

Archäologie in Bilder kleiden? Kostüme als Rekonstruktionsversuch und Vermittlungsmedium in der Öffentlichkeitsarbeit

Sylvia Crumbach

Zusammenfassung – Der Aufsatz beruht auf den Erfahrungen der Autorin aus mehr als 10 Jahren Vermittlungsarbeit im musealen Bereich. Vorgestellt werden soll die Doppelrolle von Kostümen als Rekonstruktion auf wissenschaftlicher Basis und als Vermittlungsmedium in der Öffentlichkeitsarbeit. Eingeschränkt auf Epochen bis zum frühen Mittelalter wird dabei auf die Kostümerstellung und Kostümnutzung im Dienst der Wissenschaft und im Bereich der Living History eingegangen. Mit diesem Aufsatz soll angeregt werden, sich mit der Wirkung der Illustration von Archäologie durch Kostüme in der Öffentlichkeitsarbeit zu befassen und diese zum Gegenstand von Diskussionen, Analysen und möglicherweise auch zur Handlungsgrundlage zu machen.

Schlüsselwörter – Archäologie; Museum; Living History; Archäotechnik; Reenactment; Freilichtmuseum; Kostüm

Title – Dressing up archaeology. Costumes as reconstructions and imparting tools for heritage learning.

Abstract – These considerations are based on my experiences from more than 10 years of imparting work for museums. The double role of costumes as reconstruction on a scientific basis and as imparting tool in public relations shall be presented. Focusing on time periods up to the Early Middle Ages the costume-making process as well as the use of costumes in the service of science and within the frame of living history is handled. This article shall serve as an encouragement to deal with the effect of illustrating archaeology through costumes in public relations and to turn them into subjects of discussions, analyses and possibly also basis for actions.

Key words – archaeology; museum; living history; archaeotechnique; reenactment; open-air museum; costume

Einleitung

Wir leben in einem Medienzeitalter. History sells! In Fernsehdokumentationen, Museen, Schulbüchern und Unterhaltungsmedien bekommt Vergangenheit ein Gesicht. Alte und neue Geschichtsbilder werden präsent durch die Darstellung von Menschen in Kleidung und Umgebung vergangener Zeiten.

In Folgenden sollen einige Überlegungen vorgestellt werden, die aus meiner Vermittlungspraxis entstanden sind: Mein Arbeitsbereich als Archäotechnikerin sind Textilien. Der Begriff der Archäotechnik für diese Tätigkeit geht auf Wulf Hein zurück (HEIN, 2011, 56). Die Wortkreation soll ein Tätigkeitsprofil abbilden und dieses von der experimentellen Archäologie als wissenschaftlicher Methode abgrenzen (LESSIG-WELLER, 2008, 132). Das Aufgabenfeld der Archäotechnik umfasst die Anfertigung von originalgetreuen Replikaten und Modellen, Beratungstätigkeiten bei der Gestaltung von Ausstellungen und die praktische Vermittlung von Inhalten und Arbeitstechniken. Grundlage der Tätigkeit ist häufig eine Ausbildung in einem Handwerksberuf und eine enge Anbindung an die Ur- und Frühgeschichte bzw. ein abgeschlossenes Archäologiestudium (KEEFER, 2006, 22-23). Archäotechniker befassen sich schwerpunktmäßig mit den Steinzeiten, der Bronzezeit und der Eisenzeit. Nur in wenigen Fällen wird das Frühe Mittelalter mit einbezo-

gen. Die Epochengrenze des Archaeoforums¹ etwa, einer viel genutzten Austauschplattform im Internet, bildet diese Einschränkung ab. Auftritte im Kostüm sind allgemein unüblich, von einigen Auftraggebern im Museumsbereich aber dennoch gern gesehen und für einige Veranstaltungen sogar vorgeschrieben. Textile Arbeitsproben, aber auch ganze Kostüme, können als Bestandteile eines Vermittlungsdisplays oder als Anschauungsmaterial in Ausstellungspräsentationen genutzt werden. Professionalität und Distanzierung von Auftritten im Kostüm werden als Abgrenzung zur Living History in die Diskussion gebracht (HEIN, 2006, 37), auch wenn die Archäotechnik als Sonderform der Living History gesehen werden kann (BOFINGER & HOPPE, 2006, 85; Hochbruck, 2013, 38). Kostüme sind ein Teilbereich der Sachkulturausstattung (Kluge-Pinsker, 2011, 19), die unabdingbarer Bestandteil erlebnisorientierter und performativer Geschichtsvermittlung und Aneignung ist (SAMIDA, 2014, 141). Der Begriff Kostüm steht für Ensembles aus Textilien, Waffen und Schmuck. In der Living History fungiert Bekleidung als Element der aktiven Aneignung von Vergangenheit und bildet für Darsteller und Publikum einen „Zeitsprung“ ab (SAMIDA, 2014, 142). Der Begriff „Kostüm“ wird folgerichtig von Darstellern oft abgelehnt. Kostüme dienen als Rekonstruktion und Vermittlungsmedium, bleiben aber geschichtssillustrierende Textilien (CRUMBACH, 2013, 139).

Eingereicht: 1. Sept. 2015
angenommen: 29. Sept. 2015
online publiziert: 12. März 2016

Archäologische Informationen 39, 2016, 19-30

Fokus: Analysen einer Machtverschiebung

Im vorliegenden Text soll ausgeführt werden, welche Erscheinungsformen diese Doppelrolle von Textilien und Kostümen hat. Den Einstieg bilden Schlaglichter auf die Entwicklung der letzten 100 Jahre. Die Auswahl soll keine Forschungsgeschichte abbilden, sondern aufzeigen, von welchen Ursprüngen Tradierungen ausgehen können. Das kulturelle Gedächtnis hält in seiner Speicherfunktion (ASSMANN, 2006, 35) nicht nur alle überlieferten Erkenntnisse wissenschaftlicher und vorwissenschaftlicher Forschung vor, sondern auch die Spuren der Auswahl und Indienstnahme unter den jeweils geltenden Paradigmen. Dieser Fundus steht zur Rezeption bereit.

Der Beitrag möchte mit dem Fokus auf die Kostümerstellung und -präsentation beleuchten, auf welcher Auswahlbasis die Gestaltung von Lebensbildern erfolgt. Skizziert werden soll die Qualifikationszuweisung an die Akteure seitens der Medien und der Träger der Öffentlichkeitsarbeit in der musealen Vermittlung. Aufgezeigt werden sollen schließlich Möglichkeiten und Chancen dieser Entwicklung, nicht ohne kritisch Einschränkungen und Grenzen einzubeziehen.

Meine Betrachtungen beziehen sich auf Stein-, Bronze- und Eisenzeit sowie das Frühe Mittelalter. Für auf der Basis von Sachkultur erstellte Vermittlungsansätze bietet sich die Archäologie für diesen Zeitrahmen als Bezugsadresse an und wird im Folgenden als Fachwissenschaft benannt, auch wenn dies in Bezug auf die reiche schriftliche Überlieferung der römischen Geschichte sicher mit Einschränkungen zu sehen ist (SAMIDA, 2014, 139; JUNKELMANN, 1986, 19-24). Die Living-History-Praxis und -Tradition nimmt überwiegend Bezug auf „modernere“ Lebenswelten und auf eine Vielzahl von Untersuchungen und wissenschaftlichen Publikationen. Viele der Überlegungen zu Qualität und Definition von Living History (HOCHBRUCK, 2013, 55) sind nur begrenzt auf frühere Epochen zu übertragen. Die Anzahl der Akteure ist geringer und die Entstehung von Living-History-Gruppen für diese Zeiträume lässt sich erst ab Anfang der 1990er Jahre nachvollziehen (BOFINGER & HOPPE, 2006, 83), wobei die Darstellung des römischen Militärs eine Ausnahme bildet (SCHMIDT, 2000, 63). Klavs Randsborg beschreibt die mit den Methoden der Archäologie rekonstruierten Lebenswelten als „man-made material reality“ (RANDSBORG, 1992, 12-13). Wolfgang Hochbruck sieht den interdisziplinären Ansatz als Stärke der Living History (HOCHBRUCK, 2013, 55), während Erwin Hoffmann in seiner Untersuchung lediglich die Bezüge zur Geschichtswissenschaft beleuchtet (HOFFMANN,

2005, 234-235), ohne auf die Archäologie einzugehen. Festgehalten werden soll jedoch für die folgenden Ausführungen, dass in Bezug auf vor-schriftliche Epochen (und Regionen ohne eigene Schriftkultur) viele Stärken der Methode Living History (BRAND-SCHWARZ, 2005, 156) nicht oder nur eingeschränkt umgesetzt werden können.

Kostüme und textile Techniken als Vermittlungsmedium im Dienst der Wissenschaft

Bei der ersten Jahrestagung für Vorgeschichte und Volkskunde 1909 in Hannover konnte man sich, zitiert nach Georg Girke, „von der Kleidsamkeit der Frauentracht in der Bronzezeit überzeugen“ (GIRKE, 1922, 32). Mit dieser Präsentation wurden erstmals Kostüme vorgestellt, die nach einem neuen Ansatz entworfen und hergestellt worden waren und sich von den damals üblichen Theaterkostümen deutlich abhoben. Neben Trageinterpretationen der aus damaliger Sicht neu entdeckten Funde aus den skandinavischen Baumsargbestattungen stand das Bild vom Leben in der Bronzezeit im Vordergrund. Dieses war determiniert von Kontinuitätsvorstellungen, mit der Postulierung der Relikte als zur germanischen Kultur gehörig und den damit verbundenen Eigenschaftszuweisungen (Sittlichkeit der Frauen, Kampfbegeisterung der Männer etc.). Zur Herstellung der Kostüme wurden geeignete Materialien benötigt, dazu handwerkliche Fähigkeiten und vor allem die Analyse und Beschreibung der erhaltenen textilen Artefakte. Für diesen Bereich lässt sich bereits im ausgehenden 19. Jahrhundert eine enge Kooperation zwischen Fachwissenschaftlern und Handwerkern fassen. Die Begriffswahl „Handwerk“ ist für den textilen Bereich allerdings in doppelter Hinsicht problematisch. Mit dem Begriff Handwerk sind zeittypische Zuschreibungen und Wertevorstellungen verbunden (HUFSCHMIDT, 2009, 11). Die Beleuchtung der Ausbildung und Beschäftigung von Frauen im gewerblichen textilen Handwerk (GREINER, 2011, 18) wäre für die Begriffswahl mit einzubeziehen. Die Bezeichnung „Laien“ für Personen, die sich mit praktischen Tätigkeiten außerhalb des akademischen Betriebs befassen, greift ebenfalls zu kurz. Spezielle Einrichtungen zur Weiterentwicklung textiler Techniken und zur Vermittlung historischer Sachverhalte, wie etwa Kunstgewerbeschulen, wurden bisher in der Literatur nicht beleuchtet. Ein Protagonist der frühen Textilforschung war beispielsweise der Kunstgewerbelehrer Richard Stettiner,

der detaillierte Analysen zu archäologischen Textilfunden publizierte (STETTNER, 1911, 34). Er prägte den bis heute in Forschung und Rezeption verwendeten Begriff „Prachtmantel“ für die großen rechteckigen Textilien mit brettchengewebten Kanten, wie wir sie z. B. aus dem Thorsberger Moor bei Süderbrarup kennen.

Mit der Nacharbeitung sollten die Fertigungstechniken analysiert, die Zuordnung weiterer erhaltener Stücke vereinfacht und Nachbildungen ermöglicht werden. Nachverfolgen lassen sich Vorgehen und Wirkung anhand spezieller, zu diesem Zeitpunkt weitgehend nicht mehr gebräuchlicher Techniken, wie Sprang-Technik (COLLINGWOOD, 1974, 33-35) und Brettchenweben (SCHUETTE, 1956, 2; CRUMBACH, 2014, 196). Interpretationen und Intentionen der in diesem Kontext veröffentlichten Ergebnisse und Anleitungen wurden in der Fachwissenschaft rezipiert und fanden so Eingang in die Vermittlung von Ergebnissen archäologischer Forschung in der Öffentlichkeit. Einen regelrechten Boom erlebte die Erstellung und Verwendung von Kostümen in den 1930er und 1940er Jahren unter dem Paradigma anschaulicher und auf eine große Breitenwirkung ausgelegter Vermittlung (MAINKA-MEHLING, 2008, 88-90). Der Zeitgenosse Alfred Tode fasste die Ziele 1943 in folgende Worte: „Lebensvolle Kulturbilder, Erlebniswerte und ein klares Geschichtsbild!“ (TODE, 1943, 104).

Textile Artefakte sind sehr rar, empfindlich und in der Regel fragmentarisch und stark verändert erhalten. Um eine größere Anschaulichkeit für das Publikum zu erzielen, übertrug Gustav Schwantes 1929 Karl Schlabow, einem Kunstmalers, die Leitung des Textilmuseums in Neumünster und damit die Aufgabe: „Sie müssen diese bedeutenden Kleidungsstücke längst vergangener Zeiten zum Sprechen bringen“ (SCHLABOW, 1976, 9). Karl Schlabow machte sich mit der Analyse der erhaltenen Textilien vertraut und trat in die Fachdebatten der 1930er Jahre ein. Am 22. November 1934 wurde die unter der Aufgabe, nach den „Anfängen der Weberei in der Vorgeschichte zu forschen“ erstellte Ausstellung eröffnet; die Forschungsergebnisse wurden jedoch erst 1937 veröffentlicht (SCHLABOW, 1939, 197). Mit der Person von Karl Schlabow ist die Kontinuität der Herstellung von Kostümen zur Illustration von Forschungsergebnissen verbunden. Die im Krieg vernichteten Kostüme entstanden neu und wurden bis 2001, d. h. bis zur Schließung des alten Textilmuseums in Neumünster gezeigt. 1948 begann Karl Schlabow auf Veranlassung von Karl Kersten mit der Bestandsaufnahme und Neukonservierung des textilen Bestands im neu eingerichteten Landesmuseum

für Vor- und Frühgeschichte Schleswig-Holstein (SCHLABOW, 1976, 9). Schlabows Hauptwerk „Textilfunde der Eisenzeit in Norddeutschland“ wurde 1976 veröffentlicht. Eine wissenschaftliche Aufarbeitung seiner Person und Tätigkeit ist bisher nur in Ansätzen erfolgt (z. B. SCHWAB, 2015).

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die Erstellung und Verwendung von Kostümen zur Veranschaulichung von Ergebnissen archäologischer Forschung eine Tradition von mittlerweile mehr als 100 Jahren hat. Beauftragt von Fachwissenschaftlern im Bereich Textilforschung und Vermittlung wurden die Kostüme von Fachleuten (professionellen Handwerkern und Laien) gefertigt. Verwendung und Ausrichtung waren in den untersuchten Fällen vorgegeben, ließen aber Raum für Interpretationen der Protagonisten. Die Facetten der Akzeptanz plastischer Geschichtsbilder, von Kostümen und Inszenierungen in der Fachwissenschaft unmittelbar nach dem Paradigmenwechsel in der Archäologie nach 1945 bedürfen weiterer Recherchen.

Traditionen oder Neubeginn: Kostüme in Vermittlungskonzepten und Living History

Die Weiterführung von rekonstruierten Handarbeitstechniken wie dem Brettchenweben lässt sich in Nordeuropa seit der Neubelebung im frühen 20. Jahrhundert ohne Bruch beobachten (SCHUETTE, 1956, 8). Das gilt sowohl für den Handarbeitsbereich (z. B. ZECHLIN, 1969) als auch für die landsmannschaftlichen Organisationen (BURCHERT, 2007). Ein Blick in die Anleitungshäfte zeigt vielfach die Anbindung an konstruierte historische Traditionslinien sowie die Vereinnahmung der Techniken als identitätsbildende Volkskunst.

Ein Anleitungshäfte zum Brettchenweben erschien in der Reihe „Veröffentlichungen des Fördervereins Industrie-Museum Neumünster e. V.“ (SCHLABOW, 1973). Im Museum für Tuch und Technik wurden bis zur Schließung 2001, wie vor 1945, Nachbildungen von archäologisch erhaltenen Kleidungsstücken gezeigt (Schlabow, 1962). Die Fotos von Personen in Kostümen wurden in der Neufassung der Veröffentlichung „Germanische Tuchmacher der Bronzezeit“ von 1937, die mit geringen inhaltlichen Änderungen und Kürzungen unter dem Titel „Gewebe und Gewand zur Bronzezeit“ 1983 in 3. Auflage erschienen ist, nicht mehr verwendet (SCHLABOW, 1983).

Angeregt durch skandinavische Vorbilder kam es in den späten 1970er Jahren zur Erneuerung bzw. Neugründung von Freilichtmuseen in Deutsch-

land. Im dänischen Lejre waren Kostüme zu dieser Zeit bereits fester Bestandteil des pädagogischen Programms (GRÖNNOW, 1998). In Berlin entstand ab 1975 das Museumsdorf Düppel mit dem Ziel, die Ergebnisse der Grabungen in Düppel für die Öffentlichkeit anschaulich zu machen. Das Projekt wurde in Zusammenarbeit mit Prähistorikern des Museums für Vor- und Frühgeschichte Berlin verwirklicht. Verschiedene Arbeitsgruppen bearbeiteten systematisch die verschiedenen Gebiete mittelalterlicher technischer Kenntnisse. Vorführungen fanden in Kostümen statt (GOLDMANN, 1996, 12). Kostüme als Vermittlungsmedien waren in die Gesamtkonzepte archäologischer Freilichtmuseen eingebunden. Die Aneignung, Vermittlung und Demonstration textiler Techniken blieb wie im Textilmuseum Neumünster Bestandteil des Vermittlungskonzepts oder wurde im Rahmen neuer Konzepte neu aufgenommen (SCHIERER, 2005, 97).

Eng verbunden mit dem Folk-Revival in den 1970er Jahren schufen Protagonisten wie zum Beispiel Johannes F. Faget (Johannes Fogelvrei) mit der Rezeption von Volksliedern und den ersten Mittelaltermärkten die Basis für die heutige „Mittelalterszene“ in Deutschland (KOMMER, 2011, 186). Diese erlebt seit den 1990er Jahren einen Boom (GOEBNER, 2008, 140) und wird allgemein als wissenschaftsfern gesehen (HOFFMANN, 2005, 88). Die Ansprüche und Ziele der Veranstalter und Teilnehmer waren und sind vielfältig. Der Vermittlungsanspruch ist lediglich ein randständiges Ziel der Veranstaltungen, die oft einen Festivalcharakter haben. Kostüme und Kostümversatzstücke folgen eigenen „Moden“. Diese Kostüme sind im Folgenden nicht Gegenstand der weiteren Ausführungen.

Eine Kontinuität lässt sich für die Nutzung von Lebensbildfigurinen als Anschauungs- und Vermittlungsmaterial in Ost- und Westdeutschland feststellen. Die 1971 im Urania-Verlag erschienene Veröffentlichung „Germanen zwischen Thorsberg und Ravenna“ greift auf eine 1922 von H. Keiling erstellte Germanenfigurine zurück (SCHLETTE, 1974, Abb. 4). 1936 wurde ein Bild davon auf der Titelseite der Zeitschrift „Germanenerbe“ verwendet, es entsprach der von Hans Reinert vertretenen Germanen-Ideologie. Die überaus erfolgreiche Veröffentlichung „Die ersten Deutschen“ von 1975 ist mit „Germanen der Bronzezeit“ illustriert (FISCHER-FABIAN, 1975, Abb. 24 und 25). Die Modelle stammen ebenfalls von H. Keiling, wurden 1927/28 geschaffen und waren in den Folgejahren sehr populär.

Die Tradition von Spielszenen in Dokumentarfilmen reißt nach 1945 ab (Tode & Stern, 2003, 145-146). Als Beispiel für eine frühe Fernsehdokumentation im heute weitverbreiteten Stil (BALKENHOL, 2003, 216-217) soll hier die 1984 erstmals im WDR ausgestrahlte Serie „Die Geschichte der Germanen“ vorgestellt werden². Auf der Idee von Wolfgang Venohr (1925-2005) basierend schrieben Michael Vogt und Berndt Banach das Buch zu den vier Teilen der Serie. „Zum ersten Mal wurde für das deutsche Fernsehen die dreitausendjährige Geschichte der Germanen dokumentiert, vom Leben in der Urheimat, dem sogenannten Nordischen Kreis, bis zu ihrer Verbreitung über Europa.“, so beschreibt Berndt Banach in der Gedenkschrift für Wolfgang Venohr Inhalt und Zielsetzung der Serie (BANACH, 2005, 107-108). Neben Darstellern im Kostüm aus dem Freilichtmuseum im dänischen Lejre wurden Aufnahmen aus dem damals neuen Museumsdorf Düppel bei Berlin verwendet, aber auch Szenen aus dem NS-Propagandafilm „Ewiger Wald“ aus dem Jahr 1936. Die Herstellung von Kostümen illustrierten Aufnahmen aus dem Textilmuseum Neumünster, die Anfertigung „bronzezeitlicher Kleidung“ wurden exemplarisch gezeigt. Während für viele Jahre die gezeigten Bilder und Kostümszenen einen Hintergrund für erläuternde Kommentare bildeten, verzichteten unzählige Fernsehdokumentationen heute zwar häufig auf den Kommentar der Fachwissenschaft, nie aber auf Spielszenen.

Die Herstellung von Kostümen sowie die Darstellung und Verwendung von Illustrationen und Figurinen hat eine lange Tradition in der musealen Vermittlung. Auch wenn Arbeiten, die vor 1945 entstanden sind, in den 1970er Jahren zu Illustrationszwecken in populären Werken wiederverwendet wurden, muss in Betracht gezogen werden, dass es sich dabei um Auftragskunst in Anbindung zum Wissenschaftsbetrieb gehandelt hat. Die Bewertung dieser Illustrationen durch Vertreter der Fachwissenschaft bzw. durch die Museumsverantwortlichen kann mit dem bisherigen Recherchestand nicht eingeschätzt werden. Wie bereits für Lejre und Düppel geschildert, entwickelte sich die Erstellung und Präsentation geschichtsbildender Textilien im Bereich der musealen Präsentation weiter (Nørgaard, 2008, 43). Die Etablierung der experimentellen Archäologie als wissenschaftliche Methode einerseits und die Verwendung von Rekonstruktionen erhaltener Kleidungsstücke in Rahmen von Ausstellungen und populären Veröffentlichungen andererseits bilden diese Entwicklung ab.

Bilder vom Leben in der Vergangenheit für Fernsehdokumentationen

Aktuelle Fernsehdokumentationen gehen auf der Suche nach Bildmaterial andere Wege. Die Protagonisten der Spielszenen lassen sich häufig in einem Bereich verorten, der in den letzten 20 Jahren einen beispiellosen Boom erlebt, aber auch eine Binnendifferenzierung entwickelt hat, deren Facetten bisher nur in Ansätzen erfasst worden sind (HOCHBRUCK, 2013, 11-15). In diesem Zeitraum lässt sich unter den Schlagworten Reenactment oder Living History, mit der gegebenen Unschärfe der Begriffe, ein neues Phänomen fassen: Kostüme sind in diesem Bereich Grundlage des Geschehens. Jeder Römer, Kelte oder Germane will bekleidet sein. Protagonisten sind vorrangig Laien mit ganz eigenen Fragen an die Geschichte. Bestimmt werden diese Fragen zum einen durch die speziellen Anforderungen dieses, oft auf Zeltlagerbasis betriebenen Hobbys und zum anderen durch die Notwendigkeit, „Fehlstellen“ im weitesten Sinne zu ergänzen, um ein möglichst komplettes Bild zu schaffen, aber auch, um dieses selbstgewählte Bild in der Öffentlichkeit zu präsentieren. Auffällig dabei ist, dass Erleben und Vermitteln eng miteinander verbunden sind. Die Recherche und Rekonstruktion als dritte Säule in einer verbreiteten Definition steht nicht im Vordergrund. Kostüme können über den einschlägigen Versandhandel beschafft und „Wissen“ so im weitesten Sinn übernommen werden (HOCHBRUCK, 2013, 35).

Basis der Kostümerstellung ist neben der gegenseitigen Beratung über einschlägige Foren (heute in der Regel über Facebook-Gruppen) die wissenschaftliche Fachliteratur. Rechercheansätze sind in der Regel nicht erhaltene Artefakte oder die Methoden der Textilarchäologie, sondern die Leitfrage nach der Bekleidung der von den Darstellern selbstgewählten Volks- oder Standeszugehörigkeit (APEL, 2008, 109). In einigen Fällen bilden sich von der Textilforschung scheinbar unberührte Trendwellen für die Kostüme heraus, die unter Begriffen wie „lebendige Wikingerkultur“ von den Medien aufgenommen werden. Für die in diesem Artikel behandelten Epochen ist die Erhaltung von Textilien spärlich, und die wenigen Funde sind aus konservatorischen Gründen oft nicht museal ausgestellt. Anders als bei vielen neuzeitlichen Textilien ist es kaum möglich, ohne spezielle Kenntnisse im Umgang mit den fragilen Materialien einen Blick auf die Originale zu werfen. Allerdings liegen zu den erhaltenen Textilien zahlreiche Fachveröffentlichungen vor, die der Reenactment-Szene zwar bekannt sind, deren

Inhalte jedoch oft nur nach dem Hörensagen Verbreitung finden. Die praktische Umsetzung macht ebenfalls Probleme, da die finanziellen Möglichkeiten beschränkt sind und preisgünstiger Ersatz für hochwertige Stoffe kaum zu haben ist.

Museen – vor allem Freilichtmuseen – scheinen für Living-History-Aktivitäten zunehmend zur Kulisse der Selbstdarstellung zu werden. (Selbst-)Darstellung und damit die Präsentation der eigenen Herangehensweise in der Öffentlichkeit ist eine determinierende Eigenschaft von Living History. Sicher liegen die vermittelten Inhalte im Verantwortungsbereich der Museen als Bildungsträger. Möglicherweise sollte das Augenmerk jedoch darauf gerichtet werden, wie Wissensproduktion für die Reenactment-Darsteller vorstattengeht. Geschichtsinteressierte Laien rezipieren die Geschichtsnarrative populärer Ausstellungen und Darstellungen von archäologischem Fundmaterial, die – unter der Mutmaßung, „das Publikum dort abzuholen, wo es steht“ – überholte Forschungsparadigmen bedienen (SCHLEGELMILCH, 2007, 71). Als Beispiel soll hier das 2004 erschienene Werk „Die Kelten in Mitteleuropa“ angeführt werden, das im Schlusswort auf „unabhängige und freie Völker [...] in Irland und Britannien“ verweist (KUCKENBURG, 2004, 154). Viele dieser Formulierungen gehen auf überholte, aber originär wissenschaftliche Thesen zurück, die, wie Wolfgang Brückner formuliert, „in zweiter Lebensform als gesunkenes Kulturgut durch die Medien weiterhin aufgeschwemmt werden“ (BRÜCKNER, 2009, 22). Sicherlich sollte es nicht verwundern, wenn in Germanen und Kelten die eigenen Vorfahren gesehen werden. Fernsehdokumentationen, auch solche der öffentlich-rechtlichen Anstalten, werben gern mit mutmaßlich unterdrückter eigener Geschichte. Inhaltlich werden in einigen Fällen originär völkische Erzählungen und Mythen mit aktuellen archäologischen Forschungsergebnissen verquickt (RABE, 2015, 21) und durch diese Neuerzählungen präsent gehalten.

Museen und Bildungsträger machen sich das Engagement der genannten Gruppen gern zunutze, weil in vielen Fällen die Auftritte der Protagonisten als ehrenamtliche Unterstützung der Museen gesehen werden und daher nur geringe Kosten entstehen (BANGHARD, 2000, 213-218). Die Erstellung von Kostümen, von lebensweltlicher Ausstattung wie Keramik oder Werkzeug kann gut und gern die Urlaubskasse mehrerer Jahre verschlingen, von der investierten Freizeit ganz abgesehen. Die Ausrüstung wird bei Präsentationen in der Regel, anders als bei Ausstellungsleihgaben üblich, ohne Versicherungsschutz zur

Verfügung gestellt. Die mit der Aneignung spezifischer handwerklicher Fähigkeiten erworbenen praktischen Kenntnisse haben häufig eine Tiefe und einen Umfang, den kein Uni-Seminar bieten kann. Auf der Ebene der Recherche, insbesondere der Literaturrecherche, lässt sich beobachten, dass entlegene publizierte oder sehr alte Literatur aufgestöbert, beschafft und auf den Informationsgehalt für die Lösung praktischer Fragen hin durchgearbeitet wird (z. B. LEET & MALAN, 2004, 32-36). Der Zugriff auf solche Literaturlisten (und die Einsichtnahme in die Quellen) kann die wissenschaftliche Aufarbeitung spezifischer Fragestellungen durchaus erleichtern (CRUMBACH, 2014, 203). Es wäre folgerichtig, eine Qualifikation in Bezug auf den großen Umfang des gesichteten Materials anzuerkennen, auch wenn die Fragestellungen an das Material abweichend sind.

Bleibe die Frage, ob sich die Unterschiede zur experimentellen Archäologie oder zum nach Wulf Hein gern als Archäotechnik (HEIN, 2011, 56) bezeichneten Bereich der Öffentlichkeitsarbeit nur an dem getragenen oder nicht getragenen Kostüm festmachen lassen. Möglicherweise hilft bei einer Einschätzung der Eindruck weiter, dass für den Bereich der Steinzeiten oft noch die überwiegend eng mit der Fachwissenschaft verbundenen Archäotechniker für Präsentationen oder Bildmedien angefragt werden; für jüngere Epochen rekrutieren die Medien dagegen vorrangig Personal aus der Living-History-Szene. Gründe hierfür könnten in der Bereitschaft zu den gern angefragten Spielszenen letzterer gesehen werden, zu einem nicht unbedeutenden Anteil sicher auch in den geringeren Kosten. Archäotechniker arbeiten gegen Geld, viele Laien aus Begeisterung für die Sache. Die massive Präsenz von Living History in Medien, bei Museen und Bildungsträgern hat möglicherweise jedoch zu einem viel weitreichenderen Effekt geführt: Die Anforderung an den Reenactor in einem Freilichtmuseum ist häufig, zu zeigen, „wie damals wirklich gelebt wurde“. In den museumspädagogischen Programmen Dänemarks stand die eigene Erfahrung mit Alltagsbedingungen von Familien z. B. in der römischen Kaiserzeit im Vordergrund und wurde auch so mit den Besuchern der Freilichtanlagen kommuniziert. Heute wird dem Reenactor ein Expertentum auf praktischer Basis für das Alltagsleben zugestanden, vom Auftraggeber im musealen Kontext erwartet und in einigen Fällen sicher auch kritisch begleitet. Ein Beispiel hierfür ist das Ausstellungsprojekt „Spannende Geschichte(n) – Frauen und Mode“ aus dem Jahr 2010 unter der wissenschaftlichen Leitung von Rosemarie Cordie. Den handwerklichen Part übernahmen Marled

Mader (Weben, Färben, Textilkunde), Ira König (Schmuckherstellung) und Sylvia Crumbach (Kostümdesign, Brettchenweben, Näharbeiten). Unentgeltlich unterstützten das Projekt freiwillige „Models“ und Fotografen (CORDIE, 2010, 1). Im Verlauf des Projekts wurde den auf der handwerklichen Seite Beteiligten bewusst, dass es sich bei den in jahrelanger Recherche und praktischer Tätigkeit angeeigneten Kenntnissen um „Erfahrungswissen“ handelt. Lothar Suhling prägte den Begriff des Erfahrungswissens (SUHLING, 1977, 213) als Qualifikation auf der Basis praktischer Übung und problembezogener Wissensaneignung, dem jedoch die Ebene der Reflektion, die wissenschaftliche Arbeit charakterisiert, fehlt. Vielleicht lässt sich dieser im Rahmen der historischen Sozialwissenschaften verbreitete Begriff auch für Überlegungen zur Einbindung und Kooperation im Rahmen von Projekten wie dem vorgenannten nutzbar machen.

Der in den letzten Jahren wieder zunehmend bemühte Topos der „lebensfernen Elfenbeinturmwissenschaft“ als Gegenpart zur lebendigen Vermittlung trägt bei den Darstellern möglicherweise dazu bei, Living History als Methode ohne Alternativen zu sehen. Publizistisch aktive Darsteller, wie der Geschichtsinterpret Andreas Sturm, tragen offensiv dazu bei, diese Sichtweise zu stärken (STURM, 2014). Dem praktischen Erleben, kombiniert mit frei gewählten Geschichtsnarrativen, wird so mehr und mehr die Deutungshoheit vorgeblich für die Öffentlichkeit interessanter und relevanter Fragen zugestanden. Das Kostüm ist so in den letzten Jahren beinahe zu einem Ausweis der Laienarbeit geworden – zu einem „Kampfanzug“ in der Auseinandersetzung um Vermittlung, aber auch um die Narrative.

Kostüme zwischen Kritik und Medienwirksamkeit

Trotz einiger kritischer Stimmen und ablehnender Positionen aus dem Bereich der Textilarchäologie werden sich Kostüme als Darstellungsmittel kaum verbannen lassen (BENDER JØRGENSEN, 1994, 111). Es stellt sich jedoch die Frage nach der Einbindung in Vermittlungskonzepte oder nach der Realisierbarkeit alternativer Illustrationsmöglichkeiten. Einen Ansatz versucht Johanna Banck-Burgess 2012 in der populären Darstellung „Textilien. Mittel der Macht“ aufzuzeigen. Beeindruckende Bilder nachgefertigter Textilien als Teilrekonstruktion werden mit Ausführungen zu den Methoden der Textilarchäologie kombiniert. Gefordert werden „Fakten statt Fiktion“, da mit der

Erstellung von Kostümen eine historische Scheinwelt erschaffen werde. Die Protagonisten der Living-History-Szene bezeichnet sie als „selbsternannte Spezialisten“ und gesteht ihnen bestenfalls ein „populärwissenschaftliches Unterfangen mit historischen Berührungspunkten“ zu, „ähnlich den zahlreichen Kinderbüchern“ (BANCK-BURGESS, 2012, 13 und 103). Unter den in der Veröffentlichung vorgestellten Arbeiten findet sich ein Textil, das – als Umhang interpretiert – in einem Kostümenensemble Verwendung findet. Die Laienpublikation zu diesem Kostümenensemble, seiner Herstellung und Verwendung ist in der Reihe „Porträt Archäologie“ der Gesellschaft für Archäologie in Württemberg und Hohenzollern e. V. 2014 erschienen (STADLER, 2014). Das textile Werkstück und seine Anfertigung finden trotz strikter Ablehnung von Kostümen durch Johanna Banck-Burgess als Beispiel für die Erkenntnismöglichkeiten experimenteller Archäologie Verwendung. Dasselbe Stück erhält eine Authentifizierung als mit wissenschaftlicher Beratung entstandenes und im Heuneburg-Museum präsentiertes „Kelten“-Kostüm (von einer Besucherführerin entworfen und bezahlt). Dieses Beispiel zeigt exemplarisch die Bandbreite der Problematiken um die populäre Vermittlung auf.

In diesem Spannungsfeld zwischen Ablehnung und Förderung bleiben Befindlichkeiten nicht aus. Weitere Spannungen entstehen durch die tendenziell unüberschaubare Binnendifferenzierung der Living-History-Szene. Das Streben nach qualitätvoller Sachkultur bei gleichzeitig beschränkten zeitlichen und finanziellen Mitteln lässt Konkurrenzsituationen zwischen den Darstellern entstehen, die durch ein Ranking der Auftrittsmöglichkeiten und Förderer bestärkt werden. Die Folge sind hegemonial geführte Diskurse, die ein kritisches Hinterfragen populärer „Szenemythen“ behindern. Gespiegelt werden diese Konkurrenzsituationen durch als intern verstandene Diskussionen. Die A-(Authentizitäts)-Debatte dürfte dabei eine der ältesten und am weitesten verbreiteten Erscheinungen sein. Ausgehend von der Grundannahme, dass Artefakte durch Narrative zu einer Geschichtserzählung verbunden werden, sind Kostüme und lebensweltliche Gegenstände Basis und Ausdrucksmittel. Problematische Geschichtsdarstellungen bei Führungen durch ehrenamtlich agierende Laien lassen sich bei unzähligen Ausstellungen, Naturführungen etc. beobachten. Das schmälert den Wert von Leistungen finanzieller Art und praktischer Einsätze, zum Beispiel bei der Wartung von Hausmodellen in Freilichtmuseen, nicht. Auseinandersetzungen um die Deutungs-

hoheit sind hier nicht zu befürchten. Eine Ursache dürfte in der überschaubaren Öffentlichkeitswirkung liegen.

Die Sicht der journalistischen Fachliteratur zeichnet den Weg der fast omnipräsenten Medienwirksamkeit der Living History auf: Live-Varianten von Geschichtsdarstellung durch Reenactmentgruppen mit der Erwartungshaltung, „dem Zuschauer ein besseres Verständnis von Leben in der dargestellten Zeit zu ermöglichen“, werden in Fernsehdokumentationen als Ersatz für fehlende Originalaufnahmen der vorfilmischen Epochen verwendet. Auf diesen Szenen basieren Imaginationsfähigkeit und Imaginationsmöglichkeit der Zuschauer. Das Ziel ist gesetzt, „mit Wissen auf interessante Weise zu vermitteln“ (GLASER, GARSOFFKY & SCHWAN, 2010, 236-237). Der Weg scheint folgerichtig: Durch die Darstellung für eine im Live-Bereich begrenzte Öffentlichkeit wird eine Aufgabe erfüllt. Die Aufführungen legitimieren sich durch ihr schlichtes Stattfinden. So entsteht eine zuerkannte Deutungshoheit für „das Leben“ ohne den Umweg über die Wissenschaft. Was auf den ersten Blick ein Problem der Fachwissenschaft zu sein scheint, geht darüber hinaus, wenn in der Darstellung kritische Reflexion zugunsten dekorativer Bilder aufgegeben wird.

Bei der Produktion von Fernsehdokumentationen ist das Narrativ die Basis für eine Auswahl von Bildern anhand einer Geschichte. Das Angebot an Kostümen, Deutungen und Fachkommentaren wird eingepasst. Dieses Vorgehen ist deckungsgleich mit den Risiken bei der Erstellung von Kostümen im Bereich der Living History; in der Begeisterung für das selbstgesteckte Ziel wird ein Wunschbild von der Vergangenheit lediglich mit passend herausgegriffenen Ergebnissen der historischen und archäologischen Forschung dekoriert. Bestätigung finden die Protagonisten durch Selbstdarstellungsmöglichkeiten in Museen und durch die Authentifizierung der materiellen Ausstattung durch Fachleute. Geschichte wird gezeigt, wie man sie selbst gern sehen und gesehen haben will. Und letztendlich erzielen Medien ihren Umsatz durch Nutzungsquoten.

Dialog und Kooperation als Chance für die Öffentlichkeitsarbeit

“They take us seriously, and that is a very good reason for us to take them seriously too” (BENDER JØRGENSEN, 1994, 111). Mit diesem Zitat lassen sich zwei verschiedene Ebenen aufzeigen: zum einen die Forderung nach Anerkennung von Engagement,

Interesse und Qualifikation der Laien durch die Fachwissenschaft und zum anderen die Notwendigkeit, Fragen und Interpretationswünsche ernst zu nehmen und Kontakte anzustreben.

Die Erfahrung zeigt, wie mühsam und schwierig der Austausch sein kann. Oft sprechen Praktiker und Wissenschaftler verschiedene Sprachen, von unterschiedlichen Fragen an das Material einmal ganz abgesehen. Verständigungsschwierigkeiten, die in unterschiedlichen sozialen Bezugsrahmen begründet sind, lassen sich mit Toleranz auf beiden Seiten überbrücken. Im Bereich der Öffentlichkeitsarbeit von Museen sollte es selbstverständlich sein, auf die Befindlichkeiten und Hemmungen des Publikums – oder des potenziellen Publikums – einzugehen. Freilichtanlagen als Ausflugsziel für Familien haben vermutlich die besten Möglichkeiten, einen weitgefassten Publikumsbereich über das „klassische“ Museumspublikum hinaus zu erreichen. Die große Stärke der personellen Vermittlungsarbeit liegt nicht nur in der direkten und persönlichen Ansprache des Publikums, sondern auch in der Möglichkeit, Personen mit unterschiedlichsten Hintergründen einzubinden. Vorbehalte sind jedoch auf beiden Seiten vorhanden, vielfach wird eine Ablehnung durch die Fachwissenschaft wahrgenommen (HAIDN, 2011, 268). Dieser Eindruck kann entstehen, wenn Anfragen an Museen nicht oder nicht in erwarteter Weise beantwortet werden. Oft fehlen die Ressourcen, um auf Anfragen einzugehen; auf der anderen Seite möchte aber niemand zum Stichwortgeber und Abfragemedium werden. Eine praktische Möglichkeit im Museumsbereich wäre, Darsteller nicht nur kurzfristig zu buchen, sondern über Fortbildungen längerfristig einzubinden und zugleich für wissenschaftliche Arbeitsweisen zu begeistern. Die Basis der Zusammenarbeit sollte, wie Fabian Brenker (2014, 183) formuliert, eine Anerkennung der „*Material- und Theoriehoheit*“ der Fachwissenschaft durch die Living-Historik-Akteure sein. Dies schließt aber ausdrücklich die Diskussion um Deutungskonzepte auf der Basis der in Eigenrecherche zusammengetragenen Materialsammlungen ein. Anders als bei den klassischen Museumsfördervereinen mit ihren Überalterungsproblemen spielt das „Selbermachen“ und „Vermitteln“ in der jüngeren Generation von Museumsbesuchern eine große Rolle. Das ist sicher auch den vielen Mitmachangeboten der Museumspädagogik zu verdanken. Eine wechselseitige Zusammenarbeit kann beiden Seiten nur gut tun.

Dabei sollte bewusst bleiben, dass Living History und Archäotechnik nicht die einzigen Ver-

mittlungsansätze sind. Wenn einem kleinen Museum die Mittel zum Ankauf eines illustrierenden Kostüms fehlen, können Detailrekonstruktionen, Fotos oder Zeichnungen ein besserer Weg der Vermittlung als eine qualitativ schlechte handwerkliche Arbeit sein.

Bei der Frage nach der Art der Vermittlung sollte jedoch der inhaltliche Aspekt im Vordergrund bleiben. Dazu ist ein Hinterfragen der eigenen Fachgeschichte ebenso nötig wie die Dekonstruktion bestimmter, sich daraus ergebender Deutungsmuster (SCHLEGELMILCH, 2007, 71). Insbesondere für den Bereich der Textilarchäologie, für die Umsetzung der Ergebnisse in anschauliche Präsentationen und nicht zuletzt auch für die ehemaligen Protagonisten und ihr Wirken selbst steht die Forschung erst ganz am Anfang.

Die wissenschaftliche Literatur zu archäologischen Textilien bildet den Dreh- und Angelpunkt der Kostümrecherche im Bereich der Living History. Vor der Kritik an der Umsetzung älterer Literatur durch Laien sollte die Vermittlung eines kompetenten Umgangs mit veralteter Literatur stehen, denn viele Quellen transportieren neben den Auswertungsergebnissen Deutungen, die überholten Paradigmen folgen. Neue Veröffentlichungen können durch direkte Kontakte z. B. in einschlägigen Diskussionsforen im Internet bekannt gemacht werden und dadurch Verbreitung finden. Dazu ist es nötig, selbst in die Diskussionen einzusteigen oder neue Ergebnisse zugänglich zu veröffentlichen. Dies würde die eigenen Recherchen erleichtern und die Qualität der materiellen Vermittlungsbasis erhöhen (NØRGAARD, 2008, 45). Sammlungen von Literaturhinweisen sowie kurze Informationswege für neue Veröffentlichungen können helfen, die sowohl hegemonial als auch emotional geführten internen Diskurse zu entschärfen.

Klar formulierte Anforderungen seitens der Museen als Auftraggeber wären in Bezug auf die materielle Qualität für die Bewerber hilfreich. Die didaktische Einbindung der Vermittlungskonzepte setzt voraus, dass Museen weiterhin in die wissenschaftliche Forschung eingebunden sind und so selbst oder durch ihre Partner aus der Vermittlungspraxis auch Kompetenzzentren zumindest für die öffentlich rechtlichen Medien bleiben oder – weniger optimistisch – wieder Ansprechpartner werden.

Abschließend sei ein Zitat von Karl Schumacher aus dem Jahr 1922 erwähnt, das sich in einem kleinen Publikumsheftchen des Römisch-Germanischen Zentralmuseums Mainz befindet. Der Autor stellt unterschiedliche und teils kon-

troverse Möglichkeiten zur Bekleidung germanischer Frauen vor. Insbesondere die Diskussion um die Hose erregte seinerzeit die Gemüter und „germanisches Empfinden“. Er überlässt das Urteil dem Leser und schlägt vor, dass wenn jemand „sehr begierig nach einer sicheren Lösung sei, so möge [er] der Ausgrabungskasse des Mainzer Museums eine kräftige Zuwendung machen [...]“ (SCHUMACHER, 1922, 23). Vielleicht kann dies heute – bei knappen Mitteln und vielen offenen Fragen – die Notwendigkeit von wissenschaftlicher Forschung, der Integration unterschiedlicher Positionen für die Vermittlungstätigkeit, aber auch eines breit angelegten Dialogs illustrieren.

Anmerkungen

¹ Archaeoforum.de – Diskussionsforum zur Vor- und Frühgeschichte – Archäologie und Rekonstruktion: <http://www.archaeoforum.de> [1.9.2015].

² Copyright der Originalversion von 1984: Verlagsgruppe Lübbe GmbH & Co. KG, Bergisch Gladbach. – Neuauflage: Polar Film, Erscheinungstermin 5.7.2008, inklusive 48 Minuten Bonusfilmmaterial „Die Externsteine“ mit Karl Höffkes. Mehrfach z. B. bei www.youtube.com eingestellt.

Literatur

Apel, G. (2008). „Vivat tempus!“ oder Geschichte und Alltagskultur als Abenteuer im Freilichtmuseum? Chancen und Risiken personaler Vermittlung im LWL-Freilichtmuseum Detmold. In J. Carstensen, U. Meiners & R.-E. Mohrmann (Hrsg.), *Living History im Museum. Möglichkeiten und Grenzen einer populären Vermittlungsform* (S. 101-115). Münster: Waxmann.

Assmann, A. (2006). *Der lange Schatten der Vergangenheit. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik*. München: C.H.Beck.

Balkenhol, T. (2003). Ein Dorf, das man sieht, braucht keinen Fremdenführer. Archäologie im Fernsehen aus der Sicht der Dokumentarfilmmontage. In K. Denzer (Hrsg.), *Funde, Filme, falsche Freunde. Der Archäologiefilm im Dienst von Profit und Propaganda* (S. 211-219). Kiel: Verlag Ludwig.

Banach, B. (2005). Erinnerungen an Wolfgang Venohr. In D. Stein (Hrsg.), *Ein Leben für Deutschland. Gedenkschrift für Wolfgang Venohr 1925-2005* (S. 99-100). Berlin: Junge Freiheit.

Banck-Burgess, J. (2012). *Mittel der Macht. Textilien bei den Kelten*. Stuttgart: Konrad Theiss.

Banghard, K. (2000). Event wenn's brennt? Gedanken zum Aufschwung vorgeschichtlicher Freilichtanlagen. *Archäologische Informationen*, 23(2), 213-218.

Bender Jørgensen, L. (1994). Ancient costumes reconstructed. In G. Jaacks & K. Tidow (Hrsg.), *Archäologische Textilfunde – Archaeological Textiles: Textilsymposium Neumünster 4.-7.5.1993* (NESAT 5) (S. 109-113). Neumünster: Textilmuseum.

Bofinger, J. & Hoppe, T. (2006). Echt keltisch? Eisenzeitliche Geschichtsdarstellung: Möglichkeiten und Grenzen. In E. Keefer (Hrsg.), *Lebendige Vergangenheit. Vom archäologischen Experiment zur Zeitreise* (S. 83-88). Stuttgart: Konrad Theiss.

Brand-Schwarz, U. (2005). *Nur Klamauk oder sinnvolle Vermittlung? Living History in der Museumspädagogik*. <http://www.facing-the-past.com/Publikationen/BrandSchwarz1.pdf> [01.10.2015].

Brenker, F. (2014). Living History und Wissenschaft. Einige Überlegungen zur jeweiligen Methode, deren Grenzen und Möglichkeiten der gegenseitigen Ergänzung. In U. Weller, T. Lessing-Weller, E. Hanning & B. Strugalla-Voltz (Red./Hrsg.), *Experimentelle Archäologie in Europa. Bilanz 2014 (Heft 13)* (S. 177-187). Unteruhldingen: Pfahlbaumuseum Unteruhldingen.

Brückner, W. (2009). Denkmusterkritik: Volksmythos, Urzeitwahn, Kulturideologien. In U. Puschner & G. U. Großmann (Hrsg.), *Völkisch und national. Zur Aktualität alter Denkmuster im 21. Jahrhundert* (S. 15-31). Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

Burchert, I. (2007). *Ostpreußische Jostenbänder*. Husum: Husumer Druck- und Verlagsgesellschaft.

Collingwood, P. (1974). *The Techniques of Spang. Plaiting on Stretched Threads* (Paperback edition). New York: Design Books.

Cordie, R. (2010). Spannende Geschichte(n). Frauen und Mode (*Schriften des Archäologieparks Belginum Nr. 10*). Morbach-Wederath: Archäologiepark Belginum.

Crumbach, S. (2013). Illusion als Rekonstruktion. Geschichtssillustrierende Textilien zwischen Bildersturm, Materialrekonstruktion und Schaubude. In U. Weller, T. Lessig-Weller, E. Hanning & P. Walter (Red./Hrsg.), *Experimentelle Archäologie in Europa. Bilanz 2013 (Heft 12)* (S. 137-147). Unteruhldingen: Pfahlbaumuseum Unteruhldingen.

- Crumbach, S. (2014). Mit dem Webstuhl in die Vorzeit! Textilforschung und Rekonstruktion textiler Techniken in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts mit Ausblick auf die Folgen am Beispiel Brettchenweben. In U. Weller, T. Lessig-Weller, E. Hanning & P. Walter (Red./Hrsg.), *Experimentelle Archäologie in Europa. Bilanz 2014 (Heft 13)* (S. 194-203). Unteruhldingen: Pfahlbaumuseum Unteruhldingen.
- Fischer-Fabian, S. (1975). *Die ersten Deutschen: Der Bericht über das rätselhafte Volk der Germanen*. Locarno: Droemer Knauer.
- Girke, G. (1922). *Die Tracht der Germanen in der vor- und frühgeschichtlichen Zeit* (Mannus-Bibliothek 23). Leipzig: Curt Kabitzzsch.
- Glaser, M., Garsoffky, B. & Schwan, S. (2010). Re-enactments in archäologischen Fernsehdokumentationen und ihr Einfluss auf den Rezeptionsprozess. In K. Arnold, W. Hömberg & S. Kinnebrock (Hrsg.), *Geschichtsjournalismus: Zwischen Information und Inszenierung* (S. 235-250). Berlin: Dr. W. Hopf.
- Greiner, S. (2011). *Kulturphänomen Stricken*. Weinstadt: Bernhard Albert Greiner.
- Groebner, V. (2008). *Das Mittelalter hört nicht auf. Über historisches Erzählen*. München: C.H.Beck.
- Grønnow, B. (1998). *Lejre Versuchszentrum. Versuche mit der Vorgeschichte*, 5, 3-5.
- Goldmann, K. (1996). Das Museumsdorf Düppel – ein Feld für die experimentelle Archäologie. In Fansa, M. (Hrsg.), *Experimentelle Archäologie im Museumsdorf Düppel* (S. 9-13). Oldenburg: Isensee.
- Haidn, J. A. (2012). Echt, die Kelten hatten schon Betten?! Erfahrungen aus dem Alltag einer Darstellerguppe für „lebendige Geschichte der Keltenzeit“. In R. Karl, J. Leskovar, S. Moser (Hrsg.), *Interpretierte Eisenzeiten. Die erfundenen Kelten – Mythologie eines Begriffs und seine Verwendung in Archäologie, Tourismus und Esoterik* (Studien zur Kulturgeschichte von Oberösterreich 31) (S. 261-271). Linz: Oberösterreichisches Landesmuseum.
- Hein, W. (2006). Zurück in die Eiszeit. Vom Sinn und Unsinn der „Living History“. In E. Keefer (Hrsg.), *Lebendige Vergangenheit. Vom archäologischen Experiment zur Zeitreise* (S. 37-46). Stuttgart: Konrad Theiss.
- Hein, W. (2011). Geschichte statt Vergangenheit! In Dachverband Archäologischer Studierendenvertretungen (DASV) e.V. (Hrsg.), *Vermittlung von Vergangenheit. Gelebte Geschichte als Dialog von Wissenschaft, Darstellung und Rezeption* (S. 55-67). Weinstadt: Bernhard Albert Greiner.
- Hochbruck, W. (2013). *Geschichtstheater. Formen der „Living History“*. Eine Typologie. Bielefeld: transcript.
- Hoffmann, E. (2005). *Mittelalterfeste in der Gegenwart. Die Vermarktung des Mittelalters im Spannungsfeld zwischen Authentizität und Inszenierung*. Stuttgart: ibidem.
- Hufschmidt, A. (2009). Frauen und Handwerk. In U. Beckmann (Hrsg.), *Frauen im Handwerk. Perspektiven der Forschung* (Forschungsbeiträge zu Handwerk und Technik 19) (S. 11-27). Hagen: LWL-Freilichtmuseum.
- Junkelmann, M. (1986). *Die Legionen des Augustus. Der römische Soldat im archäologischen Experiment* (Kulturgeschichte der Antiken Welt 33) (8. Auflage). Mainz Philip von Zabern.
- Keefer, E. (2006). Zeitsprung in die Urgeschichte. Vom wissenschaftlichen Versuch und lebendiger Vermittlung. In E. Keefer (Hrsg.), *Lebendige Vergangenheit. Vom archäologischen Experiment zur Zeitreise* (S. 8-37). Stuttgart: Konrad Theiss.
- Kluge-Pinsker, A. (2011). Wissenschaft für die Wissenschaftler – Action für's gemeine Publikum? Optionen für „Lebendige Geschichte“ im Museum. In Dachverband Archäologischer Studierendenvertretungen (DASV) e.V. (Hrsg.), *Vermittlung von Vergangenheit. Gelebte Geschichte als Dialog von Wissenschaft, Darstellung und Rezeption* (S. 13-21). Weinstadt: Bernhard Albert Greiner..
- Kommer, S. (2011). Mittelaltermärkte zwischen Kommerz und Historie. In Th. M. Buck & N. Brauch (Hrsg.), *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis* (S. 183-201). Münster: Waxmann.
- Kuckenburg, M. (2004). *Die Kelten in Mitteleuropa*. Stuttgart: Konrad Theiss.
- Leet, K. & Malan, L. (2004). *The Willful Pursuit of Complexity*. Washington: Caldera Arts.
- Lehmann-Filhés, M. (1901). *Über Brettchenweberei*. Berlin: Verlag von Dietrich Reimer (Ernst Vohsen).
- Lessig-Weller, T. (2008). Entdecke die Möglichkeiten – Archäotechnik in der Vermittlung von Experimentalarchäologie. In F. Both (Red./Hrsg.), *Experimentelle Archäologie in Europa. Bilanz 2008 (Heft 7)* (S. 131-139). Oldenburg: Isensee Verlag.
- Mainka-Mehling, A. (2008). *LebensBilder. Zur Darstellung des ur- und frühgeschichtlichen Menschen in der Archäologie*. Weinstadt: Bernhard Albert Greiner.

- Nørgaard, A. (2008). A Weaver's Voice: Making Reconstructions of Danish Iron Age Textiles. In M. Gleba, C. Munkholt & M.-L. Nosch, *Dressing the past (Ancient textiles series Vol. 3)* (S. 43-58). Oxford: Oxbow Books.
- Rabe, K. (2015). Armanische Weisheit im Schulfernsehen. *Der Rechte Rand*, 26(152), 21.
- Randsborg, K. (1992). *Archaeology and the Man-Made Material Reality*. Aarhus: Aarhus University Press.
- Samida, S. (2014). Inszenierte Authentizität: Zum Umgang mit Vergangenheit im Kontext der Living History. In M. Fitzenreiter (Hrsg.), *Authentizität. Artefakt und Versprechen in der Archäologie. (IBAES – Internet-Beiträge zur Ägyptologie und Sudanarchäologie 15)* (S. 139-150). London. http://www2.hu-berlin.de/nilus/net-publications/ibaes15/publikation/ibaes15_samida.pdf [13.10.2015].
- Schierer, I. (2005). Experiments with Weaving and Weaving Tools. Basis considerations after 20 years of work. In P. Bichler, K. Grömer, R. Hofmann-de Keijzer, A. Kern & H. Reschreiter (eds.), *Hallstatt Textiles. Technical Analysis, Scientific Investigation and Experiment on Iron Age Textiles (BAR International Series 1351)* (S. 97-100). Oxford: Hadrian Books.
- Schlabow, K. (1937). *Germanische Tuchmacher der Bronzezeit* (3. Auflage). Neumünster: Karl Wachholtz.
- Schlabow, K. (1939). Besprechung von: H. C. Broholm und Margrethe Hald, *Der Skrydstrupfund*. *Offa*, 4, 178-187.
- Schlabow, I. (1962). *Führer durch das Textilmuseum Neumünster: Rundgang durch die Schausammlung*. Neumünster: Karl Wachholtz.
- Schlabow, K. (1973). *Die Kunst des Brettchenwebens* (2. Auflage). Neumünster: Karl Wachholz.
- Schlabow, K. (1976). *Textilfunde der Eisenzeit in Norddeutschland*. Neumünster: Karl Wachholz.
- Schlabow, K. (1983). *Gewebe und Gewand zur Bronzezeit* (3. Auflage). Neumünster: Karl Wachholz.
- Schlegelmilch, D. (2007). Making History. Bericht zur Podiumsdiskussion „Lebendige Wissenschaft oder verdeckte Propaganda? Germanendarstellung zwischen experimenteller Geschichtsforschung und völkischem Gedankengut“. *Archäologische Informationen*, 30(2), 67-71.
- Schlette, F. (1974). *Germanen zwischen Thorsberg und Ravenna* (2. Auflage). Leipzig, Jena, Berlin: Urania.
- Schumacher, K. (1922). *Aussehen und Tracht der Germanen in römischer Zeit*. Mainz: L. Wilckens.
- Schuette, M. (1956). Die Neuentdeckung der Brettchenweberei. *CIBA-Rundschau*, 128, 2-4.
- Schuette, M. (1956). Werkzeuge und Technik. *CIBA-Rundschau*, 128, 4-9.
- Stadler, R. (2014). Die Tracht der frühkeltischen Frau: eine Rekonstruktion nach Vorbildern aus Südwestdeutschland (*Porträt Archäologie 6*). Esslingen am Neckar: Gesellschaft für Archäologie in Württemberg und Hohenzollern e.V.
- Stettiner, R. (1911). Brettchenweberei in den Moorfunden von Damendorf, Daetgen und Thorsberg. *Mitteilungen des Anthropologischen Vereins in Schleswig Holstein*, 19, 26-56.
- Sturm, A. (2014). *Weg mit den Scheuklappen! Einige Thesen zur Qualitätssicherung in der Performativen Geschichtsdarstellung*. http://www.livehistory.de/docs/handout_exar2014.pdf [08.07.2015].
- Suhling, L. (1977). Das Erfahrungswissen des Bergmanns als ein neues Element der Bildung im Zeitalter des Humanismus. *Der Anschnitt*, 29, 212-218.
- Schwab, M. (2015). Stokar gegen Schlabow – eine wissenschaftshistorische Betrachtung eines Streits aus der Frühzeit der Textilarchäologie. In K. Grömer & F. Pritchard (eds.), *Aspects of the Design, Production and Use of Textiles and Clothing from the Bronze Age to the Early Modern Era (NESAT 12)* (S. 361-371). Budapest.
- Tode, T. & Stern, T. (2003). Die Darstellung der Varusschlacht im Film. In K. Denzer, *Funde, Filme, falsche Freunde. Der Archäologiefilm im Dienst von Profit und Propaganda* (S. 145-168). Kiel: Verlag Ludwig.
- Tode, A. (1943). Aufgabe und Gestaltung eines Vorgeschichtsmuseums. *Germanen-Erbe*, 7/8, 98-104.
- Zechlin, R. (1969). *Werkbuch für Mädchen und alle, die Freude am Werken haben* (31. Auflage). Ravensburg: Otto Maier.

Über die Autorin

Sylvia Crumbach B.A., geboren 1969 in Düsseldorf. Nach einer Ausbildung 1988-2014 tätig im Glaserhandwerk und Glasgroßhandel, kam sie über ihr Interesse an Archäologie und handwerklichen Tätigkeiten ab 1999 zur – zunächst ehrenamtlichen – Vermittlungstätigkeit in Museen. Schwerpunkte bilden dabei Lebensbildentwürfe und die Anfertigung von Textilien. Das 2008 an der Fernuniversität Hagen begonnene Studium der Kulturwissenschaften setzt sie aktuell im Masterstudiengang fort. Arbeitsschwerpunkte sind auf der einen Seite die Planung, Erstellung und Präsentation geschichtssillustrierender Textilien, auf der anderen Seite die wissenschaftliche Aufarbeitung der Entwicklung visuell umgesetzter Geschichtsbilder in der populären Präsentation. Bisher veröffentlicht wurden Zeitschriftenartikel und Aufsätze in Begleitbänden zu Ausstellungen.

*Sylvia Crumbach B.A.
Friedenstr. 30
47053 Duisburg
s_crumbach@gmx.de*

ORCID: 0000-0002-8082-2260