

Moderne Zeitreisen oder Die performative Aneignung vergangener Lebenswelten

Stefanie Samida

Zitiervorschlag

Stefanie Samida. 2014. Moderne Zeitreisen oder Die performative Aneignung vergangener Lebenswelten. In Sabine Reinhold und Kerstin P. Hofmann, Hrsgin.: Zeichen der Zeit. Archäologische Perspektiven auf Zeiterfahrung, Zeitpraktiken und Zeitkonzepte (Themenheft). Forum Kritische Archäologie 3: 136–150.

URI http://www.kritischearchaeologie.de/repositorium/fka/2014_3_10_Samida.pdf

DOI 10.6105/journal.fka.2014.3.10 ; <http://dx.doi.org/10.17169/refubium-42217>

ISSN 2194-346X



Dieser Beitrag steht unter der Creative Commons Lizenz CC BY-NC-ND 4.0 (Namensnennung – Nicht kommerziell – Keine Bearbeitung) International. Sie erlaubt den Download und die Weiterverteilung des Werkes / Inhaltes unter Nennung des Namens des Autors, jedoch keinerlei Bearbeitung oder kommerzielle Nutzung.

Weitere Informationen zu der Lizenz finden Sie unter: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>.

Moderne Zeitreisen oder Die performative Aneignung vergangener Lebenswelten*

Stefanie Samida

Zentrum für Zeithistorische Forschung Potsdam, Am Neuen Markt 1, 14467 Potsdam. samida[AT]zzf-pdm.de

Zusammenfassung

Der Begriff ‚Living History‘, im Deutschen oft als *lebendige/wiederbelebte/erlebte Geschichte* übersetzt, steht sowohl für populäre Geschichtsrepräsentationen als auch für den Versuch einer emotionalen Aneignung von Vergangenheit. Im Zentrum des Beitrages stehen die ‚Zeitreisenden‘ und ihr Eintauchen in fremde Welten. Nach einer knappen Skizzierung des fachübergreifenden Forschungsfelds schließen sich einige terminologische Bemerkungen bezüglich des Begriffs ‚Living History‘ an. In einem dritten Teil wird dann die Frage verfolgt, mit welchen Mitteln die Akteure meinen, den ‚Zeitsprung‘ herstellen zu können und was sie motiviert, sich aus unserer Zeit in eine andere zu begeben. Die Analyse verdeutlicht, dass die Zeitreise ein kulturelles Konstrukt ist und als karnevalisches Abenteuer verstanden werden kann. Zuletzt wird das Potential der ‚Living History‘ als Forschungsgegenstand der Prähistorischen Archäologie beleuchtet.

Abstract

‘Living history’, in Germany usually translated as *lebendige/wiederbelebte/erlebte Geschichte*, stands both for a specific form of popular representation of history and the attempt of an affective acquirement of the past. This article is devoted to the so called ‘time travelers’ and their immersion into unknown worlds. The article’s first two paragraphs deal with the field of research and some terminological remarks. Subsequently, the focus will be on the instruments of time traveling and on the performers’ motives to engage in ‘living history’ activities. The analysis shows, that time traveling is not more than a cultural construction that can be understood as a carnival-like adventure (*karnevalisches Abenteuer*). At least, the significance of ‚living history‘ as a field of research of Prehistoric Archaeology will be highlighted.

Schlüsselwörter: Prähistorische Archäologie; Living History/Re-Enactment; Gesellschaft; Public History/Public Archaeology; Erleben

Keywords: Prehistoric Archaeology; Living History/Re-Enactment; Society; Public History/Public Archaeology; Experience

* Das Manuskript entstand im Rahmen meines Fellowships am Berliner Exzellenzcluster *Topoi. The Formation and Transformation of Space and Knowledge in Ancient Civilizations* und integriert erste Ergebnisse eines von der Universität Tübingen 2011 geförderten Projektes zum Thema „Living History. Wohin führt der Weg populärer Geschichtsvermittlung?“, in diesen Kontext gehört auch ein kürzlich erschienener Beitrag mit einem anders gelagerten Schwerpunkt, siehe Samida 2012b. Das Manuskript wurde zu Beginn des Jahres 2012 verfasst und im Juli 2013 geringfügig aktualisiert. – Manfred K. H. Eggert, Kerstin P. Hofmann, Georg Koch und Sabine Reinhold danke sehr ich für ihre Anregungen und Hinweise.

Einleitung

Die erlebnisorientierte Vermittlung historischer Themen hat seit den neunziger Jahren des 20. Jahrhunderts stetig zugenommen. Darunter fallen auch jene geschichtskulturellen Ausprägungen, die unter dem Label ‚Living History‘ firmieren. Es geht dabei um den Nachvollzug vergangener Lebensverhältnisse. Diese Art der Geschichtsdarstellung und Geschichtsaneignung findet vornehmlich – aber nicht nur – in Freilichtmuseen statt. Sie ist beim Publikum aufgrund des ‚Mitmach‘-Charakters beliebt: visuelles, akustisches und haptisches Erleben stehen im Vordergrund. In den letzten Jahren haben solche Darstellungen vermehrt auch in archäologische Fernsehdokumentationen und sogenannte ‚Doku-Soaps‘ (z. B. *Steinzeit – Das Experiment*) Einzug gehalten. Bei den ‚Doku-Soaps‘ werden ausgesuchte oder besser ‚gecastete‘ Zeitgenossen in einen konstruierten historischen Raum versetzt und müssen sich – immer begleitet von der Filmkamera – in der inszenierten ‚Fremde‘ einer vermeintlich historischen Lebenswelt stellen. Laien ‚reisen‘ so für kurze Zeit ins 19. Jahrhundert oder in die Steinzeit und ‚kämpfen‘ vor der Kamera mit Schwierigkeiten, die den „historischen Zeitgenossen so wohl fremd gewesen wären“ (Krug-Richter 2009: 65).¹

Bei beiden hier beschriebenen Formen unternehmen die Darsteller und Darstellerinnen den Versuch, in die Vergangenheit ‚einzutauchen‘ – oder richtiger: ‚Vergangenheit‘ in die Gegenwart zu holen – und sie körperlich und sinnlich erfahrbar zu machen. Gesine Krüger (2010: 155) hat das kürzlich folgendermaßen ausgedrückt: „damals ist heute – heute ist damals“.

‚Zeit‘ wird in unserem Zusammenhang nicht als physikalische Größe begriffen – eine Reise durch die Zeit ist bekanntlich nicht möglich. ‚Zeit‘ in diesem Kontext meint vielmehr eine relative Größe, die die Akteure in einem ganz konkreten Handlungsraum durch verschiedene Mittel, wie zu zeigen sein wird, herzustellen suchen. Die Immersion spielt dabei die zentrale Rolle, wenn es darum geht, sich aus unserer Zeit zu lösen und sich Vorstellungen von einer anderen zu machen.

Im Zentrum des in fünf Abschnitte gegliederten Beitrages stehen die ‚Zeitreisenden‘ und ihr vorgebliches ‚Eintauchen‘ in vergangene, fremde Welten. In einem ersten Abschnitt wird das fachübergreifende Forschungsfeld zunächst knapp skizziert. Daran schließen sich einige terminologische Bemerkungen an, gibt es neben ‚Living History‘ doch noch zahlreiche andere Begriffe, die ähnlich konnotiert sind. In einem dritten Teil wird dann die Frage verfolgt, mit welchen Mitteln die Akteure meinen, den ‚Zeitsprung‘ herstellen zu können und was sie motiviert, sich aus unserer Zeit in eine andere zu begeben. Die Analyse stützt sich auf bereits veröffentlichte sowie eigene Untersuchungen und Beobachtungen (s. u.)² und verdeutlicht, dass die Zeitreise ein kulturelles Konstrukt ist, ja – so die weiterführende These – als karnevaleskes Abenteuer verstanden werden kann. Den Abschluss bildet ein kurzer Ausblick, der die Bedeutung der ‚Living History‘ als Forschungsgegenstand der Prähistorischen Archäologie hervorhebt.

Living History: Ein fachübergreifendes Phänomen

Die Beschäftigung mit dem Thema ‚Living History‘ mag auf den ersten Blick für die Archäologie marginal erscheinen. Ein Blick in die Forschungsliteratur bestätigt das. Von archäologischer Seite ist bislang nur wenig Fundierendes erschienen, meist handelt es sich um kürzere Abhandlungen (z. B. Junkelmann 2002; Holtorf 2007, 2010, 2012; Mölders 2008; Schöbel 2008a, b sowie die Aufsätze in Keefer 2006; DASV 2011). Das interdisziplinäre

1 ‚Doku-Soaps‘ sind hybride Fernsehformate, die die klassische Fernsehdokumentation mit Elementen des Reality-TV und des Spielfilms verbindet. – Die ‚Doku-Soap‘ *Steinzeit – Das Experiment* lockte 2007 über 11 Millionen Zuschauer und Zuschauerinnen vor den Fernseher. Andere ‚Doku-Soaps‘ wie etwa *Schwarzwaldhaus 1902*, *Abenteuer 1900 – Leben im Gutshaus*, *Windstärke 8* sowie *Bräuteschule 1958*, die alle das Leben im 19./20. Jahrhundert thematisierten, sowie *Abenteuer Mittelalter*, *Leben im 15. Jahrhundert* waren ähnlich populär. Im Zusammenhang mit dem Steinzeit-Projekt wird auch von ‚Living Science‘ gesprochen. Die Initiatoren sahen das Projekt also nicht in der Tradition des *Big Brother*-Formats verhaftet, sondern betrachteten es als Experiment, das imstande sei, der Wissenschaft Erkenntnisse zu liefern; dazu etwa Schöbel 2008a, b. Zum *Steinzeit*-Projekt siehe auch das zugehörige Buch von Schlenker/Bick 2007 sowie die kritische Auseinandersetzung von Jung (in Vorb.).

2 Eine Beschäftigung mit dem Thema unter Hinzuziehung von Meinungen und Stellungnahmen von Archäotechnikern und -technikerinnen, Experimentalarchäologen und -archäologinnen, Re-Enactors/Living-Historians und anderen mehr ist wünschenswert; da es bislang nur wenige empirische Untersuchungen hierzu speziell aus archäologischer Perspektive gibt, bleibt dies zukünftigen Studien vorbehalten.

Feld der ‚Living History‘ ist Forschungsgegenstand besonders der Europäischen Ethnologie/Volkskunde (z. B. Bendix 2000; Drieschner 2005; Fenske 2007, 2009; Krug-Richter 2009; Groschwitz 2010), der Geschichtswissenschaft (z. B. Etges 2009; Krüger 2010), der Anglistik/Amerikanistik (z. B. Schindler 2003; Schwarz 2007, 2010; die Arbeiten von Hochbruck, zuletzt 2011) und der Museumspädagogik (z. B. die Artikel in Carstensen u. a. 2008; Duisberg 2008). Besonders die englischsprachige Debatte wird seit Jay Andersons (1982, 1984) grundlegenden Arbeiten intensiv geführt (z. B. Criticism 2004; Magelssen 2007; McCalman und Pickering 2010). Eine Auseinandersetzung mit der ‚Living History‘ aus archäologischer Perspektive ist lohnend, da dieser Form der Geschichtsdarstellung bei der Frage nach der Wechselbeziehung von Archäologie und Gesellschaft eine zunehmend wichtigere Aufgabe zukommt – ganz besonders dann, wenn es um Fragen der Deutung, Vermittlung und Aneignung vergangener Lebenswelten geht. Und die ‚Reise in die Vergangenheit‘ gehört, wie Michaela Fenske (2009: 80) festgestellt hat, zum „allgemeinen Geschichtsboom, der die spätmodernen Zeitgenossen erfasst hat“. Während sich in der deutschsprachigen Geschichtswissenschaft das aus den USA kommende Forschungsfeld ‚Public History‘ mehr und mehr (auch institutionell) zu etablieren beginnt – und damit die Beschäftigung mit den vielfältigen Formen der Geschichtskultur sowie der Beziehung zwischen akademischer und öffentlicher Geschichte –, gehen die innerhalb der ‚Public History‘ geführten Diskussionen an den archäologischen Fächern vorbei;³ auch die im anglophonen Raum intensiv geführten Diskussionen um eine ‚Public Archaeology‘ (z. B. Merriman 2004; Shanks 2005), die sich mit der Vermittlung und Wahrnehmung von Archäologie bzw. der von ihr erforschten Vergangenheit sowie ethischen Aspekten beschäftigt, werden im deutschsprachigen Raum immer noch stiefmütterlich behandelt. Nur langsam beginnt sich hier etwas zu ändern (beispielsweise Gehrke und Sénéchaeu 2010) – von einem Studiengang ‚Public Archaeology‘, wie wir ihn etwa am University College in London finden, sind wird aber noch weit entfernt.

3 ‚Public History‘ kann mittlerweile auch in Deutschland studiert werden, etwa an der FU Berlin; in Heidelberg wird ein Masterstudiengang mit gleichem Namen eingerichtet; in Mannheim kann man den Master „Geschichte – Wissenschaft und Öffentlichkeit“ und in Gießen den Bachelor „Fachjournalistik Geschichte“ erwerben. Zum Begriff und zum Forschungsgegenstand der Public History siehe Zündorf (2010) mit weiterer Literatur.

Terminologisches: ‚Living History‘, ‚Re-Enactment‘, Zeitreise

Die ‚Living History‘ hat ihre Wurzeln in den USA und breitet sich während der 1990er Jahre über die skandinavischen Länder nach Deutschland aus. Unter diesem Begriff ist eine Präsentation von Geschichte zu fassen, die im Deutschen in der Regel mit ‚lebendige/wiederbelebte/belebte Geschichte‘ oder ‚Geschichte erleben‘ umschrieben wird.⁴

Einer der Pioniere bei der Erforschung der ‚Living History‘ ist der Amerikaner Jay Anderson. Er definierte sie wegweisend als „an attempt by people to simulate life in another time“ (Anderson 1982: 291) 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 1982: 290–291, 1984: 12–13). Die von ihm vorgenommene Unterteilung hat zu einer gewissen Verwässerung des Begriffs geführt. So wird etwa der ebenfalls gebräuchliche Begriff ‚Re-Enactment‘ zumeist synonym zu ‚Living History‘ verwendet. Er bezeichnet ursprünglich jedoch das Nachspielen konkreter geschichtlicher Ereignisse – in der Regel von Schlachten wie etwa diejenigen von Hastings (1066) oder von Gettysburg (1863) – an Originalschauplätzen, in historisch exakten Gefechtsformationen und originalgetreu nachgebildeten Ausrüstungen (zum ‚gespielten Krieg‘ z. B. Bendix 2000; Hart 2007). Darüber hinaus hat Andersons Gliederung dazu geführt, dass die Experimentelle Archäologie mit ‚Living History‘ gleichgesetzt wird. Die Experimentelle Archäologie ist jedoch 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

4 Das ‚Live Action Role Playing‘ (LARP) wird im Folgenden nicht einbezogen, auch wenn gewisse Ähnlichkeiten zur Living History bestehen. In der Regel haben LARPs jedoch fiktiven Charakter und sind dem Fantasy-Genre zuzurechnen. – Der Kunstbegriff ‚Re-Enactment‘ (auch ‚reenactment‘) ist hingegen mehr Re-Enactment denn LARP; er bezeichnet das „freie Spiel im Setting vergangener Ereignisse“, in dem das Lebensgefühl einer vergangenen Epoche ‚erspielt‘ wird (Herchert 2007: 109); Fantasy-Elemente sind dabei nicht erlaubt.

(siehe z. B. Eggert und Samida 2013: 56–57; ähnlich auch Outram 2008; Weller 2010).⁵

In den vergangenen Jahren hat sich vor allem der Freiburger Amerikanist Wolfgang Hochbruck (z. B. 2008, 2009a, b, zuletzt 2011) in seinen Arbeiten immer wieder mit der unklaren Terminologie beschäftigt. Er hat darauf aufmerksam gemacht, dass der Begriff ‚Living History‘ semantisch unklar sei und einen oxymoronischen Charakter habe (Hochbruck 2009a: 216–217). Stattdessen führte er den Oberbegriff ‚Geschichtstheater‘ in die Diskussion ein, der in die Modi ‚Re-Enactment‘ und ‚Museumstheater‘ zu trennen sei. Während er das erstere als kostümiertes Spiel zum Zeitvertreib definiert, versteht er letzteres als eine spezielle Form von ‚Living History‘ bzw. ‚Geschichtstheater‘ – eine Form, die im musealen Kontext angesiedelt ist und einem konkreten didaktischen Konzept folgt (Hochbruck 2009a: 217–218).⁶

Der Begriff ‚Zeitreise‘ wird ebenfalls immer wieder in dem uns interessierenden Zusammenhang benutzt (z. B. Holtorf 2007, 2010; Fenske 2009). Anders als bei H. G. Wells berühmten Science Fiction-Klassiker *Time Machine* (1895), bei dem die Hauptperson in eine ihr unbekannt Zukunft katapultiert wurde, reisen die Protagonisten von heute in eine ihnen scheinbar bekannte Vergangenheit. Der Terminus ‚Zeitreise‘ impliziert somit – anders als die anderen bislang vorgestellten Begriffe – immer auch eine ‚Reise‘ in die Zukunft. Cornelius Holtorf (2010: 33) hat es folgendermaßen ausgedrückt: „Time travel is an experience and social practice in the present that evokes a past (or future) reality“. Es liegt meines Erachtens aber strukturell ein gehöriger Unterschied darin, ob man eine ‚Reise‘ in eine – wenn auch nur bruchstückhaft bekannte – Vergangenheit unternimmt oder in eine völlig unbekannt Zukunft. Bei ersterer kann man auf Bekanntes zurückgreifen, bei letzterer fehlen jegliche Anhaltspunkte, auf die man rekurren könnte. Auch in methodologischer Hinsicht gibt es Unterschiede; Geschichtsdarstellungen/-erfahrungen müssen anders als Zukunftsdarstellungen analysiert und gewertet werden. Beziehen wir den Begriff auf die uns interessierende ‚Reise in die Vergangenheit‘, so fällt auf, dass er ebenfalls mehrdeutig verwendet wird und sich nicht allein auf die bereits genannten ‚Living History‘-Formen

beschränkt. Gewöhnlich subsumiert man darunter auch das Eintauchen des Lesers in einen historischen Roman, das passive Zuschauen von sogenannten ‚Doku-Soaps‘ vor dem Fernseher sowie die Fahrt mit einer Postkutsche aus dem 18. Jahrhundert während eines Ausstellungsbesuchs.

Es dürfte deutlich geworden sein, dass über die Terminologie in der Forschung bislang keine Klarheit herrscht, allerdings zeigt sich, dass der Versuch der Immersion eine entscheidende Rolle spielt. In dieser Hinsicht lassen sich dann auch gewisse Ähnlichkeiten zwischen der ‚Living History‘ und der Phänomenologischen Archäologie, wie sie vor allem in Großbritannien seit den 1990er Jahren betrieben wird, erkennen. Als einer der ersten hat Christopher Tilley (1994) eine grundlegende Arbeit zu phänomenologischen Ansätzen in der Archäologie geliefert. Es war dann besonders Julian Thomas, einer ihrer bekanntesten Protagonisten, der diese Ansätze aufgenommen und fortgeführt hat (siehe etwa Thomas 1996, 2006). Das Augenmerk der Phänomenologischen Archäologie liegt auf ‚sinnlichen‘ Erfahrungen speziell von Landschaften, Plätzen und Monumenten. Dazu ist es notwendig, solche Plätze aufzusuchen und sie zu studieren, indem alle Sinne (Sehen, Riechen, Hören, ggf. auch Tasten) eingesetzt werden, um damit vergangene menschliche Erfahrungen und ihre Deutungen besser zu verstehen.⁷ Während es dem Archäologen jedoch darum geht, die an den Orten gemachten Erfahrungen in wissenschaftliche Erkenntnisse zu überführen, sind die Motive der Re-Enactors – wie noch zu zeigen sein wird – völlig anders gelagert.

Im Folgenden verwende ich die Begriffe ‚Re-Enactment‘ und ‚Zeitreise‘ – hier ausschließlich als ‚Reise in die Vergangenheit‘ – synonym im Sinne des kostümierten Spiels, während ich ‚Living History‘ ganz generell als *Versuch* der aktiven Aneignung von Vergangenheit und somit als praktisches/emotionales/körperliches Erleben von Vergangenheit in der Gegenwart fasse. Damit entwerfe ich zwar einen relativ weiten Begriff von ‚Living History‘, der jedoch klar vom Lesen von Historienromanen oder dem Zuschauen von TV-Dokumentationen zu trennen ist.

5 Die gewiss wichtige Frage, ob sich auch aus der ‚Living History‘ Erkenntnisse für die Wissenschaft ableiten lassen, kann hier nicht beantwortet werden, da es dazu keine fundierten Studien gibt.

6 Markus Walz (2008) geht in eine ähnliche Richtung; er bevorzugt den Begriff ‚historisches Spiel‘.

7 Die Kritik an dieser Art der Archäologie blieb nicht aus. Der Ansatz wird nicht selten, auch aufgrund einer mangelnden verbindlichen Methodik, als unwissenschaftlich und subjektiv bezeichnet (Versuche, eine solche zu entwickeln, finden sich bei Hamilton u. a. 2006). Wie Brück (2005) halte ich den Ansatz für problematisch und das Ziel für unerreichbar; allerdings mag der phänomenologische Zugriff durchaus neue Denkanstöße liefern.

Die Differenzierung resultiert aus dem Gegensatz von aktivem Tun und ‚passivem‘ Rezipieren, also zuschauen, lesen.

Dieses aktive Tun wiederum lässt verschiedene Formen und Praktiken zu. Ein so verstandener Begriff erfasst nicht nur das klassische ‚Re-Enactment‘ und damit das kostümierte Nachempfinden/-spielen von Vergangenheit, 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.⁸

‚Living History‘ fungiert also als Oberbegriff für die verschiedenen Formen körperlichen Erlebens von Vergangenheit. Ihr zeitliches Spektrum reicht von der Urgeschichte bis in die Nachkriegszeit;⁹ sie knüpft 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.¹⁰ Das kostümierte ‚Re-Enactment‘ bzw. die kostümierte Zeitreise stellt dabei nur einen Modus von ‚Living History‘ dar – er steht im Zentrum der folgenden Betrachtung.

Die Zeitreise: Mittel und Motive der Akteure

Bei den verschiedenen Formen von ‚Living History‘ steht also das körperliche Erleben von Vergangenheit im Vordergrund. Das trifft auf Akteure in ‚Doku-Soaps‘ ebenso zu wie auf Re-Enactors in Museen. Was sie unter anderem unterscheidet, sind ihre epochenspezifischen Vorkenntnisse. Während die Darsteller und Darstellerinnen in den ‚Doku-Soaps‘ nicht selten danach ausgewählt werden, dass sie möglichst „wenig Kenntnis über die historische Lebenswelt haben, in die sie reisen“ (Fenske 2007: 89), sind Re-Enactors, die in Museen auftreten, häufig schon Jahre in der ‚Szene‘ aktiv und besitzen ein ausgesprochen gutes Fachwissen über die von ihnen dargestellte Zeit. Unabhängig von der Form – live vor der Kamera oder live vor dem Publikum – sind die Mittel, mit denen sie eine Zeitreise zu bewerkstelligen suchen, jedoch ähnlich.

Die folgende Analyse stützt sich auf einige wenige bislang publizierte empirische Untersuchungen und Beobachtungen¹¹ sowie auf eine im Sommer 2011 erhobene Umfrage unter ‚Living History‘-Darstellern und Darstellerinnen sowie einen Besuch des ‚Römerfests‘ in Rottenburg a. N. Ende August 2011.¹² Im Rahmen der Umfrage wurden 19 Re-Enactment-Gruppen bzw. Einzelpersonen per E-Mail angeschrieben, die den Schwerpunkt ihrer Darstellung auf ur- und frühgeschichtliche Epochen haben; es wurde darauf geachtet, Gruppen mit unterschiedlichen zeitlichen wie räumlichen Charakter einzubeziehen (z. B. Alamannen, Germanen, Kelten, Römer, Steinzeit-Gruppen). Von den damit ca. 200–250 erreichten Einzelpersonen haben 47 geantwortet.¹³ Aufgrund der geringen Zahl der auswertbaren Fragebögen ist klar, dass diese Umfrage selbstverständlich keinen repräsentativen Charakter besitzt. Sie kann aber durchaus – in Kombination mit anderen, vor allem qualitativen Untersuchungen – Tendenzen aufzeigen. Die Umfrage zielte besonders auf den Aspekt der Motivation der Befragten; darüber hinaus wurde unter anderem die Gruppenzugehörigkeit, Motive für den Beitritt in eine Gruppe und demographische Daten erfragt.

8 Allgemein spricht man von „themed environments“ (Schlehe u. a. 2010). Den bislang wenig beachteten ‚themed walks‘ geht ein Teilprojekt des von der VolkswagenStiftung geförderten Vorhabens „Living History: Reenacted Prehistory between Research and Popular Performance“ (siehe Anm. 10) nach.

9 Die „Historiale“ in Berlin – ein Geschichtsfestival, das „Geschichte live erlebbar macht“ – thematisierte 2011 unter dem Titel „Hauptstadt der Spione“ die Zeit zwischen 1945 und dem Mauerbau. Zur Historiale siehe auch <<http://www.historiale.de>> [Stand: 5.7.2013].

10 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 durchgeführt wird. Für einen Überblick zum Forschungsprojekt siehe Samida 2012a sowie <<http://www.livinghistory.uni-tuebingen.de>> [Stand: 5.7.2013].

11 Besonders Drieschner 2005; Fenske 2007, 2009; Krug-Richter 2009; Groschwitz 2010.

12 Sophie Reinlaßöder, Valeria Schäfer und Dirk Seidensticker danke ich sehr für ihre Hilfe bei der Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung der Umfrage sowie für ihre Beobachtungen auf dem Rottenburger ‚Römerfest‘.

13 Es antworteten 15 Frauen und 32 Männer; von den 47 Befragten hatten 27 (also rund 57 %) studiert, davon wiederum 11 mit einem Schwerpunkt auf Archäologie.



Abb. 1: Akteure auf dem ‚Römerfest‘ in Rottenburg a. N. 2011 (Foto: S. Samida).

Zum wichtigsten Mittel zählt die Verkleidung (Abb. 1). Mit dem Ablegen der zeitgenössischen bzw. Alltagskleidung und dem Anlegen eines Kostüms wird einerseits „Geschichte am eigenen Leib erfahren“ (Fenske 2009: 83). Andererseits wird auch rein optisch ein Rollen- und damit in gewisser Hinsicht auch ein Identitätswechsel vorgenommen, nach dem Motto ‚Bankangestellter war ich vorhin, jetzt bin ich ein römischer Legionär des 1. Jahrhunderts n. Chr.‘. Die Kleidung und weitere Ausrüstungsgegenstände – in diesem Falle z. B. Tunika, Helm (*galea*), Kettenhemd (*lorica hamata*), Sandalen (*caligae*) und Kurzsword (*gladius*) – markieren nicht nur für den Darsteller selbst, sondern auch für das Publikum eine Art ‚Zeitsprung‘ – der materiellen Kultur kommt also eine entscheidende Rolle bei der Zeitwahrnehmung zu. Gleiches gilt auch für weiblichen Rollentausch. Die materielle Kultur ist es, die bei Akteuren und Zuschauern das ‚Eintauchen‘ in eine andere Epoche und die Vorstellung von ‚erst‘ und ‚jetzt‘ erleichtert. Durch die zumeist originalgetreu hergestellte Kleidung und Ausrüstung soll zugleich Authentizität hergestellt werden.¹⁴ Sie ist ein entscheidendes

14 Der Begriff ‚Authentizität‘ ist durch semantische Unbestimmtheit gekennzeichnet. Auf eine ausführliche Darstellung der Begriffsgeschichte muss im Folgenden verzichtet werden; siehe aber etwa Saupe 2012 mit weiterführender Literatur.

Kriterium, wenn es um die Glaubwürdigkeit der Re-Actors und ihrer Darstellung beim Publikum geht; nicht selten gilt sie als Qualitätsmerkmal. Neben dieser objektbehafteten Authentizität spielt auch die im Rahmen des emotionalen Nachempfindens von Vergangenheit subjektzentrierte Authentizität bzw. authentische Selbstdarstellung eine bedeutende Rolle. Letztlich handelt es sich aber um „Authentizitätsfiktionen“ (Pirker und Rüdiger 2010).

Die Kleidung ist also ein wichtiger Aspekt, ein weiterer ist die Art und Weise der Darstellung bzw. des Eintauchens in die Vergangenheit. Gewöhnlich unterscheidet man zwischen ‚first-‘, ‚second-‘¹⁵ und ‚third-person-interpretation‘. Während Darsteller oder Darstellerinnen in der ersten Person versuchen, 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 2009a: 218). Die Re-Actors, die als ‚first-person-interpretations‘ auftreten, versuchen also ganz bewusst die Gegenwart in ihrer Darstellung auszublenden. Der zeitliche Bezugspunkt beim ‚third-person-interpretation‘ bleibt hingegen stets die Gegenwart (Klein 2010: 125–126), wodurch der Konstruktionscharakter der Zeitreise bloßgelegt wird.¹⁶

Nicht selten ist die Zeitreise auch an einen historischen Ort gebunden. Die Vergangenheit wird also nicht nur im Museum oder vor der Kamera ‚zum Leben erweckt‘, sondern auch an sogenannten ‚historic sites‘. Der authentische Ort vermag dabei „auratische Erfahrung“ (Pirker und Rüdiger 2010: 19) hervorzubringen, wie es andernorts nicht für möglich gehalten wird.

Die hier aufgeführten Authentifizierungsstrategien laufen gleichwohl nicht selten gegeneinander, etwa dann, wenn sich die Akteure einer

15 Die Darstellung in der zweiten Person, die in der Regel weit weniger praktiziert wird, versucht Zuschauer und Zuschauerinnen einzubinden: Sie sollen in eine ihm zugewiesene Rolle schlüpfen (ausführlich dazu etwa Magelssen 2006). Sie ist in unserem Zusammenhang nachrangig.

16 Klein (2010) hat gezeigt, dass auch in den ‚Doku-Soaps‘ der Konstruktionscharakter deutlich wird, indem die Akteure in den Sendungen immer wieder auch über ihr ‚Dasein‘ in der ihnen zugewiesenen vergangenen Lebenswelt und den von ihnen übernommenen Aufgaben sprechen und reflektieren. Es handele sich also nicht um Darstellungen der Vergangenheit, sondern um gegenwärtige Auseinandersetzungen mit gewissen Aspekten der Vergangenheit (Klein 2010: 141).

„historisierenden Kunstsprache“ (Groschwitz 2010: 150) bemächtigen. Grundsätzlich ist anzumerken, dass die Zeitreisenden ihrem eigenen hohen Anspruch an Authentizität kaum gerecht werden können. Denn neben der Sprache, die wir in der Regel – je weiter wir in die Vergangenheit gehen – nicht rekonstruieren können, wissen wir auch kaum etwas über Gestik und Mimik historischer Menschen beispielsweise von Kelten, Römern oder der Menschen in der Frühen Neuzeit. Die alltäglichen kulturellen Praktiken sind uns unbekannt und somit auch körperlich und emotional nicht erfahrbar.

Sind die Mittel zur Bewerkstelligung einer Zeitreise in der Regel – ganz egal, ob man in die Steinzeit oder ins Hochmittelalter reist – stets die gleichen, sind die Motive, warum sich Personen für das Re-Enactment entscheiden, individuell verschieden.¹⁷ Trotz der Heterogenität lassen sich Gemeinsamkeiten aufzeigen, die sich in folgende Motive zusammenfassen lassen: a) Selbsterleben; b) Gemeinschaftserfahrung/soziales Miteinander; c) Naturfahung/Exotismus d) Gegenwartsflucht/Eskapismus; e) Grenzerfahrung; f) Rollenwechsel; g) Spaß und Spiel sowie h) Vermittlung von Wissen. Dabei ist selbstverständlich zu beachten, dass einige Motive mehr auf die Zeitreisenden in ‚Doku-Soaps‘, andere mehr auf solche in Museen zutreffen.

Carsten Drieschner (2005) hat die bislang ausführlichste Analyse vorgestellt. Sie basiert auf einer Feldstudie, die im Sommer 2003 unter der Mitwirkung des Schleswiger Wikingervereins ‚Opinn Skjold e.V.‘ durchgeführt wurde. In Gesprächen mit Mitgliedern des Vereins wurde unter anderem deutlich, dass für die Darsteller und Darstellerinnen nicht nur die öffentliche Präsentation von Bedeutung ist, sondern dass sie Geschichte physisch ‚leben‘, also erfahren, möchten (Drieschner 2005: 34–35). Dieses Selbsterleben ist für sie zentral. Äußerungen wie „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

17 Da es bisher kaum eingehende sowie publizierte Analysen zu Re-Enactors gibt, können im Folgenden nur Tendenzen eingefangen und aufgezeigt werden. Eine Ausnahme bildet die Arbeit von Drieschner (2005); andere Arbeiten, in Form von Magisterarbeiten, existieren, liegen aber nicht veröffentlicht vor; siehe die Hinweise bei Fenske 2009: 87, Anm. 10 [mittlerweile teilweise veröffentlicht, siehe Schwellenbach 2010]; 88 Anm. 13.

Qualm, der sich grundsätzlich dann die Leute aussucht, die direkt am Feuer sitzen [...]“ (Drieschner 2005: 46) zeigen, dass das sinnliche, körperliche Erleben von elementarer Bedeutung für die Akteure ist. Dies bestätigt auch die im Sommer 2011 von uns durchgeführte Umfrage; auf die Frage, wie wichtig das Motiv sei, Geschichte/Vergangenheit selbst zu ‚erleben‘/‚erfahren‘, antwortete die Mehrheit (24 Personen) auf einer Skala von 1 (unwichtig) bis 6 (wichtig) mit 5 und 6 (Abb. 2).

Neben der Selbsterfahrung wird von den Re-Enactors immer wieder auch das soziale Miteinander (Fenske 2009: 81) bzw. die „Suche nach partieller Gemeinschaft“ (Krug-Richter 2009: 71) hervorgehoben; Helmut Groschwitz (2010: 154) bezeichnet sie gar als „konstitutives Element“. Auf dem ‚Römerfest‘ in Rottenburg a. N. im Sommer 2011 machten wir ähnliche Erfahrungen. So sagte beispielsweise ein Akteur einer Alamannengruppe, dass für ihn das Gemeinschaftserlebnis ganz besonders wichtig sei und er fügte hinzu, dass der lustige Teil des ‚Lagerlebens‘ erst dann beginne, wenn das Publikum am Abend das Fest verlassen hätte.

Nicht selten geht das Motiv der ‚Selbsterfahrung‘ mit der ‚Natur-‘ und der ‚Grenzerfahrung‘ einher. 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). Einerseits findet man immer wieder 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

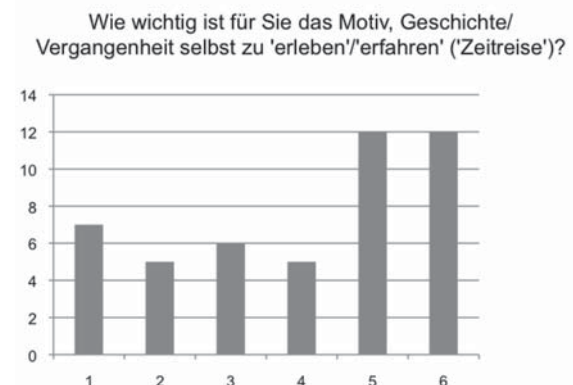


Abb. 2: Umfrage unter Re-Enactors im Sommer 2011; Frage nach der Bedeutung des Motivs ‚Zeitreise‘ auf einer Skala von 1 (unwichtig) bis 6 (wichtig); (n = 47).

wird gesucht und man glaubt, es in der Vergangenheit gefunden zu haben – der Übergang zur Gegenwartsflucht ist dabei fließend.¹⁸ Andererseits geht es um Extremsituationen: Gerade die Akteure der ‚Doku-Soaps‘ betrachten ihre Zeitreise nicht selten als Erlebnis, bei dem es darum geht, ob man unter anderen, implizit schwierigeren Lebensbedingungen leben könnte (dazu Fenske 2007: 95–97). Auch wenn andere soziale Strukturen – sei es im Mittelalter oder im 19. Jahrhundert – als gewöhnungsbedürftig hingenommen werden, so bieten sie doch zugleich eine „klare soziale Ordnung“ und werden nicht selten als erleichternd empfunden (Klug-Richter 2009: 71–72). Jeder hat seinen Platz und seine Aufgabe. Es verwundert daher auch nicht, wenn Zeitreisende von ‚Doku-Soaps‘ erklären: „Unterordnen kann auch sehr schön sein, Du brauchst nicht selbst zu denken“ (Fenske 2007: 99).

Die Zeitreise ist darüber hinaus mit einem Rollenwechsel verbunden, der mit einer „temporären Statusveränderung“ (Groschwitz 2010: 148) und der Suche nach einer Identität einhergeht, die sich durchaus – worauf oben aufmerksam gemacht wurde – an „traditionellen Ordnungen orientiert“ (Krug-Richter 2009: 71). Inwieweit diese Deutungen tatsächlich zutreffen, muss derzeit allerdings offenbleiben. Die im Sommer 2011 durchgeführte Umfrage unter Re-Enactors zeigt, dass der Rollenwechsel für die große Mehrheit der von uns Befragten offenbar kein zentrales Motiv darstellt und – jedenfalls auf den ersten Blick – ein solcher nicht bewusst angestrebt wird. Schon eher scheint der Spaß und das Spiel bei der Zeitreise eine große Rolle zu spielen (Abb. 3). Wie Gesine Krüger (2010: 158) anmerkt, könnten Erwachsene während einer Zeitreise endlich mal das machen, was sie sonst nicht machen können: „Verkleiden, Spielen, Basteln, Rumbrollen, Toben“. 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 (s. u.). Beides wurde in der Forschung bislang – wenn überhaupt – nur nebeneinander erwähnt, sollte meiner Ansicht nach in Zukunft aber verstärkt bei der Analyse berücksichtigt werden. Dazu gehört auch, wie die Umfrage eindrücklich zeigt, dass gerade bei den Akteuren, die im musealen Kontext auftreten und die Zeitreise als – zumeist zeitintensives

– Hobby betreiben,¹⁹ vor allem die Vermittlung von Wissen über die Vergangenheit und die Lust am Experimentieren, also die Aneignung und Vermittlung technischer Fertigkeiten, im Vordergrund steht (Abb. 3). Sie sehen sich als Vermittler vergangener Lebenswelten und dringen damit in ein Feld vor, das bis vor kurzem Wissenschaftlern und Museumspädagogen vorbehalten war. Diesem Aspekt kann hier nicht weiter nachgegangen werden. Es sei jedoch darauf hingewiesen, dass die Gefahr besteht, dass Vorstellungen über die Vergangenheit geschaffen werden, die den archäologischen Fächern und anderen historischen Wissenschaften mehr schaden als nützen. Zu denken ist an Klischees und Stereotype, wie z. B. den Misteln schneidenden keltischen Druiden oder die Vereinnahmung durch esoterische und neuheidnische Gruppen sowie die Instrumentalisierung durch rechtsextremistische Kreise (siehe hierzu z. B. Mölders und Hoppadietz 2007; Banghard 2009). Hinzu kommt, wie Sven Kommer (2011: 199) kürzlich in seiner Studie über Akteure auf Mittelaltermärkten hervorgehoben hat, dass viele Darsteller und Darstellerinnen ein „eher frühmodernes Bild von Wissenschaft“ besitzen, das von eindeutigen Wahrheiten, einem gesicherten Wissensstand und klaren Handlungsanleitungen geprägt ist: Hinterfragung und Reflexion suche man bei ihnen vergeblich.²⁰

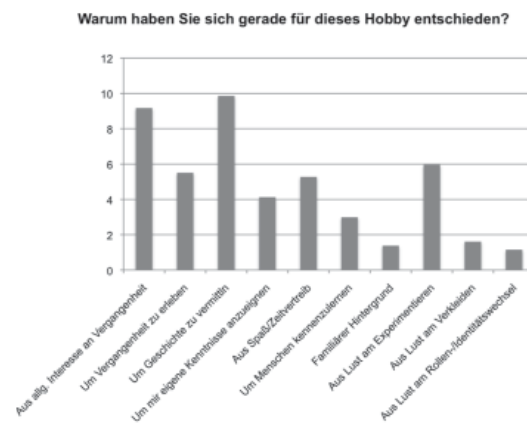


Abb. 3: Umfrage unter Re-Enactors im Sommer 2011; Frage nach Motiven (Mehrfachnennung war möglich).

18 Herchert (2007: 110) weist auch auf den Aspekt der „kontinuierlichen Fortführung der Selbstinszenierung“ hin, mit der ein „Gegenentwurf zur Realität als Fluchtraum“, also eine Art Gegenwelt, etabliert würde; siehe auch Anm. 26.

19 In unserer Umfrage zeigte sich, dass die Mehrheit der Befragten (n=47) durchaus viel Zeit auf ihr Hobby verwendet; 8 Personen betreiben es weniger als eine Stunde, 14 Personen etwa 1–2 Stunden, 13 Personen im Durchschnitt einen halben Tag, 7 einen ganzen Tag und 5 Personen mehr als zwei Tage wöchentlich.

20 Das von der VolkswagenStiftung geförderte Projekt (Anm. 10) widmet sich auch diesen Aspekten.

Die Zeitreise: Kulturelles Konstrukt und/oder karnevalisches Abenteuer

Wir haben gesehen, dass die Mittel zur Durchführung einer Zeitreise und die Motive der Zeitreisenden recht vielfältig sind. Dennoch zeichnen sich Tendenzen ab, die man – auch vor dem Hintergrund unterschiedlicher Medien (Fernsehen – Museum) – generalisieren darf. Die aufgeführten Punkte verweisen darüber hinaus auf zentrale Aspekte, wenn es darum geht, den Stellenwert von Geschichtsanagnungen wie dem Re-Enactment in der heutigen Gesellschaft zu bewerten und zu erklären.

Die Wurzel der ‚Living History‘ und damit der Zeitreise und des ‚Re-Enactments‘ speist sich aus verschiedenen Quellen. Eine ist gewiss das Theater, auch wenn regelmäßig betont wird, dass Zeitreisen und ‚Re-Enactments‘ – anders als das klassische Theater – ohne Drehbuch und Regieanweisungen auskämen (dazu etwa Magelssen 2007: 103–119). Inwieweit das immer zutrifft, muss jeweils für den Einzelfall geklärt werden. Inszenatorische und performative Anleihen aus der Theaterwelt sind jedenfalls nicht von der Hand zu weisen.²¹

Ein anderer wichtiger Strang sind die historischen Festzüge, die sich im 19. Jahrhundert herausgebildet und als „Medium einer öffentlichen Symbolsprache“ (Schweizer 2007: 33) durchgesetzt haben. Die Körperlichkeit stellte dabei den „Kern des performativen Aktes“ dar, durch die bei den Zuschauern eine Form von „Identität und Gemeinschaft“ erzielt und Geschichte – vermittelt durch Kostümierung, Musik, rituelle und zeremonielle Handlungen – versinnlicht werden sollte (Schweizer 2007: 35).²² Die Festzüge zielten einerseits darauf, den Herrschaftsanspruch von Potentaten zu erneuern und zu festigen (Schweizer 2007: 39); andererseits dienten sie der Selbstdarstellung beispielsweise einer Nation, einer Stadt, eines Dorfes oder einer Zunft. Die Umzüge hatten also identifikatorische Funktion. 1886 stellten in Berlin

21 Kaum beachtet werden in der Diskussion die Ähnlichkeiten zu der als ‚Naumachie‘ (Nachstellen von historischen Seeschlachten, ‚gespielt‘ von Gladiatoren oder zum Tode Verurteilten) bezeichneten Darbietung u. a. in eigens dafür gebauten ‚Kunstseen‘ und im Amphitheater, wie wir sie vor allem aus der Römischen Kaiserzeit kennen. Am berühmtesten ist wohl die unter Kaiser Augustus 2 v. Chr. nachgespielte Seeschlacht von Salamis (480 v. Chr.). Das Beispiel Schloss St. Georgen in Bayreuth verdeutlicht, dass in der Barockzeit ähnliche Spektakel sehr beliebt waren; zur Naumachie siehe Cariou 2009.

22 Schweizers Hinweis auf die Körperlichkeit gilt prinzipiell auch für die heutigen ‚Living History‘-Formen.

etwa 1500 kostümierte Darsteller den Triumphzug eines pergamenischen Königs – wohl *Attalos I.* – nach (Abb. 4).²³ Der Festumzug, der siegreiche Hellen und besiegte Galater darstellte, war zugleich als Metapher der deutschen Vergangenheit zu verstehen, als Frankreich im Deutsch-Französischen Krieg 1870/71 besiegt und kurz darauf das Deutsche Reich gegründet wurde. In der Schweiz feierte man zur selben Zeit in historischen Umzügen die sogenannten ‚Pfahlbauern‘ (Abb. 5). Die ersten Pfahlbauten hatte Ferdinand Keller 1854 am Zürichsee entdeckt; ihre Bewohner und Bewohnerinnen betrachtete man als ‚Kulturbringer‘ und ‚Pioniere der Zivilisation‘, die als Urahnen am Beginn der Schweizer Geschichte gestanden hätten (dazu ausführlich Gramsch 2009).

Als drittes ist der Karneval anzuführen, verstanden als „Maskierung und Rollenwechsel“, „Spiel mit der verkehrten Welt“ sowie als offener Raum „für das Ausleben von Geselligkeit“ (Braun 2002: 7). Auch die kostümierte Zeitreise evoziert, wie wir gesehen



Abb. 4: ‚Griechisches Fest‘ auf der Jubiläums-Kunstaussstellung in Berlin 1886 (*Illustrierte Zeitung*, 10. Juli 1886, Nr. 2245).

23 Siehe dazu z. B. die zeitgenössischen Berichte in der *Gartenlaube* Jg. 1886, Nr. 31, 540–544; *Illustrierte Zeitung* (Leipzig), 10. Juli 1886. Bei den Teilnehmern handelt es sich in der Tat fast ausschließlich um männliche Darsteller.



Abb. 5: ‚Pfahlbauern‘ anlässlich des Neuenburger Schützenfestes 1882 (© Latènum, Archäologiapark und -museum, Neuchâtel).

haben, einen Rollenwechsel, ein Spiel mit einer anderen – wenn auch nicht verkehrten, so doch vergangenen – Welt und bietet einen Raum für soziale Interaktionen. Dass der Karneval ursprünglich apotropäischen Charakter hatte, soll nicht verschwiegen werden; er spielt heute aber kaum noch eine Rolle, denn es geht vielfach nur noch um das ‚Event‘ bzw. um das Verkleiden und den damit einhergehenden Rollenwechsel. Die enge Verknüpfung von Karneval/Fasching mit ‚Living History‘ zeigt auch der Dokumentarfilm *Die Stämme von Köln* (2010) der Ethnologin Anja Dreschke. Zu den ‚Kölner Stämmen‘ gehören rund 80 Vereine aus Köln, deren Mitglieder sich u.a. als Hunnen, Mongolen, Tataren, Germanen, Ritter oder Indianer beiderlei Geschlechts verkleiden und einen Großteil ihrer Freizeit mit der Herstellung von Kostümen, Waffen etc. verbringen. Sie agieren eben nicht nur während des Karnevals, sondern auch in den Sommermonaten (zum Film siehe auch Holthorf 2012).²⁴ Es scheint mir daher in Anlehnung an

den Volkskundler Karl Braun (2002) zulässig, die Zeitreise in den Kontext des Karnevals zu stellen und mit dem Terminus „Karnevaleske“ zu belegen.²⁵ Sie ist somit als ein Phänomen zu beschreiben, das kurzzeitig gegenwärtige soziale Ordnungen und Hierarchisierungen aufhebt – zugleich allerdings neue Hierarchisierungen schafft – sowie deutlich offenere Handlungsmöglichkeiten zulässt als sie im alltäglichen Geschehen möglich sind (Braun 2002: 10).

Jede Form der Zeitreise ist zugleich ein „kulturelles Konstrukt der Jetztzeit“ (Fenske 2009: 84), in der sich lediglich unsere zeitgenössische Lebenswelt widerspiegelt. Zeitreisen erzählen in erster Linie davon, wie unsere Zeitgenossen in historischer Kulisse agieren; sie offenbaren Bedürfnisse, Erfahrungen, Erkenntnisse, Fragen und Probleme des Heute (Fenske 2007: 87).²⁶ Es fragt sich also, welche Art

24 Die Ähnlichkeit zwischen beiden Phänomenen wird auch an folgendem Zitat Brauns (2002: 8) deutlich: „Die Karnevalisten lassen ihre Identität hinter der Maske verschwinden, wechseln in andere Rollen, probieren andere Existenzen. Schlüpft nur eine genügend große Zahl von Personen in die Maske, tut sich etwas wie eine ephemere Gegenwelt zum Alltag auf, in die auch Nicht-Maskierte miteinbezogen sind“. Neben diesen Ähnlichkeiten gibt es selbstverständlich auch

Trennendes, findet Karneval/Fasching/Fasnacht doch immer in einem ganz bestimmten Zeitraum statt, nämlich in der Vorfastenzeit; er verfügt darüber hinaus lokal/regional über einen festen Ablauf und hat ursprünglich – worauf schon hingewiesen wurde – apotropäischen Charakter.

25 Darauf hat in einem Nebensatz auch schon Groschwitz (2010: 148) hingewiesen.

26 Nicht selten hat die Zeitreise kompensatorische Funktion, ist sie eine Flucht vor dem Jetzt – den Sorgen und dem Alltag. Je moderner und technisierter unsere Welt

von Erkenntnis wir daraus für unser Wissen von der Vergangenheit ziehen können. Individuell mag der eine oder die andere seine oder ihre durch Schule und Medien geprägte Vorstellung bestimmter Aspekte der Vergangenheit nach einer Zeitreise revidieren bzw. mit anderen Augen bewerten. Gottfried Korff (2002: 65) hat in diesem Zusammenhang von „historischen Aha-Effekten“ gesprochen. Die Vergangenheit ‚erlebt‘ bzw. ‚nachempfunden‘ hat man allerdings nicht, sondern im besten Fall die Vorstellung einer von Archäologen und Archäologinnen bzw. Historikern oder Historikerinnen anhand der Quellen konstruierten Vergangenheit; im schlechtesten Fall ist man einer populärkulturellen und medial inszenierten Vergangenheit aufgesessen.

Als karnevaleskes Ereignis markiert die Zeitreise ein zeitgenössisches Phänomen, das uns von anderen Formen unserer Erlebnisgesellschaft – z. B. Street- und Mottopartys – bekannt ist. Das Interesse an diesen Formen lässt sich in erster Linie aus den für die Akteure neu eröffnenden Handlungsräumen erklären – Handlungsräume, in denen das Erleben in den Vordergrund rückt. Dies trifft auch für die performative Aneignung von Vergangenheit zu, wie sie uns in der Zeitreise gegenübertritt.

Ausblick: ‚Living History‘ als Forschungsgegenstand

Die Beschäftigung mit den materiellen Hinterlassenschaften der Vergangenheit gilt als ureigenste Aufgabe aller archäologischen Wissenschaften. Neben der Entwicklung einer jeweils fachspezifischen Methodik gehört dazu auch die der unterschiedlichen Quellenlage geschuldete Auseinandersetzung mit den verschiedenen Deutungsansätzen und der Vermittlung des aktuellen Wissens.

Im Zentrum dieses Beitrages steht hingegen ein bislang weitgehend ausgeblendetes Forschungsfeld, das sich der Wechselbeziehung von Archäologie und Öffentlichkeit und damit der Vermittlung, Wirkungsweise und Rezeption einerseits der Archäologie und andererseits der von ihr erforschten Vergangenheit in der Gesellschaft widmet. Das mangelnde Interesse an diesem Forschungszweig, den man dem weiten Feld der ‚Public History‘ zurechnen darf, stellt ein doppeltes Dilemma dar: Es besteht einerseits die

Gefahr, dass eine zunehmend ‚medialisierte Archäologie‘ – das Phänomen der ‚Living History‘ steht hier lediglich stellvertretend für viele andere Ausprägungen einer solchen medial geprägten Archäologie – Klischees und Stereotype befördert. Andererseits wäre es vermessen zu glauben, Archäologen gehe die Beschäftigung mit solchen Aspekten nichts an.

Bibliographie

- Anderson, Jay. 1982. Living History: Simulating Everyday Life in Living Museums. *American Quarterly* 34(3): 290–306.
- Anderson, Jay. 1984. *Time Machines. The World of Living History*. Nashville: American Association for State and Local History.
- Banghard, Karl. 2009. „Unterm Häkelkreuz“. Germanische Living History und rechte Affekte. Ein historischer Überblick in drei Schlaglichtern. In Hans-Peter Kilguss, Hrsg.: *Die Erfindung der Deutschen. Rezeption der Varusschlacht und die Mystifizierung der Germanen. Dokumentation zur Fachtagung vom 03. Juli 2009*, S. 29–35. Köln: NS-Dokumentationszentrum der Stadt Köln.
- Bendix, Regina. 2000. Der gespielte Krieg. Zur Leidenschaft des Historic Reenactment. In Institut für Europäische Ethnologie der Universität Wien, Hrsg. in.: *Volkskultur und Moderne. Europäische Ethnologie zur Jahrtausendwende*. Festschrift für Konrad Köstlin zum 60. Geburtstag am 8. Mai 2000, S. 253–268. Veröffentlichungen des Instituts für Europäische Ethnologie der Universität Wien 21. Wien: Selbstverlag des Instituts für Europäische Ethnologie.
- Braun, Karl. 2002. Karneval? Karnevaleske! Zur volkskundlich-ethnologischen Erforschung karnevalesker Ereignisse. *Zeitschrift für Volkskunde* 98: 1–15.
- Brück, Joanna. 2005. Experiencing the Past? The Development of a Phenomenological Archaeology in the British Prehistory. *Archaeological Dialogues* 12(1): 45–72.
- Cariou, Gerald. 2009. *La naumachie: moritori te salutant*. Paris: Presses de l'Université Paris-Sorbonne.

wird, desto mehr, so hat man den Eindruck, versuchen wir, uns die Vergangenheit zurückzuholen oder richtiger: desto mehr suchen wir ihre Nähe.

- Carstensen, Jan, Uwe Meiners und Ruth-E. Mohrmann, Hrsg_in. 2008. *Living History im Museum. Möglichkeiten und Grenzen einer populären Vermittlungsform*. Beiträge zur Volkskultur in Nordwestdeutschland 111. Münster u.a.: Waxmann.
- Criticism. 2004. Special Issue: Extreme and Sentimental History. *Criticism* 46(3).
- DASV. 2011. Dachverband Archäologischer Studierendenvertretungen (DASV) e.V., Hrsg_in. *Vermittlung von Vergangenheit. Gelebte Geschichte als Dialog von Wissenschaft, Darstellungen und Rezeption*. Weinstadt: Bernhard Albert Greiner.
- Drieschner, Carsten. 2005. Living History als Freizeitbeschäftigung – Der Wikingerverein „Opinn Skjold e.V.“ in Schleswig. *Kieler Blätter für Volkskunde* 37: 31–61.
- Duisberg, Heike, Hrsgin. 2008. *Living History in Freilichtmuseen: Neue Wege der Geschichtsvermittlung*. Rosengarten-Ehestorf: Förderverein des Freilichtmuseums am Kiekeberg.
- Eggert, Manfred K. H. und Stefanie Samida. 2013. *Ur- und Frühgeschichtliche Archäologie*. Tübingen u.a.: A. Francke. 2. Aufl.
- Etges, Andreas. 2009. „Time Machines“? Living History-Museen in den USA. In Wolfgang Hardtwig und Alexander Schug, Hrsg: *History Sells! Angewandte Geschichte als Wissenschaft und Markt*, S. 381–391. Stuttgart: Franz Steiner.
- Fenske, Michaela. 2007. Historische Doku-Soaps als Handlungs-, Diskussions- und Erlebnisräume. In Andreas Hartmann, Silke Meyer und Ruth-E. Mohrmann, Hrsg_in.: *Historizität. Vom Umgang mit Geschichte*. Münsteraner Schriften zur Volkskunde/Europäische Ethnologie 13, S. 85–105. Münster u.a.: Waxmann.
- Fenske, Michaela. 2009. Abenteuer Geschichte. Zeitreisen in der Spätmoderne. Reisefieber Richtung Vergangenheit. In Wolfgang Hardtwig und Alexander Schug, Hrsg.: *History Sells! Angewandte Geschichte als Wissenschaft und Markt*, S. 79–90. Stuttgart: Franz Steiner.
- Gehrke, Hans-Joachim und Miriam Sénécheau, Hrsg_in. 2010. *Geschichte, Archäologie, Öffentlichkeit. Für einen neuen Dialog zwischen Wissenschaft und Medien*. Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen 4. Bielefeld: transcript.
- Gramsch, Alexander. 2009. „Schweizer Art ist Bauern Art“. Mutmaßungen über Schweizer Nationalmythen und ihren Niederschlag in der Ur- und Frühgeschichtsforschung. In Susanne Grunwald, Julia K. Koch, Doreen Mölders, Ulrike Sommer und Sabine Wolfram, Hrsgin.: *ArteFakt. Festschrift für Sabine Rieckhoff zum 65. Geburtstag, 1*. Universitätsforschungen zur Prähistorischen Archäologie 172, S. 71–85. Bonn: Habelt 2009.
- Groschwitz, Helmut. 2010. Authentizität, Unterhaltung, Sicherheit. Zum Umgang mit Geschichte in Living History und Reenactment. *Bayerisches Jahrbuch für Volkskunde* 2010: 141–155.
- Hamilton, Sue, Ruth Whitehouse, Keri Brown, Pamela Combes, Edward Herring und Mike Seager Thomas. 2008. Phenomenology in Practice: Towards a Methodology for a ‘Subjective’ Approach. *European Journal of Archaeology* 9(1): 31–71.
- Hart, Lain. 2007. Authentic Recreation: Living History and Leisure. *Museum and Society* 5(2): 103–124.
- Herchert, Gaby. 2007. „Gehabt Euch wohl, ich suche mich im Mittelalter!“ Living History und die Welt des Mittelalters neben uns. In Dietmar Hartwich, Christian Swertz und Monika Witsch, Hrsg_in.: *Mit Spieler: Überlegungen zu nachmodernen Sprachspielen in der Pädagogik*, S. 105–111. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Hochbruck, Wolfgang. 2008. Living History, Geschichtstheater und Museumstheater: Übergänge und Spannungsfelder. In Heike Duisberg, Hrsgin.: *Living History in Freilichtmuseen: Neue Wege der Geschichtsvermittlung*, S. 23–35. Rosengarten-Ehestorf: Förderverein des Freilichtmuseums am Kiekeberg.
- Hochbruck, Wolfgang. 2009a. ‚Belebte Geschichte‘: Delimitationen der Anschaulichkeit

- im Geschichtstheater. In Barbara Korte und Sylvia Paetschek, Hrsgin.: *History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*. Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen 1, S. 215–230. Bielefeld: transcript.
- Hochbruck, Wolfgang. 2009b. Zwischen Ritterspiel und Museumstheater. Performative Aneignung von Geschichte. In Wolfgang Hardtwig und Alexander Schug, Hrsg.: *History Sells! Angewandte Geschichte als Wissenschaft und Markt*, S. 163–173. Stuttgart: Franz Steiner.
- Hochbruck, Wolfgang. 2011. Geschichte dramatisch nachbessern? Wissenschaftlicher Anspruch und Performativität im Museumstheater. In Dachverband Archäologischer Studierendenvertretungen (DASV) e.V., Hrsg_in.: *Vermittlung von Vergangenheit. Gelebte Geschichte als Dialog von Wissenschaft, Darstellungen und Rezeption*, S. 77–87. Weinstadt: Bernhard Albert Greiner.
- Holtorf, Cornelius. 2007. Time Travel: A New Perspective on the Distant Past. In Birgitta Hårdh, Kristina Jennbert und Deborah Olsson, Hrsgin.: *On the Road. Studies in Honour of Lars Larsson*. Acta Archaeologica Lundensia Series prima in 4° 26, S. 127–132. Stockholm: Almqvist & Wiksell International.
- Holtorf, Cornelius. 2010. On the Possibility of Time Travel. *Lund Archaeological Review* 15/16: 31–41.
- Holtorf, Cornelius. 2012. The Past as Carnival. *Time and Mind* 5(2): 195–202.
- Jung, Matthias. In Vorb. *Archaische Illusionen. Die Vernutzung von Wissenschaft durch das Fernsehen am Beispiel der SWR-Produktion ‚Steinzeit. Das Experiment‘*.
- Junkelmann, Marcus. 2002. Das Phänomen der zeitgenössischen ‚Römergruppen‘. In Inken Jensen und Alfried Wiczorek, Hrsg_in.: *Dino, Zeus und Asterix. Zeitzzeuge Archäologie in Werbung, Kunst und Alltag heute*. Publikation des Reiss-Engelhorn-Museums 4, S. 73–90. Mannheim/Weißbach: Reiss-Engelhorn-Museen/Beier & Beran.
- Keefer, Erwin, Hrsg. 2006. *Lebendige Vergangenheit: Vom archäologischen Experiment zur Zeitreise*. Stuttgart: Theiss 2006.
- Klein, Christa. 2010. Reflexive Authentizitätsfiktionen als situierte Geschichtsversionen am Beispiel des Living-History-Formats *Die Bräuteschule* 1958. In Eva Ulrike Pirker, Mark Rüdiger, Christa Klein, Thorsten Leiendecker, Carolyn Oesterle, Miriam Sénécheau und Michiko Uike-Bormann, Hrsg_in.: *Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen*. Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen 3, S. 123–146. Bielefeld: transcript.
- Kommer, Sven. 2011. Mittelalter-Märkte zwischen Kommerz und Historie. In Thomas Martin Buck und Nicola Brauch, Hrsg_in.: *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis*, S. 183–200. Münster u.a.: Waxmann.
- Korff, Gottfried. 2002. Geschichte im Präsens? Notizen zum Problem der „Verlebendigung“ von Freilichtmuseen (1985). In Gottfried Korff: *Museumsdinge. Deponieren – Exponieren*, S. 60–74. Köln u.a.: Böhlau.
- Krug-Richter, Barbara. 2009. Abenteuer Mittelalter? Zur populären Mittelalter-Rezeption in der Gegenwart. *Österreichische Zeitschrift für Volkskunde* 112(2): 53–75.
- Krüger, Gesine. 2010. Geschichte erzählen – erzählte Geschichte. Zur Rückkehr der Erzählung im Erinnerungsboom und Reenactment. In Balz Engler, Hrsg.: *Erzählen in den Wissenschaften. Positionen, Probleme, Perspektiven*, S. 145–162. Fribourg: Academic Press.
- Magelssen, Scott. 2006. Making History in the Second Person: Post-touristic Considerations for Living Historical Interpretation. *Theatre Journal* 58: 291–312.
- Magelssen, Scott. 2007. *Living History Museums: Undoing History through Performance*. Lanham u.a.: Scarecrow Press 2007.

- McCalman, Iain und Paul A. Pickering, Hrsg. 2010. *Historical Reenactment: From Realism to the Affective Turn*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Merriman, Nick, Hrsg. 2004. *Public Archaeology*. London u.a.: Routledge.
- Mölders, Doreen. 2008. Archäologie als Edutainment. Können Reenactment und Living History historische Lebenswelten erklären? In Irene Benková, Vincent Guichard, Hrsg. in.: *Gestion et présentation des oppida. Un panorama européen*, S. 155–164. Glux-en-Glenne: CAE européen Mont-Beuvray.
- Mölders, Doreen und Ralf Hoppadietz. 2007. „Odin statt Jesus!“ Europäische Ur- und Frühgeschichte als Fundgrube für religiöse Mythen neugermanischen Heidentums? *Rundbrief Theorie-AG* 6(1): 32–48.
- Outram, Alan K. 2008. Introduction to Experimental Archaeology. *World Archaeology* 40(1): 1–6.
- Pirker, Eva Ulrike und Mark Rüdiger. 2010. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen: Annäherungen. In Eva Ulrike Pirker, Mark Rüdiger, Christa Klein, Thorsten Leiendecker, Carolyn Oesterle, Miriam Sénécheau und Michiko Uike-Bormann, Hrsg. in.: *Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen*. Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen 3, S. 11–30. Bielefeld: transcript.
- Samida, Stefanie. 2012a. Reenacted Prehistory Today: Preliminary Remarks on a Multidisciplinary Research Project. In Nina Schücker, Hrsg. in.: *Intergrating Archaeology. Science – Wish – Reality*, S. 75–80. Frankfurt a. M.: Römisch-Germanische Kommission.
- Samida, Stefanie. 2012b. Re-Enactors in archäologischen Freilichtmuseen: Motive und didaktische Konzepte. *Archäologische Informationen* 35: 209–218.
- Saupe, Achim. 2012. Authentizität, Version: 2.0. Docupedia-Zeitgeschichte <http://docupedia.de/zg/Authentizität>. Zuletzt geöffnet am 22.10.2012.
- Schindler, Sabine. 2003. *Authentizität und Inszenierung. Die Vermittlung von Geschichte in amerikanischen historischen sites*. American Studies – A Monograph Series 112. Heidelberg: Winter.
- Schlehe, Judith, Michiko Uike-Bormann, Carolyn Oesterle und Wolfgang Hochbruck, Hrsg. in. 2010. *Staging the Past: Themed Environments in Transcultural Perspectives*. Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen 2. Bielefeld: transcript.
- Schlenker, Rolf und Almut Bick. 2007. *Leben wie vor 5000 Jahren*. Stuttgart: Theiss.
- Schöbel, Gunter. 2008a. Erfahrungen und Erkenntnisse eines Filmprojektes. Die ARD/SWR Filmdoku „Steinzeit – Das Experiment. Leben wie vor 5000 Jahren“ aus Sicht des Pfahlbaumuseums Unteruhldingen. *Experimentelle Archäologie in Europa* 7: 111–130.
- Schöbel, Gunter. 2008b. Steinzeit das Experiment. Das hat noch gefehlt – Steinzeit als Doku-Soap? *Plattform* 15/16: 4–44.
- Schwarz, Anja. 2007. ‚Not this Year‘: Reenacting Contested Pasts Aboard the Ship. *Rethinking History* 11(3): 427–446.
- Schwarz, Anja. 2010. Zirkelschlüsse der Authentizität: Das Erleben von Geschichte im australischen TV-Reenactment Outback House. In: Eva Ulrike Pirker, Mark Rüdiger, Christa Klein, Thorsten Leiendecker, Carolyn Oesterle, Miriam Sénécheau und Michiko Uike-Bormann, Hrsg. in.: *Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen*. Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen 3, S. 233–250. Bielefeld: transcript.
- Schweizer, Stefan. 2007. „Unserer Weltanschauung sichtbaren Ausdruck geben“. *Nationalsozialistische Geschichtsbilder in historischen Festzügen zum ‚Tag der Deutschen Kunst‘*. Göttingen: Wallstein.
- Schwellenbach, Judith. 2010. „Geschichte light zum Mitmachen“? Von der Schwierigkeit, Geschichte darzustellen. Living History im Vorabendprogramm. *Rheinisch-westfälische Zeitschrift für Volkskunde* 55: 129–151.

- Shanks, Michael. 2005. Public Archaeology/Museology/Conservation/Heritage. In Colin Renfrew und Paul Bahn, Hrsg.: *Archaeology: The Key Concepts*, S. 219–224. London u.a.: Routledge.
- Thomas, Julian. 1996. *Time, Culture and Identity. An Interpretive Archaeology*. London u.a.: Routledge.
- Thomas, Julian. 2006. Phenomenology and Material Culture. In Chris Tilley, Webb Keane, Susanne Küchler, Mike Rowlands und Patricia Spyer, Hrsg. in.: *Handbook of Material Culture*, S. 43–59. London u.a.: Sage Publications.
- Tilley, Christopher. 1994. *A Phenomenology of Landscape. Places, Paths and Monuments*. Oxford u.a.: Berg.
- Walz, Markus. 2008. Sehen, Verstehen. Historisches Spiel im Museum – zwischen Didaktik und Marketing. In Jan Carstensen, Uwe Meiners und Ruth-E. Mohrmann, Hrsg. in.: *Living History im Museum. Möglichkeiten und Grenzen einer populären Vermittlungsform*. Beiträge zur Volkskultur in Nordwestdeutschland 111, S. 15–43. Münster u. a.: Waxmann.
- Weller, Ulrike. 2010. Quo vadis Experimentelle Archäologie. *Experimentelle Archäologie in Europa* 9: 9–13.
- Zündorf, Irmgard. 2010. Zeitgeschichte und Public History, Version 1.0. Docupedia-Zeitgeschichte https://docupedia.de/zg/Public_History?oldid=75534. Zuletzt geöffnet am 11.2.2010.