplexität der reflektierten Gegenwart*“ (DRIESCHNER 2005, 55). Das ‚Einfache‘/‚Natürliche‘ als Problemlösung des zeitgenössischen Alltags wird gesucht und man glaubt, es in der Vergangenheit gefunden zu haben (dazu auch SVENSSON 1998) – der Übergang zur Gegenwartsflucht ist dabei fließend. Nicht selten verbirgt sich hinter dem ‚Eintauchen‘ in die Vergangenheit eine kompensatorische Funktion – eine Flucht vor dem Jetzt, den Sorgen und dem Alltag. So gab etwa ein Akteur, den Hunt (2004, 399) interviewte, offen zu: „*I signed up to escape from modern life. If only for the weekend*“ – und solche Statements sind nicht singulär. Je moderner und technisierter unsere Welt wird, desto mehr, so hat man den Eindruck, versuchen wir, uns die Vergangenheit zurückzuholen oder richtiger: desto mehr suchen wir ihre Nähe. Dieses Phänomen hat Hermann Lübbe (1982) schon vor dreißig Jahren beschrieben.

Bei der Analyse des Phänomens Living History sollte in Zukunft auch vermehrt auf das Motiv ‚Spaß‘ geachtet werden. Das zeigt nicht nur die Studie Hunts über die *American Civil War Society*. Kürzlich hat auch Gesine Krüger (2010, 158) auf diesen Punkt hingewiesen und angemerkt, Erwachsene könnten während einer ‚Zeitreise‘ endlich mal das tun, was sie sonst nicht machen können: „*Verkleiden, Spielen, Basteln, Rumbriillen, Toben*“.<sup>12</sup> Damit beschreibt sie einen Aspekt des Re-Enactments, der eng mit der Schaffung neuer Handlungs- und Erfahrungsräume zusammenhängt und starke Ähnlichkeiten mit dem Fasching/Karneval aufweist. Beides wurde in der Forschung bislang – wenn überhaupt – nur nebenbei erwähnt (z. B. GROSCHWITZ 2010, 148).

### Living History: Grenzen und Möglichkeiten

Living History ist eine Form der Geschichtsdarstellung, bei der das aktive Erleben im Vordergrund steht. Das bestätigen die eben präsentierten Analysen. Selbstverständlich sind die Motive, warum sich die Protagonisten für dieses, darüber noch zeitaufwändige Hobby entschieden haben,

recht verschieden; sie lassen sich jedoch alle unter das bereits mehrfach erwähnte ‚Erleben‘ subsumieren. Die Motive seien abschließend nochmals zusammengefasst: Selbsterleben – Gemeinschaftserfahrung/soziales Miteinander – Naturerfahrung/Exotismus – Gegenwartsflucht/Eskapismus – Grenzerfahrung – Rollenwechsel – Spaß – Aneignung von technischen Fertigkeiten/Wissen – Vermittlung von Wissen.

Die hier vorgestellte Alamannengruppe *Ask* hat sich zum Ziel gesetzt, ein anschauliches und dem Stand der wissenschaftlichen Forschung korrektes Bild der Alamannen zu liefern. Dabei beschränkt sich die Gruppe nicht auf einen konkreten Aspekt oder Zeitpunkt der alamannischen Geschichte – man könnte etwa an einen frühen Zeitraum im 3. nachchristlichen Jahrhundert denken – sondern auf die Zeit vom 2. Jahrhundert bis zum 7. Jahrhundert. Wieso die Gruppe eine so große Zeitspanne ausgewählt hat, bleibt unklar, genauso wie die Angabe des Zeitraums vom 2. bis zum 7. Jahrhundert. Denn die Herkunft der Alamannen und die Anfänge ihrer Geschichte liegen weitgehend im Dunkeln. Erstmals erwähnt wurden sie in römischen Quellen des 3. Jahrhunderts.

Die große Spanne von mehreren Jahrhunderten, die die Gruppe ‚abzubilden‘ sucht, dürfte für das Publikum ein gewisses Problem darstellen. Es besteht durchaus die Gefahr, dass die Mitglieder der Gruppe einzig als Repräsentanten eines konkreten Zeitabschnitts wahrgenommen werden. Erschwerend kommt offenbar hinzu, dass auch die Gruppenmitglieder nur wenig über die Rolle des jeweils anderen wissen: *„Es ist auch nicht so, dass wir wahnsinnig viel über die Rollen der Anderen wissen, also natürlich ungefähr welche Zeit und vom Status weiß man manchmal auch was, aber es ist nicht so ausgearbeitet, dass jeder das irgendwie drauf hat. Das würde ja eh auch keinen Sinn machen, wir sind ja Jahrhunderte auseinander. (lacht) Wenn wir zusammensitzen ist es ganz klar, wir kommen aus verschiedenen Zeiten, präsentieren aber was zusammen. Und wenn wir dann zum Beispiel ein Theater aufführen, wo wir ja dann wirklich in Rolle sind und es auch sein müssen, dann passen wir das auch irgendwie an. Dann ist klar, dass ein 3. Jahrhundert Germane nicht neben dem Merowinger rumläuft. Da wird vorher nochmals abgecheckt. [...] Hundertprozentig schafft man es nicht, weil jeder seine eigene Zeit hat, aber es ist trotzdem netter für das Auge, wenn man ein einheitliches Bild hat“* (Silvanus).

Hierin liegt also ein Problem, das das Ziel, Wissen zu vermitteln, teilweise konterkariert. Dieses Problem ist grundsätzlicher Natur, denn viele Li-

ving History-Gruppen mit ur- und frühgeschichtlichem Schwerpunkt decken große Zeiträume ab und dürften von den Besuchern schichtweg als *die Kelten, die Germanen* oder *die Wikinger* betrachtet werden. Eine gewiss sinnvolle Differenzierung, wie sie *Ask* vorgenommen hat, indem die Alamannen quasi im Laufe der Geschichte dargestellt und damit zugleich die Prozesshaftigkeit von Vergangenheit deutlich gemacht wird, dürfte bei einem großen Teil des Publikums kaum ankommen. Leider fehlen bis heute aber Rezeptionsstudien, die Auskunft darüber geben könnten, welche Bilder und Vorstellungen der Besucher letztlich mit nach Hause nimmt.

Living History, das haben die bisherigen Untersuchungen auch verdeutlicht, bietet jedoch Möglichkeiten der Wissensvermittlung, die über den klassischen Museumsbesuch und die eher passive Rezeption hinausgehen. Das betrifft nicht nur die Akteure selbst, die sich in der Regel intensiv mit der Vergangenheit auseinandersetzen, sondern auch die Zuschauer und Besucher von Living History-Veranstaltungen. Sie kommen in direkten Kontakt mit archäologischen Objekten und ur- und frühgeschichtlichen Handwerkstechniken. Dabei spielt es keine Rolle, dass es sich bei den Objekten um gut gemachte Kopien handelt. Wichtig ist vielmehr das haptische Erleben, das durch das optische und akustische begleitet wird (ähnlich TIVERS 2002, 199; LÄSSIG 2006, 55). Auch das Gespräch bzw. die Interaktion mit den Re-Enactors nimmt eine zentrale Funktion ein. Soll sich ein gewisser Lernerfolg einstellen, ist es entscheidend, dass die Re-Enactors – gleichgültig ob sie in der ersten oder dritten Person agieren – überhaupt erst zum Sprechen gebracht und sinnvolle Fragen an sie gestellt werden (LÄSSIG 2006, 56). Während der Darsteller in der ersten Person versucht, wie eine historische Person – sei sie historisch bekannt oder nur fiktiv – zu agieren, sucht der Akteur in der dritten Person eine gewisse Distanz zwischen sich und der von ihm dargestellten Vergangenheit herzustellen (HOCHBRUCK 2009, 218). Die Re-Enactors, die als sogenannte ‚first-person-interpretiers‘ auftreten, versuchen also ganz bewusst, die Gegenwart in ihrer Darstellung auszublenden. Der zeitliche Bezugspunkt beim ‚third-person-interpretier‘ bleibt hingegen stets das Heute. Treten die Darsteller in der dritten Person auf, können, – ja sollten sie – im besten Falle gängigen Vorstellungen und landläufigen Klischees entgegenwirken, Bekanntes kritisch hinterfragen, Brüche aufzeigen sowie auf die Grenzen der Erkenntnis hinweisen (MEINERS 2008, 172; WILLMY 2005, 18).

Doch genau dies dürfte den meisten Re-Enactors aus ganz verschiedenen Gründen schwerfallen. Ein wichtiger Grund ist sicherlich – sofern es sich bei den Darstellern nicht um Archäologen handelt – das häufig fehlende, wissenschaftliche Hintergrundwissen; andererseits, das hat Kommer (2011, 199) in seiner Studie über die Akteure der Mittelaltermärkte herausgefunden, besäßen viele Darsteller ein „*eher frühmodernes Bild von Wissenschaft*“, das von eindeutigen Wahrheiten, einem gesicherten Wissensstand und klaren Handlungsanleitungen geprägt sei: Hinterfragung und Reflexion suche man bei ihnen vergeblich. Nicht selten sähen sich Re-Enactors gar als die besseren Wissenschaftler, schließlich seien sie ja die Praktiker, die der praxisfernen Wissenschaft den Weg weisen müssten (ebd.).

Living History befindet sich, zumindest in Deutschland und hinsichtlich ur- und frühgeschichtlicher Epochen, immer noch *in statu nascendi*. Das bietet für die Archäologie die Chance, sich in die Diskussion um eine angemessene Darstellung und Vermittlung der Vergangenheit einzumischen – damit meine ich vor allem die akademische bzw. universitäre Archäologie. Macht sie das nicht, so droht das, was Sven Kommer (2011, 200) für die Mediävistik prognostiziert hat: eine Selbst-Exklusion aus dem öffentlichen Diskurs.

## Danksagung

Valeria Schäfer (Tübingen) danke ich ganz herzlich für die Überlassung der Transkripte. Sie hat die Interviews im Rahmen ihrer Bachelorarbeit „*Erleben und Vermitteln. Motive der Living History Akteure am Beispiel der ASK Alamannen*“ im Fach Empirische Kulturwissenschaft an der Universität Tübingen im Winter 2011/12 durchgeführt. Ein Dank gilt auch den Interviewten für ihre Einwilligung zur Veröffentlichung. Sophie Reinlaßöder, Valeria Schäfer und Dirk Seidensticker bin ich für ihre Hilfe bei der Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung der im Sommer 2011 durchgeführten Umfrage sehr dankbar. – Der Beitrag entstand im Rahmen meines Fellowships am Berliner Exzellenzcluster *Topoi. The Formation and Transformation of Space and Knowledge in Ancient Civilizations* und integriert Ergebnisse, die während meines an der Universität Tübingen im Jahr 2011 durchgeführten Projektes „*Living History. Wohin führt der Weg populärer Geschichtsvermittlung?*“ erzielt wurden.

## Anmerkungen

<sup>1</sup> Das interdisziplinäre Feld der Living History ist u. a. Forschungsgegenstand der Volkskunde/Europäischen Ethnologie, der Geschichtswissenschaft, der Anglistik/Amerikanistik, der Museumspädagogik und letztlich auch der Archäologie. Stellvertretend sei in chronologischer Reihung auf ein paar neuere Arbeiten verwiesen: SCHINDLER 2003; CRITICISM 2004; DRIESCHNER 2005; KEEFER 2006; LÄSSIG 2006; MAGELSEN 2007; CARSTENSEN, MEINERS & MOHRMANN 2008; DUISBERG 2008; HOCHBRUCK 2008; 2009; STANDBEIN SPIELBEIN 2008; GROSCHWITZ 2010; KRÜGER 2010; DASV 2011; PLEITNER 2011; SAMIDA I. VORB.

<sup>2</sup> Die Experimentelle Archäologie bildet trotz gewisser Überschneidungen ein Spezialgebiet der Archäologie, das mit Hilfe von wissenschaftlichen Experimenten zu Einsichten über bestimmte ur- und frühgeschichtliche Gegebenheiten zu kommen versucht. Sie stellt daher keine Form der Living History dar; siehe z. B. Eggert & Samida (2013, 56 f.); ähnlich auch Outram (2008), Weller (2010) und Willmy (2010), die sich alle für eine klare Trennung von Experimenteller Archäologie und Living History aussprechen.

<sup>3</sup> Diesem Desiderat ist das von der VolkswagenStiftung geförderte Projekt „*Living History: Reenacted Prehistory between Research and Popular Performance*“ gewidmet, das am Zentrum für Zeithistorische Forschung (ZZF) in Potsdam und an der Universität Tübingen in insgesamt drei Teilprojekten durchgeführt wird. Siehe Samida (2012) sowie <<http://www.livinghistory.uni-tuebingen.de/>> [9.7.2012].

<sup>4</sup> Diese und die vorangegangenen Informationen sind der Website der Gruppe zu entnehmen; gleiches gilt für die angeführten Zitate, siehe <<http://www.ask-alamannen.de>> [5.5.2012]. Einige der Lebensläufe (mit Fotos) finden sich ebenfalls dort.

<sup>5</sup> „*Es ist viel Freundschaftspflege auf jeden Fall, wir sind ja ziemlich zusammen gewachsen, einige kannte ich schon vorher und Freundschaften haben sich dadurch auch weiterentwickelt, weil man eben ganz andere Gemeinsamkeiten hat und tausend Gedanken über alles möglich macht. [...]. Ich habe auch total Lust mich zu verkleiden, das macht mir einfach Spaß und wenn es historisch schön ist, dann macht mir das auch Spaß*“.

<sup>6</sup> „*Das ist auch die Gemeinschaft. Das habe ich mir jetzt grad so überlegt daheim, das sind so viele verschiedene Leute, mit so verschiedenen Charaktereigenschaften, die eigentlich gar nicht zusammen passen. Tut mir Leid. Es ist einfach so, aber es passt wieder. Durch das Hobby. Ich hab keine Ahnung. Die Gemeinschaft macht das Ganze schön*“.

<sup>7</sup> Die Analyse der Gruppendynamik bzw. die Rollenverteilung wäre sicherlich ein weiteres interessantes Forschungsfeld. Im Augenblick muss dieser Aspekt jedoch offen bleiben.

<sup>8</sup> „*Also das hat unser Häuptling schon öfters zu mir gesagt, ich soll mir da endlich mal eine Geschichte machen (Lachen). Ich hab noch gar keine Geschichte. Also mein Alamannischer Name ist Bruna, den habe ich mir einfach ausgesucht, weil er mir gefallen hat aber -- eigentlich habe ich noch keine Geschichte, ganz ehrlich. Also habe mir noch keine ausgedacht bisher*“ – „Ja, es



ist schon wichtig. Aber mir haben da bisher die Ideen gefehlt für meine Geschichte. Also Zeitstellung habe ich schon, weil bei uns gibt es ja verschiedene Zeitstellungen“.

<sup>9</sup> Eine Mehrfachnennung war möglich; Geschichte/Vergangenheit selbst zu ‚erleben‘ rangiert auf Platz vier, der Rollenwechsel wurde sogar am wenigsten angekreuzt (Abb. 1).

<sup>10</sup> Die Gruppe wurde bereits 1975 gegründet und gehört zu einer der größten Re-Enactmentgruppen im Vereinigten Königreich. Hunts Analyse basiert auf einer Umfrage von 200 Personen per Fragebogen, auf Interviews von rund 32 Personen sowie auf Feldforschungen (Beobachtung der Akteure im Rahmen von zehn Veranstaltungen).

<sup>11</sup> Zur Kameradschaft: „Comradeship and good friends. That's what is important for me“; „The camaraderie is brilliant. They're great bunch of blokes“ (HUNT 2004, 398); zum Sozialleben: „Its my family. I am a single man but this all makes up for what I haven't got“; „There is a good family atmosphere“; „Big bangs! And talking around the fire“; „I really enjoy meeting people from all walks of life, people that you don't usually meet – all mixing together for a common purpose“ (HUNT 2004, 399). Auch andere Untersuchungen haben ergeben, dass die soziale Komponente einen großen Stellenwert hat, z. B. Fenske (2009, 81); Kommer (2011, 196; 197). Groschwitz (2010, 154) bezeichnet sie gar als „konstitutives Element“.

<sup>12</sup> Das, was Krüger hier anspricht, müsste letztlich auch von einer psychologischen Perspektive angegangen werden. Bislang gibt es m. W. dazu aber keine Arbeiten, sondern lediglich zum Fantasy-Rollenspiel (LARP), das gewisse Ähnlichkeiten mit dem Re-Enactment aufweist. Kahl (2007, 102) hat sich etwa in tiefenhermeneutischer Sicht mit dem Fantasy-Rollenspiel befasst und sieht darin u. a. die Möglichkeit, eigene Wünsche auszuspielen, die ansonsten nicht möglich wären und gesellschaftlichen Normen entgegenstünden. Das trifft gewiss auch für den einen oder anderen Living History-Darsteller zu.

## Literatur

Anderson, J. (1982). Living history: simulating everyday life in living museums. *American Quarterly* 34/3, 290-306.

Anderson, J. (1984). *Time machines: The world of living history*. Nashville: American Association for State and Local History.

Andraschko, F. (2008). Wikinger, Römer und Co.: Living History in archäologischen Freilichtmuseen und ihrem weiteren Umfeld. In H. Duisberg, *Living History in Freilichtmuseen: Neue Wege der Geschichtsvermittlung* (S. 37-54). Rosengarten-Ehestorf: Förderverein des Freilichtmuseums am Kiekeberg.

Carstensen, J., Meiners, U. & Mohrmann, R.-E. (Hrsg.) (2008). *Living History im Museum: Möglichkeiten und Grenzen einer populären Vermittlungsform*. (Beiträge zur Volkskultur Nordwestdeutschlands 111). Münster: Waxmann.

Criticism (2004). Special Issue: Extreme and sentimental history. *Criticism* 46/3.

Dachverband Archäologischer Studierendenvertretungen (DASV) e. V. (Hrsg.). (2011). *Vermittlung von Vergangenheit: Gelebte Geschichte als Dialog von Wissenschaft, Darstellungen und Rezeption*. Weinstadt: Greiner.

Drieschner, C. (2005). *Living History* als Freizeitbeschäftigung – Der Wikingerverein „Opinn Skjold e. V.“. Schleswig. *Kieler Blätter für Volkskunde* 3, 31-61.

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

Eggert, M. K. H. & Samida, S. (2013). *Ur- und Frühgeschichtliche Archäologie*. Tübingen: A. Francke<sup>2</sup>.

Fenske, M. (2009). Abenteuer Geschichte: Zeitreisen in der Spätmoderne. Reisefieber Richtung Vergangenheit. In W. Hardtwig & A. Schug (Hrsg.), *History Sells! Angewandte Geschichte als Wissenschaft und Markt* (S. 79-90). Stuttgart: Steiner.

Groschwitz, H. (2010). Authentizität, Unterhaltung, Sicherheit: Zum Umgang mit Geschichte in Living History und Reenactment. *Bayerisches Jahrbuch für Volkskunde*, 141-155.

Hochbruck, W. (2008). Living History, Geschichtstheater und Museumstheater: Übergänge und Spannungsfelder. In H. Duisberg (Hrsg.), *Living History in Freilichtmuseen: Neue Wege der Geschichtsvermittlung* (S. 23-35). Rosengarten-Ehestorf: Förderverein des Freilichtmuseums am Kiekeberg.

Hochbruck, W. (2009). ‚Belebte Geschichte‘: Delimitationen der Anschaulichkeit im Geschichtstheater. In B. Korte & S. Paletschek (Hrsg.), *History goes Pop: Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres* (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen 1) (S. 215-230). Bielefeld: transcript.

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

Kahl, R. (2007). *Fantasy-Rollenspiele als szenische Darstellung von Lebensentwürfen: Eine tiefenhermeneutische Analyse* (Kulturalysen 6). Marburg: Tectum.

Keefer, E. (Hrsg.) (2006). *Lebendige Vergangenheit: Vom archäologischen Experiment zur Zeitreise*. Stuttgart: Theiss.

- Kommer, S. (2011). Mittelalter-Märkte zwischen Kommerz und Historie. In T. M. Buck & N. Brauch (Hrsg.), *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit: Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis* (S. 183-200). Münster: Waxmann.
- Krüger, G. (2010). Geschichte erzählen – erzählte Geschichte: Zur Rückkehr der Erzählung im Erinnerungsboom und Reenactment. In B. Engler (Hrsg.), *Erzählen in den Wissenschaften: Positionen, Probleme, Perspektiven* (S. 145-162). Fribourg: Academic Press.
- Lässig, S. (2006). Clio in Disneyland? Nordamerikanische Living History Museen als außerschulische Lernorte. *Zeitschrift für Geschichtsdidaktik* 5, 44-69.
- Lübbe, H. (1982). *Der Fortschritt und das Museum: Über den Grund unseres Vergnügens an historischen Gegenständen*. London: Institute of Germanic Studies.
- Magelssen, S. (2007). *Living history museums: undoing history through performance*. Lanham: Scarecrow Press.
- Meiners, U. (2008). Verlebendigungsstrategien im Freilichtmuseum: Gedanken über Chancen und Probleme populärer Vermittlungsversuche. In J. Carstensen, U. Meiners & R.-E. Mohrmann (Hrsg.), *Living History im Museum: Möglichkeiten und Grenzen einer populären Vermittlungsform*. (Beiträge zur Volkskultur Nordwestdeutschlands 111) (S. 161-174). Münster: Waxmann.
- Outram, A. K. (2008). Introduction to experimental archaeology. *World Archaeology* 40/1, 1-6.
- Pleitner, B. (2011). Living History. *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht* 62, 220-233.
- Samida, S. (2012). Reenacted prehistory today: preliminary remarks on a multidisciplinary research project. In N. Schücker (Hrsg.), *Integrating archaeology. Science - Wish - Reality* (S. 75-80). Frankfurt a.M.: Römisch Germanische Kommission.
- Samida, S. (in Vorb.). Moderne Zeitreisen oder die performative Aneignung vergangener Lebenswelten.
- Schindler, S. (2003). *Authentizität und Inszenierung: Die Vermittlung von Geschichte in amerikanischen historic sites* (American Studies – Monograph Series 112). Heidelberg: Winter.
- Schlehe, J., Uike-Bormann, M., Oesterle, C. & Hochbruck, W. (Hrsg.). (2010). *Staging the past: themed environments in transcultural perspectives* (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen 2). Bielefeld: transcript.
- Standbein Spielbein (2008). Themenheft: Living History – Von den Mühen mit der Vergangenheit. *Standbein Spielbein* 81 (August).
- Svensson, B. (1998). The nature of cultural heritage sites. *Ethnologia Europaea* 28, 5-16.
- Tivers, J. (2002). Performing heritage: the use of live 'actors' in heritage presentations. *Leisure Studies* 21, 187-200.
- Walz, M. (2008). Sehen, Verstehen: Historisches Spiel im Museum – zwischen Didaktik und Marketing. In J. Carstensen, U. Meiners & R.-E. Mohrmann (Hrsg.), *Living History im Museum: Möglichkeiten und Grenzen einer populären Vermittlungsform*. (Beiträge zur Volkskultur Nordwestdeutschlands 111) (S. 15-43). Münster: Waxmann.
- Weller, U. (2010). Quo vadis Experimentelle Archäologie. *Experimentelle Archäologie in Europa* 9, 9-13.
- Willmy, A. (2005). Die Carnyx-Kelten: Wissenschaftlicher Anspruch und Freizeiterlebnis in einem Museumsblatt. *Mitteilungen aus dem Museumswesen Baden-Württembergs* 38 (April), 17-19.
- Willmy, A. (2010). Experimentelle Archäologie und Living History – ein schwieriges Verhältnis? Gedanken aus der Sicht eines Archäologen und Darstellers. *Experimentelle Archäologie in Europa* 9, 27-30.

Dr. Stefanie Samida  
Zentrum für Zeithistorische Forschung  
Am Neuen Markt 1  
D-14467 Potsdam  
samida@zzf-pdm.de