

Juliane Tomann , Living History,

Version: 1.0, in: Docupedia-Zeitgeschichte, 18.05.2020

http://docupedia.de/zg/Tomann_living_history_v1_de_2020

DOI: <http://dx.doi.org/10.14765/zzf.dok-1755>

Copyright (c) 2020 Clio-online e.V. und Autor, alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk entstand im Rahmen des Clio-online Projekts „Docupedia-Zeitgeschichte“ und darf vervielfältigt und veröffentlicht werden, sofern die Einwilligung der Rechteinhaber vorliegt. Bitte kontaktieren Sie: <redaktion@docupedia.de>



Bereits ab 1934 gehörten kostümierte Darsteller*innen zum Konzept von Colonial Williamsburg, Virginia USA. Seit 1937 waren Handwerksvorführungen fester Bestandteil des Programms, hier eine Darstellerin bei Schmiedearbeiten. Foto: Elizabeth Rowe (beschnitten), 13. September 2016. Quelle: Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 4.0

Living History

von Juliane Tomann

Living History ist ein fester Bestandteil unserer Alltagswelt: Kaum ein Wochenende vergeht, an dem Besucher*innen nicht in die nachgestellte Welt des Mittelalters auf Märkten und Burgen eintauchen können. Städtetourist*innen werden an ihren Reisezielen bei historischen Führungen von verkleideten Burgfräulein oder anderen historisch anmutenden Gestalten begleitet und in die Geschichte des Ortes eingeführt. Das Erlebnis, die zum Event geformte, unterhaltsame, bunte, „lebendige“ Geschichte zum Anfassen und Mitmachen geht häufig einher mit Standortmarketing und der touristischen Aufwertung von Destinationen. Dies ist jedoch nur eine von vielen Dimensionen und Verwendungsweisen, in denen der schillernde Begriff Living History genutzt wird.

Living History beschreibt ein weites semantisches Feld. Eine klare Definition der oft spielerischen, performativ-sinnlichen und affektiven Formen sowie Praktiken der Verlebendigung und Aneignung des Vergangenen gibt es bislang nicht. Vor allem im deutschen Sprachraum wird vielfach auf die semantische Unklarheit des Begriffs verwiesen, der außerdem auf einem Oxymoron bzw. einem erkenntnistheoretischen Problem beruhe: „Lebende Geschichte“ oder „gelebte Geschichte“,^[1] so ein möglicher deutscher Übersetzungsvorschlag aus der Literatur, der um „lebendige Geschichte“ ergänzt werden könnte, erscheint vielen deutschen Akteur*innen, aber auch Wissenschaftler*innen als „irreale(r) Vorgang

der Wiederbelebung von Vergangenenem“.^[2] Der deutsche Amerikanist Wolfgang Hochbruck macht in Bezug auf Living History gar einen „semantischen Sumpf“ aus,^[3] den es trockenzulegen gelte, bevor eine tiefgründige Auseinandersetzung mit den Charakteristika und Eigenschaften von Living History stattfinden könne. Die Direktorin des Deutschen Historischen Instituts in Washington, Simone Lässig, versteht unter Living History hingegen „gleichmaßen eine Bewegung, eine Philosophie, ein Bildungsinstrument und eine spezielle Technik der musealen Präsentation und Vermittlung von Geschichte“.^[4] Auch der kanadische Historiker David Dean hat keine Schwierigkeiten mit einer Definition von Living History, die er als „both a movement and a practice“ versteht, wobei es darum gehe, „to simulate how lives were lived in the past by reenacting them in the present“.^[5]

Living History ist darüber hinaus eng verbunden mit dem Begriff Public History. Beide Termini verbindet, dass sie historische Darstellungen in der Öffentlichkeit beschreiben, wobei Public History weiter gefasst ist als die performativ-sinnlichen Darstellungs- und Aneignungspraktiken der Living History wie sie etwa in der Museumsarbeit oder im Reenactment stattfinden. Im Gegensatz zur Living History definiert sich die Public History nicht nur als Überbegriff für Phänomene des außeruniversitären Umgangs mit Vergangenheit und Geschichte, sondern auch als Subdisziplin der Geschichtswissenschaften – so die Definition von Irmgard Zündorf:

„Public History umfasst einerseits jede Form der öffentlichen Geschichtsrepräsentation, die sich an eine breite, nicht geschichtswissenschaftlich vorgebildete Öffentlichkeit richtet, und beinhaltet andererseits die geschichtswissenschaftliche Erforschung derselben. Sie reagiert sowohl auf das quantitativ gestiegene Interesse an Geschichte als auch auf die qualitativ veränderten Anforderungen an Geschichtsdarstellungen.“^[6]

Als „Vermittlungsinstanz zwischen Forschung und öffentlichem Interesse“^[7] entwickelt Public History Methoden und Begriffe zur Analyse öffentlicher Geschichtsdarstellungen und bildet Historiker*innen darin aus, in und mit einer breiter verstandenen Öffentlichkeit zu agieren. In diesem Sinne sind Living History-Phänomene Gegenstände der Public History, die sie beforscht.

Der Sammelbegriff Living History wird im Folgenden in seinen verschiedenen Definitionen, Formen und Ausprägungen ausbuchstabiert, um einen Überblick zum breiten Phänomenbestand zu ermöglichen. Dabei werden sowohl Entwicklungen in den USA als auch in Europa berücksichtigt sowie historische Vorläufer gegenwärtiger Phänomene thematisiert. Besondere Relevanz entfaltet

der Living History-Ansatz in (Freilicht-)Museen, auf die hier gesondert eingegangen wird. Während im angloamerikanischen Raum Living History als Bildungsangebot und Programmbestandteil vollständig in die Museumslandschaft integriert ist, gibt es an deutschen Einrichtungen – trotz erfolgreich implementierter Living History-Programme – noch immer Vorbehalte gegen diese Art der Darstellung, auf die im Beitrag eingegangen wird. Die Entwicklung des Begriffs Living History wird beispielhaft anhand zweier großer amerikanischer Living History-Museen vorgestellt. Abschließend wird der Frage nachgegangen, wie sich die Geschichts- und Kulturwissenschaften zur Living History verhalten können: Welche theoretischen Zugänge und Ansätze gibt es zur Untersuchung und Analyse von Living History?

Definitionen, Formen und Ausprägungen von Living History

Es ist bereits deutlich geworden, dass es eine allgemeingültige Definition von Living History nicht gibt. Dies liegt zum einen am ausgedehnten und dynamisch wachsenden Phänomenbestand „lebendiger“ Geschichte, zum anderen aber auch an der Vielzahl von Begriffen, die diesen theoretisch zu fassen versucht. Archäolog*innen und Anthropolog*innen verwenden unter anderem den Begriff „Time Travel“ oder „Zeitreise“, um verschiedene Methoden und Phänomene des Nachspielens und -erlebens von Vergangenheit in der Gegenwart außerhalb akademischer Zusammenhänge zu beschreiben.^[8] Die Theater- und Kulturwissenschaften, Performance Studies und die Kunst(geschichte) verwenden den Begriff Reenactment, wenn die Wiederaufführung und Inszenierung von Vergangenheit gemeint ist.

Stehen kommerzielle Aspekte oder die Frage nach dem Verhältnis von historischer Bildung und Unterhaltung im Mittelpunkt, wird oft mit dem Begriff „Histotainment“ operiert.^[9] Weiterhin lassen sich für den Bereich Living History vielfältige Überschneidungen mit körperlichen Praktiken aus der Erinnerungs- und Geschichtskultur beobachten.^[10] Die neueste Tendenz in der kulturwissenschaftlichen Forschung ist die Bezeichnung „Doing History“ für die Beschreibung kultureller Alltagspraktiken, die das aktive Tun sowie das körperliche Erleben und sinnliche Wahrnehmen bei der Aneignung von Vergangenheit in den Vordergrund stellen. Damit entsteht ein großer Überlappungsbereich zu Kernelementen der Living History.^[11]

Der Begriff Living History fungiert dank seiner Weite als „umbrella term“ und umfasst aufgrund seiner semantischen Unbestimmtheit die oben genannten

Termini weitgehend.^[12] Living History hat sich international wie national in den letzten 30 Jahren in verschiedenen institutionellen Konstellationen, etwa Museen, und auch im Kreis von Laien und Hobbyhistorikern etabliert.

In der deutschsprachigen Forschung werden Living History und Reenactment häufig synonym verwendet – in Ermangelung einer schlüssigen und allgemein akzeptierten Abgrenzung.^[13] Diese Tendenz greift der Artikel auf und beschreibt im Folgenden sowohl Living History als auch Reenactment und die jeweils damit bezeichneten Formen und Praktiken. Am Ende des Abschnitts wird die Frage der Abgrenzung zwischen Living History und Reenactment im Sinne einer Definition noch einmal aufgegriffen.

Die Ursprünge der Living History-Definition bei Jay Anderson

Die Unklarheit über Gegenstandsbereich und Reichweite des Begriffs Living History ist kein neues Phänomen und begleitet die Diskussion bereits seit ihren Anfängen vor über 30 Jahren. Eine begriffsgeschichtliche Einordnung ist daher hilfreich. Einer der ersten Versuche zur Strukturierung des Felds stammt von dem Amerikaner Jay Anderson aus dem Jahr 1984 und setzt Living History als Oberbegriff fest. Anderson selbst war aktiv in allen von ihm definierten Bereichen der Living History und lehrte gleichzeitig an der Western Kentucky University in den Bereichen Folklore and Museum Studies. In seinem Buch „Time Machines. The World of Living History“ beschreibt er diese als „an attempt by people to simulate life in another time. Generally, the other time is in the past and specific reason is given for making the attempt to live as other people once did.“^[14]

Als Gründe für eine Simulation vergangenen Lebens führt er die sehr unterschiedlichen Bereiche „research, interpretation and play“^[15] an, die er der Experimentellen Archäologie, den Living History-Darstellungen in Museen und *historic sites* sowie der Beschäftigung mit Geschichte durch Laien als Hobby in ihrer Freizeit zuordnet. Die Schwierigkeiten einer so breit gefassten Definition sind offensichtlich, dennoch wird bis heute von Forschenden – und sei es durch eine kritische Distanzierung – auf Andersons ersten umfassenden Definitionsversuch verwiesen. Trotz aller Kritik ist Andersons Versuch einer möglichst weitreichenden Definition von Living History als begriffsgeschichtlicher Meilenstein zu verstehen, der das Verständnis und die Diskussion um den Terminus nachhaltig strukturiert und geprägt hat. Die Ungenauigkeit – oder Offenheit –, die Anderson der Living History ins Stammbuch geschrieben hat, wirkt bis heute nach.

Besonders kritisch ist der Einbezug der Experimentellen Archäologie in den

Geltungsbereich der Living History. Als Spezialgebiet der Archäologie versucht sie, mit Hilfe von Experimenten zu Einsichten über ur- und frühgeschichtliche Phänomene zu gelangen, über die nur bedingt materielle Zeugnisse als Quellen vorliegen, oder Erkenntnisse zu formulieren, die über das hinausgehen, was aus der Analyse von Fundmaterial ersichtlich ist: „Experimental archaeology is conceived of as a method of interpretation that gives meaning to the archaeological record.“^[16]

Die Experimente haben grundsätzlich wissenschaftlichen Charakter und Anspruch. Sie dienen dem Zugewinn von Wissen, werden dokumentiert und sollten unter ähnlichen Bedingungen wiederholbar sein. Experimentiert wird demnach mit dem Ziel, Aussagen zu treffen oder eine Hypothese zu formulieren, die wiederum einer Prüfung unterzogen werden kann.^[17] Das Repertoire ist umfangreich und reicht vom Nachbau steinzeitlicher Backöfen, um darin Brot zu backen, bis zum Anlegen von Erdwällen, um deren Zustandsveränderung über einen Zeitraum zu studieren.^[18] Eine Abgrenzung der Experimentellen Archäologie zu anderen Bereichen der Living History erfolgt meist auf Grundlage des forschenden Interesses als wissenschaftlicher Disziplin, die eine andere Methodik verfolgt als die Living History-Darstellungen in Museen oder populärkulturellen Formaten.^[19]

Das didaktische Moment der Präsentation von Wissen über die Vergangenheit ist der zentrale Aspekt in Andersons Bereich *interpretation*, in dem er vor allem personalisierte und emotionalisierte Darstellungen in Living History-Museen verortet. Living History wird hier verstanden als eine Art Verlebendigung der Welt der Objekte in der „toten“ Welt der Museen durch kostümierte und speziell zu diesem Zweck ausgebildete Personen, die im Rahmen eines didaktischen Konzepts agieren. Andersons Vision eines Living History-Museums kam einer ganzheitlichen Nachbildung vergangener Lebenswelten nahe und richtete sich am Vorbild eines begehbaren, maßstabsgetreuen Dioramas aus, das den Besucher*innen das Erfahren der Vergangenheit ermöglichen sollte.

Dafür wurden und werden meist *first* oder *third person interpretation*-Ansätze eingesetzt. Bei der *third person interpretation* berichtet der Interpret über die in der Vergangenheit handelnden Personen in der dritten Person („Sie taten dies ...“). Es herrscht eine Distanz zur gespielten Zeit in der Vergangenheit; die Darsteller*innen können moderieren und sind als Begleitpersonen für die Museumsbesucher*innen ansprechbar. Die markierte Distanz zur Vergangenheit stimuliert Beobachtungen über die vergangene Lebenswelt ebenso wie eine kritische Auseinandersetzung mit der Gegenwart.

Im Rahmen einer *first person interpretation* begegnen die Darsteller*innen den Besucher*innen als fiktionale Spielcharaktere aus der Vergangenheit in der Ich-Form, sprechen scheinbar zeitgenössische Dialekte und versuchen, die Gäste in die vergangene Zeit hineinzuholen, in der sie vorgeben zu leben („Wir tun dies ...“). Häufig bedienen sich die Interpret*innen des museumspädagogischen Mittels des Dialogs, um die Präsentation lebendiger zu gestalten und die Besucher*innen zur Partizipation anzuregen. Gäste fungieren im Rahmen der *first person interpretation* als Zeitgenossen, nicht als Gestalten aus der Zukunft, was eine Immersion durch Ausblendung der Gegenwart und aller Bezüge in die Lebenswelt der Besucher*innen befördern soll.

Die Darsteller*innen geben vor, keinerlei Wissen außerhalb der Lebensspanne des dargestellten Charakters zu besitzen. Widersprüche aus der Gegenwart lassen sie nicht gelten, sie wollen mit diesem immersiven Ansatz die Vorstellungskraft der Museumsgänger*innen ansprechen und ihnen das Gefühl vermitteln, Zeugen des Alltagslebens in der Vergangenheit zu sein. Grundlage dieses ganzheitlichen personalisierten Vermittlungsansatzes ist das genaue Studium der Biografie und der Lebensumstände des gespielten Alter Ego. Einschränkungen ergeben sich aufgrund fehlender schriftlicher biografischer Quellen vor allem für weiter zurückliegende Zeitperioden wie die Ur- und Frühgeschichte oder auch das Mittelalter.^[20]

Stehen die Aktivitäten der Museumsgänger*innen selbst im Mittelpunkt, etwa das Ausprobieren historischer Waffen oder die Herstellung von Lebensmitteln unter historisch verbürgten Bedingungen, wird von einem *second person approach* gesprochen.^[21] Der Lernprozess der Besucher*innen ist in dieser partizipativen Form von mehr Selbststeuerung und -erfahrung geprägt, hat jedoch auch Grenzen. Denn die selbstgemachte Erfahrung ist nur bedingt selbstgesteuert, findet sie doch immer unter den Augen der Museumsmitarbeiter*innen statt und folgt einem im Vorfeld von ihnen erdachten und die Praxis steuernden Skript.^[22]

Im Bereich *play* verortete Anderson die sogenannten *history buffs* und meinte damit eine Personengruppe, die sich jenseits institutioneller Bindungen in ihrer Freizeit mit Geschichte beschäftigt. *History buffs* im Sinne Andersons waren vor allem (überwiegend männliche) Hobbyhistoriker und Sammler, die für eine aktive (Wieder-)Aneignung von Geschichte standen und sich aus persönlichen Gründen der Vergangenheit zuwandten „often for play and the joy of getting away“. Inzwischen wird diese Gruppe aus dem Bereich *play* mehrheitlich als Reenactors bezeichnet. Sie sind in Vereinen oder losen Gruppen organisiert und stellen konkrete historische Ereignisse in originalgetreuen Ausrüstungen und

Gefechtsformationen an Originalschauplätzen nach, etwa die Schlacht von Gettysburg (1863) aus dem Amerikanischen Bürgerkrieg. Auch zeitgeschichtliche Ereignisse wie der Zweite Weltkrieg werden in Reenactments nachgestellt – jedoch nicht in Deutschland, sondern vor allem in den Nachbarländern Polen, Tschechien, Belgien, aber auch in Großbritannien und den USA.^[23] Für die Nachstellung des Ersten Weltkriegs hat sich eine große internationale Reenactment-Szene herausgebildet. In Deutschland herrscht in Bezug auf die Darstellung von Ereignissen des 20. Jahrhunderts im Allgemeinen größere Zurückhaltung.^[24]



Einheiten der U.S. Navy stellen die D-Day-Mission zum 75. Jahrestag in der Normandie nach. Foto: Michael McNabb, 7. Juni 2019. Quelle: Commander, U.S. Naval Forces Europe-Africa/U.S. 6th Fleet / Flickr public domain

Da Reenactments meist außerhalb des etablierten und autorisierenden musealen Kontextes stattfinden, legen die Akteur*innen besonders großen Wert auf die Authentizität^[25] von Aufführungsort, Darstellung und Ausrüstung. Das Verständnis von Authentizität ist dabei ein sehr spezifisches:^[26] Im Sinne von historischer Akkuratheit und einer Annäherung an das Original dient sie auch der Immersion in den Ausschnitt der Vergangenheit, der als Erlebnis nachvollziehbar werden soll und sich im besten Fall zu einem „period rush“ oder „magic moment“ steigern kann.^[27] Gemeint ist das Einfühlen in die Vergangenheit, das Erleben und

die persönliche Erfahrung vergangener Lebenswelten durch das spielende Subjekt. Im iterativ spielerischen, subjektiven Erleben wird die zeitliche Distanz zwischen Vergangenheit und Gegenwart kurzzeitig aufgelöst.^[28] In der Selbstwahrnehmung der Reenactors spielen darüber hinaus Aufklärung und Bildung für das Publikum häufig eine Rolle. Ein historisches Ereignis so nachzustellen, dass es den Zuschauer*innen nachhaltig in Erinnerung bleibt, sehen Reenactors als eine ihrer zentralen Aufgaben an – vor allem bei Ereignissen, die sie im historischen Bildungskanon für unterrepräsentiert oder einseitig vermittelt halten.^[29]

Bisherige Forschungen verweisen vor allem auf die hohe soziale Bindekraft von Reenactments als motivationsleitendem Element. Sie lösen Hierarchien der Jetztzeit auf und ermöglichen ein Gefühl von Teilhabe und Gemeinschaft sowohl innerhalb der einzelnen Gruppen als auch im größeren Zusammenhang der Szene.^[30] Es wird ferner argumentiert, dass Reenactments durch ihre Nähe zum Kriegsspiel und ihre Idealisierung männlicher Attribute im Kampfgeschehen auf eine krisenhafte Männlichkeit in der Gegenwart reagierten.^[31] Eskapismus macht die Forschung außerdem als Motivation für die Teilnahme an Reenactments aus, indem sie diese als Refugium und vermeintliche Antwort auf „Entgrenzung, Globalisierung und Technologisierung“ sowie „Schnelldigkeit“ in der Alltagswelt deutet.^[32] Weiterführend ist der Blick in die ethnologische Forschung, die Motive der „Selbsterfahrung und -verortung“ im Reenactment sieht, bei dem sich für die Protagonist*innen die Möglichkeit von „Grenzerfahrungen“ sowie ein „neuer Handlungs- und Erfahrungsraum“ eröffneten.^[33]

Neuere Entwicklungen im Bereich Living History

Andersons Typologisierung liefert einen ersten Überblick der Phänomene, die er unter dem Oberbegriff Living History gefasst hatte. Seit seiner Bestandsaufnahme hat sich das Feld performativ-sinnlicher Vergangenheitsdarstellungen und -aneignungen in der Praxis dynamisch weiterentwickelt. Neuere Literatur zum Thema Living History, wie etwa das für den deutschsprachigen Diskurs einschlägige Übersichtswerk „Geschichtstheater“^[34] aus dem Jahr 2013, zählt etwa das LARP (*Live Action Role Play*) mit in den Geltungsbereich. Das LARP ähnelt dem Reenactment durch seine spielenden Charaktere, ist jedoch weniger stark auf historische Ereignisse und deren akkuraten Nachvollzug fokussiert. Im LARP werden durch Rollenspiele Phantasiewelten erschaffen, die zwar historische Anmutungen erkennen lassen (können), aber nicht zwingend an der Vergangenheit orientiert

sind. Den LARP-Conventions liegt ein Vermittlungsanspruch fern. Sie folgen einer vorher ausgedachten Rahmenhandlung, und die LARPer*innen bleiben am liebsten unter sich, um Spaß am phantasievollen und fiktionalen Rollenspiel zu haben. Eine neuere Entwicklung ist das *Reenlarpmment*, das sich aus Anteilen des Reenactment und des LARP zusammensetzt. Dies unterscheidet sich von konventionellen LARPs durch die historische Verortung der Spielhandlung und das Nachspielen einer konkreten historischen Epoche bei einer gleichzeitigen Minimierung der Fiktions- und Phantasieanteile.

Weiterhin wird in der Literatur zum Thema Living History und Reenactment das Nachspielen und Erleben von Vergangenheit im Bereich der im Reality-TV angesiedelten Doku-Soaps behandelt.^[35] Seit Beginn der 2000er-Jahre erfährt dieses Medienformat einen besonderen Aufschwung sowohl in Europa als auch in den USA und Australien. Das Prinzip ist länderübergreifend gleich: Eine gezielt im Vorfeld ausgewählte Personengruppe wird bei ihrem Lebensvollzug in einer konstruierten historischen Situation und Kulisse gefilmt. Der Reiz gegenüber rein fiktionalen Serien besteht darin, dass durch die Perspektive der Laiendarsteller*innen als „echte Menschen“ ein anderer Realitätsbezug hergestellt werden kann.^[36] In der bekannten deutschen Produktion des SWR *Schwarzwaldhaus 1902* war dies eine Berliner Familie, die den Annehmlichkeiten der Gegenwart entledigt das Leben vor 100 Jahren auf einem kleinbäuerlichen Hof nachempfinden sollte. Der SWR bezeichnete das Format als „Experiment“, das ein tieferes Verständnis für Vergangenheit und Gegenwart schaffen wollte.^[37]

Einlösen lässt sich der Anspruch eines wissenschaftlichen Experiments schwerlich; das Fernsehdispositiv und die damit verbundene Dramaturgisierung sowie die Orientierung auf Unterhaltung stehen bei diesen Formaten meist im Vordergrund.^[38] So gingen die Protagonist*innen auf „Zeitreise“, um dem Fernsehpublikum anhand ihrer eigenen Erlebnisse Einblicke in die vergangene Lebenswelt zu geben. Es liegt auf der Hand, dass dies jedoch kaum möglich ist: Die Laiendarsteller*innen agieren in einer vorgefertigten Realitätskonstruktion, die Vorannahmen über die Vergangenheit höchstens bestätigen und durch ihr eigenes Erleben authentifizieren kann, jedoch kaum einen Erkenntnisgewinn zu generieren vermag.^[39]

Einsichten in vergangene Lebenswelten sind auch deshalb nicht zu erwarten, da die Protagonist*innen die Verbindung zur Gegenwart nur schwer ablegen können, die ihr Fühlen, Denken und Handeln auch unter den Bedingungen der kulissenhaften Vergangenheit bestimmt. Die Alltagsprobleme, vor die die vermeintliche historische Lebenswelt die Laien-Protagonist*innen stellt, sind dabei

ahistorisch: Sie entstehen erst durch die Prägung und Sozialisation der Darsteller*innen in der Gegenwart durch moderne Technik, die den Vorfahren nicht zur Verfügung stand und von den Zeitgenossen daher so nicht erlebt wurde.^[40]

Während sich in der Praxis „gelebter“ Geschichte Formen der Living History und des Reenactments häufig überlappen und die Begriffe auch in der Forschung häufig synonym verwendet werden, herrscht in der Kunst(geschichte) diesbezüglich begriffliche Klarheit. Iterative Strategien und der Bezug auf Vergangenes werden überwiegend als Reenactment bezeichnet. Aus Sicht der Living History muss daher von einem Randphänomen gesprochen werden. Es scheint jedoch sinnvoll, die Praktiken der Verkörperung und Wiederholung von Vergangenen auch als künstlerische Praxis vervollständigend in diesen Überblick aufzunehmen. In den 1990er- und 2000er-Jahren hat sich der Trend zum Reenactment in der Kunst zu einem Boom verdichtet, wird jedoch von Theoretiker*innen nicht als neues Phänomen eingestuft, sondern in die andauernde Auseinandersetzung um Fragen nach Original und Kopie eingebettet.^[41] Künstlerische Reenactments wie Marina Abramovičs Projekt *Seven Easy Pieces*, bei dem die Künstlerin an sieben aufeinanderfolgenden Abenden im New Yorker Guggenheim Museum Performances wiederaufführte, interessieren sich vorrangig für den Charakter von Performances an sich, weniger für die Vergangenheit, in der sie aufgeführt wurden. Mit ihrer Wiederaufführung stellte Abramovič das Ephimäre, Flüchtige als Grundmerkmal von Performances in Frage, unter anderem auch, indem sie den Aspekt ihrer Dokumentation ins Spiel brachte.

Eine Vielzahl von Performances ist hingegen deutlich am historischen Sachverhalt orientiert, etwa die Arbeiten des polnischen Künstlers Rafał Betlejewski. Mit seinem Projekt „Verbrennen einer Scheune“ aus dem Jahr 2010 erinnerte er an das Massaker im ostpolnischen Jedwabne 1941 und thematisierte das hochkontroverse Thema der polnischen Mittäterschaft am Holocaust. Obwohl die Aktion nicht am Originalschauplatz stattfand, war sie äußerst spektakulär: Betlejewski zündete vor Publikum eine mit Benzin übergossene Scheune von innen an und rettete sich aus der bereits brennenden Scheune. Nicht das mimetische Nachahmen der Vergangenheit, sondern die Provokation stand bei der Aktion im Zentrum und verweist auf ein wesentliches Charakteristikum künstlerischer Reenactments. Im Gegensatz zur „klassischen“ Form mit ihrem Streben nach akkurater, authentischer Repräsentation arbeiten künstlerische Reenactments häufig mit Abweichungen oder Variationen, um

dank eines kreativen Überschusses auf die Unmöglichkeit authentischer Reproduktion aufmerksam zu machen.^[42]

Historische Video- und Digitalspiele bilden einen ähnlichen Randbereich wie die Kunst(geschichte). Der Begriff Reenactment wird hier verwendet, um die Frage zu diskutieren, ob die digitale Spielerfahrung als ein solches bezeichnet werden kann. Das spielerische Nachstellen von Vergangenheit wurde weiter oben als einer der zentralen Aspekte von Living History und Reenactment herausgearbeitet, wobei die Verkörperung und die Rollenübernahme von besonderer Bedeutung sind. Der Historiker Brian Rejack äußerte sich 2007 entsprechend kritisch zum Verständnis historischer Videospiele als Reenactment: „bodily engagement, which lends reenactment its form of experiential epistemology, is absent from gaming“.^[43] Vielmehr stehe, so Rejack, in Videospiele der Aspekt visueller Repräsentation von Vergangenheit im Vordergrund.

Die Charakteristika dieses Spiele-Typs haben sich in der letzten Dekade jedoch grundlegend verändert. Die Erschaffung historischer Welten als Rahmenhandlung erhält gegenwärtig gänzlich neue Impulse durch die technischen Möglichkeiten von Augmented und Virtual Reality (AR/VR). Folglich wandelt sich die Mensch-Maschine-Beziehung und das Verhältnis zwischen Spieler*innen und Spielfigur. Bewegten sich die Spieler*innen bis vor kurzem noch mit Hilfe von Figuren vor dem Bildschirm sitzend durch die historisch anmutende Spielwelt, hat das Erleben und Nachvollziehen der angenommenen historischen Realität ein Höchstmaß an Immersion erreicht. Es macht die Spielenden zu aktiv Handelnden, die in der digitalen historischen Spielwelt selbst verkörperlicht werden. Hierbei kommt es zu Übersetzungsprozessen zwischen Körper und Geist der Spielenden und den „algorithmisierten Avatarkörpern auf dem Bildschirm“. Diese „Formen der Inkorporation“ werden durch „Identifikation mit der Spielfigur oder durch Handlungen und Handlungsmöglichkeiten“ realisiert.^[44]

Im Unterschied zu anderen Living History-Formaten zeichnen sich Digitale Spiele stärker durch eine geteilte Autorenschaft aus. Die Narrative, die durch das Spielen entstehen, beruhen immer sowohl auf den Entscheidungen der Spieleentwickler sowie der Handlungen der Spielenden, deren performative und auktoriale Möglichkeiten bzw. *agency* jedoch von den Entwicklern in großem Maße vorgegeben sind. Obwohl den historischen Digitalspielen die direkte physische Interaktion mit historischen Materialien fehlt und das Nacherleben vergangener Lebenswelten innerhalb der Logik des Spielens am Gewinnen und Verlieren strukturiert ist, werden diese gegenwärtig dennoch als Form des

Reenactment diskutiert.^[45]

Der Überblick verdeutlicht, dass Living History ein Sammelbegriff ist und als „umbrella term“ eine Vielzahl von Praktiken und Modi des Vergegenwärtigens, Aneignens und Darstellens von Vergangenheit umfasst. Eine allgemeingültige Definition gibt es nicht, die Bezeichnung verändert sich mit der dynamisch wachsenden Anzahl von Phänomenen. Es lassen sich jedoch allgemeine und übergeordnete Kriterien der Living History ausmachen. Dabei sollte die ursprünglich sehr weit gefasste Definition von Jay Anderson in einem engen Sinne ausgelegt werden und die Experimentelle Archäologie mit ihrem wissenschaftlichen Anspruch außen vor bleiben.

Living History richtet sich vorwiegend am aktiven Tun und Handeln von Subjekten außerhalb der akademisch regulierten Wissensproduktion aus.^[46] Historische Sinnbildung vollzieht sich demnach im Handeln. Die daraus resultierende Entstehung von Bedeutung verweist sowohl auf die performative Qualität der Living History als auch auf ihren Erlebnischarakter. Die Performativität der Living History beruht auf Elementen des Theatralen im Sinne von Inszenierung und Aufführung, die die Prozesshaftigkeit der Entstehung von Bedeutung hervorheben.^[47] Im musealen Kontext steht Living History durch Inszenierung und Simulation für einen Ansatz, der es Besucher*innen ermöglichen soll, „Geschichte gleichermaßen rational wie emotional, also über ihren Verstand und ihre Sinne aufzunehmen.“^[48]

Der Überblick verdeutlicht ferner, dass die Begriffe Living History und Reenactment sowohl in der Praxis als auch in der theoretischen Auseinandersetzung weitreichende Überlappungsbereiche aufweisen und nur bedingt trennscharf genutzt werden. Zwar setzte Andersons Definitionsvorschlag Living History als Oberbegriff für den performativ-sinnlichen, iterativen Umgang mit Vergangenheit und begriff Reenactments als Unterkategorie. Das Begriffsverständnis von Reenactment hat sich seither jedoch wesentlich erweitert und verschoben. Es reicht inzwischen über die Laien- und Amateurkultur mit ihren scheinbar mimetischen und affirmativen Ansätzen hinaus und umfasst eine Vielzahl populärer Praktiken der performativen Aneignung, die von der Bildenden Kunst bis hin zum Computerspiel reicht. Im akademischen Bereich gelten Reenactments zunehmend als „reflektierte künstlerische oder wissenschaftliche Verfahren“^[49] mit experimentellem, über die textbasiert-diskursive Wissensproduktion hinausweisendem Charakter. Ausdruck der Etablierung des Begriffsverständnisses von Reenactment sowohl zur Beschreibung performativ-sinnlicher, iterativer Praktiken der Aneignung von Vergangenheit als auch der

experimentellen, über die textbasierte Wissensproduktion hinausweisenden Verfahren ist das „Routledge Handbook of Reenactment Studies“.^[50] Das Handbuch fasst nicht nur theoretische Ansätze und Zugänge zusammen, sondern zeigt mit dem Verweis auf die beginnende Herausbildung der akademischen Disziplin *Reenactment Studies* die Bedeutung von Reenactments sowohl in der kulturellen Praxis und als auch der theoretischen Auseinandersetzung.

Historische Vorläufer und Entwicklung

Living History ist kein ausschließlich postmodernes Phänomen und keine singuläre Erscheinung des späten 20. Jahrhunderts. So vielgestaltig die Ausdrucksformen sind, so vielfältig sind auch ihre historischen Wurzeln, die sich überwiegend im Museum aber auch außerhalb finden lassen. Ursprünge der Living History liegen etwa in religiösen Passionsspielen sowie später in historischen Festumzügen, die im 19. Jahrhundert populär wurden. In Straßenumzügen stellten Städte, Dörfer bzw. Gruppen ihre Vergangenheit kostümiert und für die Öffentlichkeit mit dem Ziel nach, den Zusammenhalt durch den Rückbezug auf eine gemeinsam geteilte Vergangenheit zu stärken.^[51]

Ähnlich den bereits im 18. Jahrhundert populären *Tableaux Vivants* („Lebende Bilder“), die als Abfolge etwa aufwändig nachgestellter historischer Gemälde oder historisch bedeutsamer Szenen statisch blieben, spielten bei den Ende des 19. Jahrhunderts aufkommenden *pageants* lokale Laiendarsteller*innen pompös arrangierte historische Szenen nach. Körperliche Teilhabe und sinnliches Erleben meist lokaler Identitätsangebote prägten den Grundgedanken der *pageants*, die in Großbritannien, den USA, Canada und Australien weite Verbreitung fanden. In ihrer Ausgestaltung glichen *pageants* säkularen Festumzügen mit Festspielcharakter und zielten vor allem darauf ab, regionale Identitäten und Zugehörigkeiten zu tradieren bzw. die „Vergangenheit als Vorbotin der Gegenwart“ zu feiern.^[52]

Eines der ersten und bekanntesten Beispiele ist Louis Napoleon Parkers (1852-1944) *The Pageant of Sherbourne* in Dorset (England) aus dem Jahr 1905, das zur 1200-Jahrfeier des Orts aufgeführt wurde. Parkers Performance, bei der rund 900 Einwohner als Amateurschauspieler Szenen aus der Ortsgeschichte über Wochen einstudierten, um sie anschließend vor historischer Kulisse der Öffentlichkeit zu präsentieren, wurde zum Vorbild für Gemeinden und Orte weltweit.^[53] Als historische Großereignisse unter Beteiligung unterschiedlicher

gesellschaftlicher Schichten sollten *pageants* mit dem gemeinschaftlichen Aneignen und Inszenieren lokaler historischer Ereignisse durch die Einwohner des Orts auch dabei helfen, ein infolge von Industrialisierung, Urbanisierung und Individualisierung gemindertem Gemeinschaftsgefühl wieder zu stärken.^[54]



The Pageant of Sherborne, Dorset 1905. Das Bild stammt aus dem Katalog der Charles Urban Trading Company Liste (1906). Quelle: Luke McKernan / Flickr, Lizenz: CC BY-SA 2.0

Artur Hazelius und das erste Freilichtmuseum *Skansen*

Im Bereich der Museen finden sich Ursprünge der Living History in dem von Artur Hazelius (1833-1901) im Jahr 1891 gegründeten, weltweit ersten Freilichtmuseum *Skansen* in Stockholm. Zwar eröffnete Hazelius das erste Freilichtmuseum, viele der dort umgesetzten Ausstellungsformen gab es in Ansätzen jedoch schon vorher. Vergleichbare Ausstellungstechniken wurden etwa bei der Weltausstellung in Paris 1867 angewandt. Teile der Ausstellung waren als ethnographischer Park angelegt, der Repliken nationaler Architektur sowie Trachten und Traditionen der teilnehmenden Länder zeigte. Vorläufer des schwedischen *Skansen* finden sich auch im benachbarten Norwegen, wo bereits in den frühen 1880er-Jahren damit begonnen wurde, Gebäude auf ein königliches Anwesen in Bygdøy zu translozieren, um sie dort zu erhalten und der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Hazelius besuchte Bygdøy 1884, das somit als Inspiration für ihn gelten kann.^[55]

Arthur Hazelius, der sich selbst als „social improver, reformer and folk educator“^[56] begriff, wollte ein Museum für das Alltagsleben seiner Landsleute schaffen. Hatten die großen Museen bis dato überwiegend Kunst oder

archäologische Funde fremder Zivilisationen in den Mittelpunkt von Sammlungs- und Ausstellungstätigkeit gestellt, sollten in *Skansen* Menschen in ihren Lebensvollzügen von den Oberschichten bis hin zu den Ärmsten gezeigt werden. Dafür ließ Hazelius Gebäude aus ganz Schweden auf das Museumsgelände nach Stockholm schaffen, um in einer Mischung aus Kultur und Natur einen lebendigen Eindruck, vor allem des vorindustriellen Schwedens, zu vermitteln. *Skansen* sollte, so Hazelius' nationalromantischer Anspruch, bei den Besuchern patriotische Gefühle wecken und ihr nationales Bewusstsein stärken. Die dafür gewählte neuartige Darstellungsform als Freilichtmuseum in einem attraktiv gelegenen Park mit langen Öffnungszeiten und der Verbindung von Bildung und Vergnügen setzte bewusst Anreize, um weite Kreise der Bevölkerung zu erreichen.

Hazelius' Anliegen war ein lebendiges Museum, in dem Besucher nicht nur „Sweden in miniature“^[57] besichtigen, sondern in Kontakt mit den Bewohnern der ausgestellten Architektur kommen sollten. Sein Museum sollte keine Exponate in Reih und Glied ausstellen, sondern „living characteristics“. Diese wurden anfänglich mit lebensgroßen Figurinen in Häusern und Hütten umgesetzt und später durch Museumsmitarbeiter*innen ersetzt, die dort u.a. handwerklichen Tätigkeiten nachgingen.^[58] Der schwedische Kunsthistoriker und Museologe Sten Rentzhog stellt eine eindeutige Verbindung zwischen *Skansen* und der späteren Entwicklung der Living History her: „When the concept ‚living history‘ was brought into use much later, out in America, people had no idea how close they came to Artur Hazelius.“^[59]

Als spezifischer Zugang zur Darstellung von Vergangenheit war Living History vor allem in den Vereinigten Staaten in der Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg erfolgreich. Spätestens seit den 1970er-Jahren begannen sich sowohl der Begriff als auch die Praxis der Living History in erster Linie in Freilichtmuseen durchzusetzen.^[60] Einen positiven Einfluss auf die Entstehung und Etablierung von Living History-Museen in den USA hatte der Umstand, dass viele nicht staatlich, sondern aus privaten Geldern finanziert wurden und eigene Einnahmen erwirtschaften mussten und müssen. Die Interessen der Konservator*innen und Forscher*innen bestimmen weit weniger die Museumsarbeit, die sich stärker an den Bedürfnissen der Besucher*innen ausrichtet. Ferner, so Simone Lässig, wurden nordamerikanische Museen häufig mit dem Ziel gegründet, auch einer „weniger gebildeten Öffentlichkeit zu dienen“.^[61]

Die Entwicklung deutscher Museen unterscheidet sich davon. Zwar hat das aufklärerische Bildungsideal Museen seit dem 18. Jahrhundert von vormals

privaten und elitären Kuriositätensammlungen zu öffentlichen Bildungseinrichtungen gewandelt. Ausgewählte Artefakte und Überreste vergangener Ereignisse und Prozesse, die durch Selektion und Isolierung aus ihrem Kontext zu „Museumsdingen“ geworden waren, kamen seither in relativ statischer Form und meist mit einem Bildungsauftrag zur Anschauung. Es bleibt das vorrangige Ziel von Museen, ein vorgebildetes, akademisch interessiertes Publikum mit ihren wertvollen Sammlungen anzusprechen.^[62] Auch wenn sich dieser Anspruch gewandelt hat, erklärt sich so teilweise die Skepsis bezüglich der Living History in der deutschen Museumslandschaft.

Die nordamerikanischen Living History-Museen setzten hingegen auf Breitenwirkung und versuchten, mit „live interpretations“ Objekte, Personen, Ereignisse und Orte historisch stärker zu kontextualisieren. Living History erweiterte das bekannte Repertoire des Museums, bestehend aus Exponaten, Artefakten oder originalgetreuen Rekonstruktionen sowie erklärenden Texten, und setzte nicht zuletzt auf Emotionen und Affekte als vorrangige Museumserfahrung. Die Museumsdinge, vor allem aber historische Originale, traten in den Hintergrund, standen sie doch der Idee einer „lebendigen“ Geschichte entgegen. Der Fokus auf das Alltagsleben und die Lebenswelt der unteren oder marginalisierten Gesellschaftsschichten ersetzte die Ereignisgeschichte mit einem doppelten Ziel: „Die Besucher sollen von ihrer Geschichte im wahrsten Sinne des Wortes Besitz ergreifen, um sie tatsächlich zu begreifen.“^[63] Das Konzept galt in den 1970er-Jahren als innovativ und bescherte vielen *historic sites* in den USA neue Popularität.^[64] Die damaligen Entwicklungen waren die Grundlage für die Formen von Living History, die auch heute noch museale Darstellungen in diesem Bereich prägen.

Plimoth Plantation und Colonial Williamsburg als Wegbereiter

Die beiden prominentesten Beispiele und Wegbereiter der Etablierung von Living History als musealer Darstellungsform in den USA sind Plimoth Plantation in Massachusetts und Colonial Williamsburg in Virginia. Die Lage an der amerikanischen Ostküste, der thematische Fokus auf die Darstellung zentraler Momente der Anfänge amerikanischer Geschichte sowie der amerikanischen Nationsbildung verbinden beide Museen.

Plimoth Plantation thematisiert die Ankunft der puritanischen Siedler in Nordamerika, die mit der Mayflower über den Atlantik gekommen waren und in den 1620er-Jahren die Siedlung Plymouth gegründet hatten. Es begann seine

Tätigkeit 1948 mit der Errichtung eines ersten Pilgrim Houses am Ort der ehemaligen Siedlung. Bereits 1959 entstand dort ein gesamtes Pilgrim Village, das in den 1960er-Jahren mit Wachsfiguren bestückt wurde, um dem Dorf einen lebendigen Eindruck zu geben und den Alltag der Pilgerväter nachzustellen. 1969 wurden die Wachsfiguren schließlich durch kostümierte Museumsmitarbeiter ersetzt und das Living History-Konzept eingeführt. Gegen Ende der 1970er-Jahre begannen die *interpreters* jeweils die Rollen einzelner Siedler*innen einzunehmen und im historischen Dialekt zu kommunizieren, was den Weg für die *first person interpretation* und ein „totally recreated ‚living‘ environment“ freimachte.^[65] Damit ging Plimoth Plantation einen wichtigen Schritt hin zu einer musealen Inszenierung, die den Besucher*innen den Eintritt in einen Raum ermöglicht, der im Gegensatz zur restlichen Umgebung über eine andere Zeitqualität zu verfügen vorgab.^[66]



Plimoth Plantation, Plymouth, Mass., Mai 2005. Foto: Muns, Quelle: Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 2.0

Auch vor dieser ersten Implementierung der *first person interpretation* setzten Freilichtmuseen bereits einen Präsentationsansatz um, bei dem kostümierte Museumsmitarbeiter Vorführungen in oder vor historischen Gebäuden abhielten, etwa in Colonial Williamsburg. Dort begann in den 1920er- und 1930er-Jahren auf Initiative des lokalen Pfarrers William Goodwin und mit großzügiger finanzieller Unterstützung von John D. Rockefeller Jr. die Transformation des Stadtkerns von Williamsburg, das im 18. Jahrhundert die Hauptstadt der von englischen Siedlern

gegründeten Colony of Virginia war, zu einem Freilichtmuseum.^[67] Ziel war die originalgetreue Wiederherstellung des Zustands aus dem 18. Jahrhundert: Alle modernen Einflüsse sollten aus dem historischen Stadtkern verschwinden, wofür neuere Gebäude abgerissen oder verlagert und die bisher an der Hauptstraße ansässigen Geschäfte in ein neues Geschäfts- und Shoppingcenter am Rande der *historic area* überführt wurden.^[68] Am Ende dieses Prozesses entstand durch Rekonstruktion und Wiederaufbau eine neue Altstadt, die heute den Kern des Freilichtmuseums Colonial Williamsburg bildet, das sich als *historic area* inmitten des Stadtraums des gegenwärtigen Williamsburg befindet.^[69]

Während Plimoth Plantation bei seiner Entstehung nicht auf materielle Überreste zurückgreifen konnte, entstand in Colonial Williamsburg eine oft kaum trennbare Mischung aus Altem und Neuem, wobei Lage und Gestalt der neu aufgebauten Gebäude im Vorfeld auf Grundlage archäologischer und archivalischer Recherchen sowie überlieferter Stadtpläne akribisch recherchiert wurden. Zwar lag in den 1930er- und 1940er-Jahren der Schwerpunkt auf der Wiederherstellung des Zustands aus dem 18. Jahrhundert, doch gehörten ab 1934 auch kostümierte Darsteller zum Konzept von Colonial Williamsburg. Seit 1937 waren Handwerksvorführungen fester Bestandteil des Programms, und im Laufe des Bestehens der Einrichtung wurden sowohl *third* als auch *first person interpretations* eingesetzt. Seit den frühen 2000er-Jahren liegt der Fokus auf einstudierten Szenen und historischen Persönlichkeiten wie George und Martha Washington, die von professionellen Schauspieler*innen verkörpert werden. Die Szenen basieren auf Skripten, die fiktional aufgeladene Interpretationen von Ereignissen aus Williamsburg beinhalten. Das Verhältnis von Fiktion und Fakt wird den Besucher*innen allerdings nicht offengelegt.^[70]



Thomas Jefferson wird von einem professionellen Schauspieler verkörpert bei einer Rede im Garten des Gouverneurspalastes in Colonial Williamsburg. Fotograf: Larry Pieniasek, Colonial Williamsburg, 3. April 2006. Quelle: Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY 2.5

Die Etablierung von Living History während der 1970er-Jahre fällt in eine Umbruchszeit, in der die Repräsentation von Vergangenheit (nicht nur) in amerikanischen Museen hinterfragt und neu verhandelt wurde. Unter dem Eindruck der Bürgerrechtsbewegung sowie der New Social History wurde die bis dahin überwiegende Konzentration auf politische Ereignisgeschichte und historische Eliten kritisiert. In Colonial Williamsburg erweiterte man daraufhin die bis dato zur Anschauung gebrachte „celebratory history“ mit patriotischem Pathos durch die Darstellung der kolonialen Mittelschicht sowie der schwarzen Bevölkerung. 1979 traten erstmals Schwarze als *interpreter* auf, und Sklaverei wurde in die Darbietungen integriert, die *african-american interpretation* wurde kurz darauf Bestandteil der Themenbereiche im Museumsdorf.^[71] Der Living History-Ansatz bot sich mit dem Fokus auf Alltagsgeschichte an, historische Lebenswelten darzustellen und den Forderungen nach einer „demokratisierten und auf einem erweiterten Kulturbegriff bauende(n) Geschichtsdarstellung im Museum“ nachzukommen.^[72]

Besonders drastisch macht sich der Wandel in Plimoth Plantation bemerkbar. Während Colonial Williamsburg trotz programmatischer Änderungen immer noch wie „auf Hochglanz poliert“^[73] wirkt, geht es in der Plantation schlammig zu.

Kleintiere bevölkern die Wege, und auch in den Häusern herrschen Schmutz, Dreck und Dunkelheit. Dies steht symbolisch dafür, dass die Museumsleitung im Jahr 1969 erklärte, den Mythos der Pilgerväter auf wissenschaftlicher Grundlage demontieren und berichtigen zu wollen, zu deren Verklärung die Stätte vorher selbst beigetragen habe. Durch eine „objective depiction of the real culture of the Plymouth colonists“^[74] wollte man zu einer originalgetreuen Rekonstruktion der Alltagswelt der Puritaner beitragen und somit der mythischen Verklärung der Pilgerväter entgegenwirken.

Eine „living history metamorphosis“^[75] ließ Betextungen aus dem Museumsdorf quasi über Nacht verschwinden, stereotype Kostümierungen der Mitarbeiter*innen wurden durch detailgetreue, historisch akkurate Anfertigungen ersetzt. Der damalige Direktor, James Deetz, setzte durch, dass die Museumsmitarbeiter*innen die Objekte nicht mehr nur präsentierten, sondern mit ihnen lebten, arbeiteten und handwerkliche sowie alltägliche Tätigkeiten tatsächlich ausführten, um einen authentischen Eindruck des Stichtjahres 1627 zu erreichen. Dazu gehört auch, dass sich die Besucher*innen mit einer konkurrierenden Erzählung zum amerikanischen Nationalmythos der Pilgerväter auseinandersetzen. In der Nähe der Plantation befindet sich Hobbamock's Homesite. Dabei handelt es sich um eine wiederaufgebaute „Heimstätte“ der Wampanoag, die das Land bewohnten, bevor die puritanischen weißen Siedler kamen. Anhand von *third person interpretation* wird dort die konflikthafte Geschichte der Kolonialisierung Amerikas dargestellt, wobei der Bruch zum Rollenspiel der *first person interpretation* im Museumsdorf konzeptioneller Art und somit gewollt ist. Die dort arbeitenden *natives* haben so die Möglichkeit, Traditionen darzustellen, aber auch aus heutiger Sicht die koloniale Geschichtsschreibung zu hinterfragen.

Diskussionen des Living History-Ansatzes im deutschsprachigen Raum
Trotz seiner europäischen Ursprünge war der Living History-Ansatz in den USA am erfolgreichsten und ist dort auch in der Gegenwart fest im Selbstverständnis vieler Freilichtmuseen verankert. In der deutschsprachigen Museumslandschaft konnte er sich nicht in gleicher Weise etablieren.^[76] Auf die Unterschiede in der Entwicklung und im Selbstverständnis deutscher und amerikanischer Museen wurde bereits verwiesen. Zwar wurden auch in Deutschland zu Beginn des 20. Jahrhunderts Freilichtmuseen gegründet, etwa das Ammerländer Bauernhaus in Bad Zwischenahn im Jahr 1910. Dort stand neben dem Aspekt des Bewahrens traditioneller, vorindustrieller Lebensformen auch der Unterhaltungsfaktor mit

begleitenden Trachtenfesten und gastronomischem Betrieb im Mittelpunkt, um auch hier möglichst breite Bevölkerungsschichten anzusprechen. Das Vorführen bäuerlicher Arbeits- und Handwerkstechniken fand jedoch nicht statt, auch fehlten historisch gekleidete Darsteller*innen wie im schwedischen *Skansen*.

Das unbelebte Architekturprinzip der Freilichtmuseen setzte sich auch bei den Nachkriegsgründungen größtenteils durch. Der damalige Direktor des Rheinischen Freilichtmuseums in Kommern, Adelhart Zippelius (1916-2014), stellte die materielle Kultur der agrarischen Welt in den Mittelpunkt, die den Besucher*innen nicht durch Belebung, sondern vorrangig als intellektuelles Erlebnis zugänglich gemacht werden sollte.^[77] Zwar gab es in deutschen Museen in den 1970er-Jahren erste Versuche mit Museumstheater.^[78] Die Museumsmacher fürchteten jedoch den umfassenden Einsatz von Living History, der in ihren Augen zu einer Banalisierung von Inhalten und Objekten beitragen könne, und setzten stattdessen auf das Abgrenzen der Institution Museum gegenüber nichtmusealen Freizeiteinrichtungen.^[79]

Ein Umdenken ist seit den 1990er-Jahren zu beobachten, etwa im Fränkischen Freilandmuseum Bad Windsheim, dem Freilichtmuseum Kommern oder dem Freilichtmuseum am Kiekeberg. In Ermangelung museumseigener Living History-Programme werden häufig Reenactment-Gruppen in die Museumsarbeit eingebunden. Neben vielen gelungenen Kooperationen gibt es jedoch vor allem im Bereich frühgeschichtlicher Darstellungen auch problematische politische Haltungen unter Reenactors, die zu Verzerrungen in der Darstellung führen. Die Gruppe *Ulfhednar* ist eines der bekanntesten Beispiele dafür, wie Germanendarstellungen mit fragwürdiger Symbolik, etwa einer Verwendung von Hakenkreuzsymbolen ohne archäologische Vorbilder, durch die Gruppe auch in großen deutschen Museen zu sehen waren.^[80]

Weitere Gründe für Skepsis und Zurückhaltung gegenüber der Living History könnten bis in die Zeit des Nationalsozialismus zurückreichen. Nach 1933 wurden in Deutschland zahlreiche Freilichtmuseen errichtet, die sich im Rahmen der NS-Ideologie der „germanophilen ‚Volksbildung‘“ widmen sollten.^[81] Elemente der Belebung und Inszenierung der Vergangenheit – also Formen der Living History – kamen dabei zum Einsatz.

Dass der Einsatz von Living History in der deutschen Museumslandschaft nach wie vor kritisch diskutiert wird, zeigen zwei Publikationen aus dem Jahr 2008.^[82] Einerseits wird das Potenzial der Living History mit ihrer „hohe[n] historische[n] Kraft“ hervorgehoben, das dank der „Verlebendigung toter Objektkultur“ sowie

des emotional-affektiven Zugangs das Verständnis historischer Prozesse und Strukturen beim Besucher stärken könne.^[83] Positiv wird ferner betont, dass Living History als wirksames Marketinginstrument für Besucher*innen- und Medienpräsenz Sorge. Gleichwohl nährt dies Befürchtungen, die Optimierung musealen Managements geschehe auf Kosten der Kernaufgaben der Institution.

Kritisch wird die Zentrierung auf Erlebnis und Unterhaltung als zentrale Museumserfahrung sowie die Simulation historischer Realität gesehen, mit der ein Verlust kritisch-reflektierender Momente einhergehe. Der Bildungsanspruch der Museen, so scheint es, ist unvereinbar mit den Prämissen erlebnis- bzw. erfahrungsorientierter Präsentation. Aus lerntheoretischer Sicht wird ferner zu bedenken gegeben, dass der Konstruktcharakter des Dargestellten häufig intransparent bleibe, wenn Besucher*innen mit einer vermeintlich authentischen historischen Situation konfrontiert werden. Zur distanzierten Reflexion, Interpretation und Dekonstruktion derselben sollten daher zusätzlich Werkzeuge bereitgestellt werden.^[84] Diese Bedenken beziehen sich vor allem auf den *first person*-Ansatz, der die Gegenwart bewusst ausklammert und Bezüge zur aktuellen Lebenswelt der Besucher*innen vermeidet: Werde der *first person interpreter* im Museum als „Zeitzeuge“ befragt, müsse er auskunftsfähig sein. Forschungslücken, fehlende Dokumentationen aus „seiner“ Zeit sowie der fragile Prozess historischer Erkenntnis könnten dabei nicht zur Sprache kommen, schließlich fungiere er als eine Art lebende Quelle.^[85]

Auf semantischer Ebene versucht Wolfgang Hochbruck, Vorbehalte mit der Anregung zu lösen, Living History im Museum als Geschichtstheater bzw. Museumstheater zu bezeichnen. Als Form des Theaters würden Living History-Aktivitäten dann nicht den Anspruch der Rekonstruktion einer ohnehin nicht wiederholbaren vergangenen Erfahrung oder Lebenswelt erheben, sie seien als Abbildungen vielmehr zeitlich, räumlich und inhaltlich begrenzte Aufführungen.^[86] Markus Walz schlägt in ähnlicher Absicht den Begriff „historisches Spiel“ vor, bei dem Sachverhalte aus der Vergangenheit entweder zur individuellen Erkundung bzw. Aneignung oder zur Darstellung bzw. Vermittlung an Dritte aufgegriffen werden.^[87]

Einige Aspekte dieser Diskussionen scheinen in Anbetracht gegenwärtiger Entwicklungen überholt. Inzwischen reagieren Museen mit ihren Programmangeboten auf neue Herausforderungen im Bereich des User Generated Content sowie die Konkurrenz durch individuell kuratierte Inhalte im Online-Bereich. Elemente der Living History leben in den neuen experimentellen, partizipativen oder digitalen Lernangeboten fort. Sie machen diese in Zeiten des

Museums 2.0 konkurrenzfähig, setzen sie doch zumeist auf Immersion bzw. die emotionale und affektive Verbindung zwischen der thematisierten Vergangenheit und der Lebenswelt der Besucher*innen. Die individuelle Erfahrung trägt dabei Charakterzüge des Reenactments, wenn Besucher*innen innerhalb des musealen Szenarios eigene Rollen einnehmen und damit Lernerfahrungen sowie historische Sinnbildungsprozesse individualisiert werden.^[88]

Living History als wissenschaftlicher Untersuchungsgegenstand

Living History-Phänomene werden von verschiedenen Disziplinen beforscht, eine einheitliche Terminologie sowie ein etabliertes Forschungsinstrumentarium existieren jedoch nicht. Die verschiedenen Disziplinen nähern sich dem Phänomenbestand mit unterschiedlichen theoretischen Prämissen, was zu abweichenden Bewertungen etwa des erkenntnis- oder lerntheoretischen Potenzials führen kann. Erschwerend kommen die eingangs erwähnten überlappenden Bestimmungen und Verwendungen der Begriffe Living History und Reenactment hinzu. Gegenwärtig ist jedoch zu beobachten, dass vor allem theoretische Fragestellungen, etwa zum erkenntnistheoretischen Potenzial der Vergegenwärtigungs- und Aneignungspraktiken, verstärkt unter dem Begriff Reenactment diskutiert werden.

Dazu gehören theoretische Überlegungen aus den Kultur- und Medienwissenschaften, die den menschlichen Körper als Ort des Lernens und als Ausgangspunkt für alternative Strategien der Wissensproduktion über die Vergangenheit nehmen. Reenactment wird sodann verstanden als „a body-based discourse in which the past is reanimated through physical and psychological experience“.^[89] Dieses *embodiment* beschreibt die multisensorische Wahrnehmung und körperliche Erfahrung, die den Körper als exploratives Werkzeug nutzt,^[90] um etwas für sich und andere über die Vergangenheit erfahrbar zu machen. Dieses erfahrungsgestützte Argumentieren stellt auch das Verhältnis erfahrungsbasierter Wissenszugänge zu einer diskursorientierten, textbasierten Wissenschaft und somit die Beziehung zwischen außerakademischer, alternativer Wissensproduktion aus dem Bereich der „Amateure“ und der institutionalisierten Wissenschaft zur Debatte.^[91]

Ein weiterer Zugang zum Verständnis von Reenactments und Living History ist neben dem Körper als explorativem Werkzeug die Materialität der Dinge, die diese konstituieren. Dinge, Objekte oder Artefakte haben einen zentralen Anteil an der spezifischen Erfahrung der Verknüpfung zwischen Vergangenheit und

Gegenwart. Die Material Culture Studies vereinen verschiedene Ansätze, um die Bedeutung der Dinge für das Funktionieren von Living History und Reenactments zu erforschen, etwa die „Akteur-Netzwerk-Theorie“ (Bruno Latour), die „More-than-Representational Theory“ (Hayden Lorimer) oder den Ansatz der „kulturellen Biographie von Dingen“ (Igor Kopytoff).^[92]

Reenactment und Living History werden ferner bevorzugt mit Ansätzen aus den Performance Studies untersucht. Hierbei liegt der Fokus neben der Körperlichkeit auf dem Theatralen, die als Inszenierung beide auf den prozessualen und schöpferischen Charakter der Entstehung von Bedeutung verweisen: „The reenacting body can function as a mode of historical inquiry and representation, exploring and extending archival research through the embodied, experiential nature of performance.“^[93] Dem Performativen wird in dieser Denkschule eine historiografische Funktion zugeschrieben. Als Aufführung oder Inszenierung bringen Reenactments und Living History Bedeutung hervor, indem das eigene (Körper-)Erleben über die Sinnbildungen hinausweist, die auf schriftlichen Überlieferungen und Speichermedien basieren. Das Archiv als klassisches und regulierendes Speicher- und Machtmedium von Wissen über die Vergangenheit wird, etwa nach Ansicht von Performance- und Theaterwissenschaftlerin Rebecca Schneider, durch die körperlichen Praktiken der Aufführung in Frage gestellt.^[94] Als Performances können Reenactments dank des körperlichen Modus der Repräsentation alternative Vergegenwärtigung der Vergangenheit hervorbringen und sich der verschriftlichten Überlieferung in Quellen widersetzen oder diese widerlegen.^[95]

Diana Taylor verwendet für Geschichte in und als Performance den Begriff des Repertoires und entwirft damit einen alternativen bzw. erweiterten Archiv-Begriff.^[96] Diskutiert wird in den Performance Studies das erkenntnistheoretische Potenzial der „gefühlten Verbindung“ mit der Vergangenheit, wenn der gespielte Charakter aus der Vergangenheit mit dem eigenen Selbst verschmilzt: „In such moments, the performativity of reenactment evokes a poignant but transitory affective response in the reenactor.“^[97] Katherine Johnson weist allerdings darauf hin, dass diese „performativen Momente“ zeitlich beschränkt seien und ihnen nur eine begrenzte transformative Kraft innewohne. Werden Reenactments jedoch als langzeitige und regelmäßige Praxis verstanden, die gegenwärtige Körper mit Materialien, Bewegungen und Verhaltensweisen vergangener Körper vereine, seien diese Praktiken von größerer epistemologischer und ontologischer Bedeutung.

Aus medienwissenschaftlicher Perspektive wird in Hinblick auf Living History-

Phänomene unter anderem darauf verwiesen, dass haptisch gestützte Rekonstruktionen immer medial vermittelt seien und auch die vergangene Wirklichkeit als Referenzpunkt vielfach medialisiert gewesen sei. Thematisiert wird auch hier, wie der eigene Körper als Medium der Fremderfahrung dienen könne, wenn „(b)ildliche, textliche und auditive Inskriptionen [...] in körperliche Handlungen und/oder materielle Artefakte (rück)übersetzt“ würden.^[98] Damit verweist der medienwissenschaftliche Zugang zum einen auf die Vielfalt medialer Formen und Formate, in denen Reenactment und Living History auftreten können. Die Medienphilosophin Maria Muhle charakterisiert einen möglichen Analyserahmen für Reenactments als „the way it mediates (represents) a historical ‚subject‘ [...]. That is, we need to ask how it has gained access to the event that is being reenacted (through source study, oral transmission, analysis of historical documents etc.) and in what way it tries to conceal its own representative character (often by means of over-authentic representation that pays attention even to minor details).“^[99]

Aus der Ethnologie und Soziologie werden Elemente der Ritualtheorie herangezogen, um den Charakter und die Potenziale von Reenactment und Living History zu erklären. Victor Turners Betonung einer liminalen Phase in Ritualen, die in einer Art Zwischenzustand soziale Ordnungen außer Kraft setzt, um sie anschließend zu restabilisieren, scheint besonders anschlussfähig.^[100] Liminale Phasen haben nach Turner gleichzeitig das Potenzial zu individueller oder kollektiver Transformation, bei der neue soziale Wirklichkeiten geschaffen werden können. Die dialektische Struktur von Ritualen korrespondiert mit dem dualen Charakter von Reenactments, „which is characterized by both renewal and an affirmation of what already is“.^[101] Da Living History-Aktivitäten als Freizeitbeschäftigung auf Freiwilligkeit beruhen, können sie im Sinne Turners auch als liminoide Phänomene betrachtet werden. Zwar laufen Reenactments weniger standardisiert ab als klassische Rituale, weisen aber dennoch als Praktiken der Identitäts- Gemeinschafts- und historischen Sinnbildung sowie durch ihre Fokussierung auf Körperlichkeit viele Gemeinsamkeiten auf.

Obwohl Living History und Reenactments integraler und wirkungsmächtiger Bestandteil der Geschichtskultur sind, widmen sich die Geschichtswissenschaften trotz ihrer Erweiterung hin zur Public History dieser Art des Umgangs mit Vergangenheit in der Gegenwart bislang insgesamt nur zögerlich. Wenn Living History-Phänomene Gegenstand geschichtswissenschaftlicher Untersuchungen sind, stehen häufig ihre stärker institutionalisierten Formen (wie Museen) im Vordergrund,^[102] während

individualisierte Zugänge wie das Reenactment weniger berücksichtigt und somit hauptsächlich von den oben genannten Disziplinen beforscht werden.

Gründe dafür sind, dass Living History und Reenactment als stark gegenwartsbezogene Phänomene mit einem ausschließlich geschichtswissenschaftlichen Forschungszugang kaum zugänglich sind. Sie erfordern vielmehr eine Mischung aus ethnologischen Forschungsansätzen sowie Methoden der Oral History. Der Beitrag der Geschichtswissenschaft zur Erforschung von Living History-Phänomenen ist dennoch wichtig, um sie in ihrer historischen Dimension erfassen und verstehen zu können. Eine weitere Erklärung für die Zurückhaltung der Historiker*innen^[103] kann im unterschiedlichen Verständnis von Authentizität zwischen Wissenschaftler*innen und Laien liegen. Authentizität wird in den Geschichtswissenschaften verstanden als Triftigkeit, die unter anderem an der Quellendichte und -nähe gemessen wird.^[104] Den historischen Quellen und ihrer kritischen Analyse wird damit ein „Vetorecht“ zugesprochen, das ungültige Geschichtsentwürfe abgrenzt.^[105]

Aus geschichtstheoretischer Sicht wird historischer Sinn in der Gegenwart (immer wieder neu) anhand von Überlieferungen und Zeugnissen aus der Vergangenheit gebildet. Dem wird die zum Erlebnis geformte Geschichte im Reenactment gegenübergestellt, die, so betrachtet, kaum Raum für multiperspektivisches und kritisches Erzählen lässt: Das auf Immersion, Distanzverringering, Unmittelbarkeit und körperlich-sinnlicher Teilhabe an einer historischen Rekonstruktion beruhende persönliche Erleben der Reenactors führe letztlich zu einer Subjektauthentizität, die „im Erlebensmodus das Subjekt und dessen Gefühls- und Lebenswelt zentral“ setze.^[106] Vanessa Agnew fasst den Fokus auf das persönliche Erleben und den daraus abgeleiteten Anspruch pointiert zusammen: „[...] each actor offers his or her own version of the past – but not its lesson about the constructedness of history“.^[107] Der Simulation authentischer historischer Wirklichkeit, die sich für das handelnde Subjekt „echt“ anfühlt,^[108] steht der Anspruch wissenschaftlich fundierter, auf Konstruktionstransparenz beruhender, erzählter Geschichten gegenüber, die sich immer wieder neu an der Vergangenheit ausrichten.

Wenngleich dieser Widerspruch zwischen akademischem- und nichtakademischem Umgang mit Vergangenheit schwer aufzulösen scheint, haben beide Formen ihre Daseinsberechtigung. Allein aufgrund ihrer Wirkmächtigkeit sollten auch die historischen Wissenschaften beginnen, die geschichtskulturellen Alltagspraktiken in ihren Formen und Absichten zu untersuchen und letztlich in ihrer Produktivität für Erkenntnisprozesse

ernstzunehmen.^[109] Dass dies zwangsläufig ein interdisziplinäres Unterfangen ist und nur im Dialog sowohl mit den Akteur*innen als auch zwischen den Disziplinen gelingen kann, sollte deutlich geworden sein.

Zukünftige Forschungsprojekte zu Living History und Reenactment sollten daher in einem breiten Sinne kulturwissenschaftlich angelegt werden und müssten sowohl historische Expertise mitbringen als auch ethnographisches Gespür und methodisches Rüstzeug, um sich ihnen als Gegenwartsphänomenen zuzuwenden. Als Desiderat sei abschließend die bislang kaum beforschte Geschlechterperspektive benannt. Bisherige Studien stützen ihr Wissen über Reenactment und Living History hauptsächlich auf die Beschreibung und Analyse männlicher Praktiken. Eine gendersensible Betrachtung wäre daher eine notwendige Erweiterung, um die Phänomene in Gänze zu verstehen.

Empfohlene Literatur zum Thema

Vanessa Agnew/Jonathan Lamb/Juliane Tomann (Hrsg.), *The Routledge Handbook of Reenactment Studies. Key Terms in the Field*, London 2020

Jay Anderson, *Living History. Simulating Everyday Life in Living Museums*, in: *American Quarterly* 34 (1982), H. 3, S. 290-306

Anja Dreschke u.a. (Hrsg.), *Reenactments. Medienpraktiken zwischen Wiederholung und kreativer Aneignung*, Bielefeld 2016

Wolfgang Hochbruck, *Geschichtstheater. Formen der „Living History“*. Eine Typologie, Bielefeld, 2013

Jens Roselt/Ulf Otto (Hrsg.), *Theater als Zeitmaschine. Zur performativen Praxis des Reenactments. Theater- und kulturwissenschaftliche Perspektiven*, Bielefeld 2012

Sarah Willner/Georg Koch/Stefanie Samida (Hrsg.), *Doing History. Performative Praktiken in der Geschichtskultur*, Münster 2016

Zitation

Juliane Tomann, *Living History*, Version: 1.0, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, 18.5.2020, URL: http://docupedia.de/zg/Tomann_living_history_v1_de_2020

Versionen: 1.0

Nutzungsbedingungen für diesen Artikel



Dieser Text wird veröffentlicht unter der Lizenz „Creative Commons by-sa 3.0 (unportiert)“. Die Nutzung des Textes, vollständig, in Auszügen oder in abgeänderter Form, ist auch für kommerzielle Zwecke bei Angabe des Autors bzw. der Autorin und der Quelle zulässig. Im Artikel enthaltene Abbildungen und andere Materialien werden von dieser Lizenz nicht erfasst. Detaillierte Angaben zu dieser Lizenz finden Sie unter: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de> .

Anmerkungen

1. ↑ Jan Carstensen/Uwe Meiners/Ruth-E. Mohrmann, Vorwort, in: dies. (Hrsg.), Living History im Museum. Möglichkeiten und Grenzen einer populären Vermittlungsform, Münster 2008, S. 7-15, hier S. 7.
2. ↑ Ebd., S. 7.
3. ↑ Ebd., S. 7.
4. ↑ Simone Lässig, Clio in Disneyland? Nordamerikanische Living History Museen als außerschulische Lernorte, in: Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 5 (2006), S. 44-69, hier S. 48.
5. ↑ Lässig, Clio in Disneyland?, S. 48.
6. ↑ Irmgard Zündorf, Zeitgeschichte und Public History, Version: 2.0, in: Docupedia-Zeitgeschichte, 06.09.2016, http://docupedia.de/zg/Zuendorf_public_history_v2_de_2016; ergänzend dazu siehe auch die Definition von „Angewandter Geschichte“ in: Jaqueline Nießer/Juliane Tomann: Public and Applied History in Germany. Just Another Brick in the Wall of the Academic Ivory Tower?, in The Public Historian 40 (2018), H. 4, S. 11-27, online <https://tph.ucpress.edu/content/40/4/11.full.pdf+html>.
7. ↑ So Cord Arendes, zitiert in Zündorf, Zeitgeschichte und Public History, https://docupedia.de/zg/Zuendorf_public_history_v2_de_2016.
8. ↑ Bodil Petersson/Cornelius Holtorf (Hrsg), The Archaeology of Time Travel. Experiencing the Past in the 21st Century, Oxford 2017, online unter <http://www.archaeopress.com/ArchaeopressShop/Public/download.asp?id={9B3CA03F-F66D-4F69-8158-B19208AA137F}>; Michaela Fenske, Abenteuer Geschichte. Zeitreisen in der Spätmoderne, in: Wolfgang Hardtwig/Alexander Schug, History Sells! Angewandte Geschichte als Wissenschaft und Markt, Stuttgart 2009, S. 79-91. Auch Jay Anderson verwendet den Begriff *time travel* bereits in seinem grundlegenden Werk von 1984: Time Machines. The World of Living History, Nashville, Tenn. 1984.
9. ↑ Michele Barricelli/Julia Hornig, Aufklärung, Bildung, „Histotainment“? Zeitgeschichte in Unterricht und Gesellschaft heute, Frankfurt a.M. 2008.

10. ↑ Juliane Tomann, Memory and Commemoration, in: Vanessa Agnew/Jonathan Lamb/Juliane Tomann (Hrsg.), *The Routledge Handbook of Reenactment Studies: Key Terms in the Field*, London/New York, 2020, S. 138-142.
11. ↑ Sarah Willner/Georg Koch/Stefanie Samida (Hrsg.), *Doing History. Performative Praktiken in der Geschichtskultur*, Münster 2016. Die Ethnologin Sharon Macdonald hat wiederum den Begriff *Past Presencing* für die empathische Auseinandersetzung mit der Vergangenheit gewählt. Vgl. Sharon Macdonald, *Memorylands: Heritage and Identity in Europe Today*, London/New York, 2013.
12. ↑ Eugen Kotte, Reenactment – Grenzen und Möglichkeiten „gefühlter“ Geschichte, in: Frauke Geyken/Michael Sauer (Hrsg.), *Zugänge zur Public History. Formate – Orte – Inszenierungsformen*, Frankfurt a.M. 2019, S. 120-140.
13. ↑ Vgl. Berit Pleitner, Living History, in: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht* 62 (2011), H. 3/4, S. 220-233, hier S. 220.
14. ↑ Zusammenfassend dargestellt in: Jay Anderson, Living History. Simulating Everyday Life in Living Museums, in: *American Quarterly* 34 (1982), H. 3, S. 290-306, hier S. 291.
15. ↑ Ebd.
16. ↑ Bodil Petersson/Lars Erik Narmo, A Journey in Time, in: dies. (Hrsg.), *Experimental Archaeology – Between Enlightenment and Experience*, Lunds universitet, Institutionen för arkeologi och antikens historia, 2011, S. 27-48, online unter https://www.academia.edu/9990042/A_Journey_in_Time.
17. ↑ Vgl. Gunter Schöbel, Experimental Archaeology, in: Agnew/Lamb/Tomann (Hrsg.), *The Routledge Handbook of Reenactment Studies*, S. 67-74.
18. ↑ Weitere anschauliche Beispiele bei: Miriam Sénécheau/Stefanie Samida, *Living History als Gegenstand historischen Lernens. Begriffe – Problemfelder – Materialien*, Stuttgart 2015, S. 39.
19. ↑ Sénécheau/Samida, *Living History*, S. 39; Wolfgang Hochbruck, *Living History. Geschichtstheater und Museumstheater: Übergänge und Spannungsfelder*, in: *Living History in Freilichtmuseen. Neue Wege der Geschichtsvermittlung: Schriften des Freilichtmuseums am Kiekeberg*; Bd. 59, Rosengarten-Ehestorf 2008, S. 23-35, hier S. 25.
20. ↑ Einblicke in die Praxis der first person interpretation sowie eine kritische Einordnung finden sich hier: *The Dilemma of First Person Interpretation*, in: *Blog History: Preserved*, 16.04.2013, <https://www.history-preserved.com/2013/04/pros-cons-of-first-person-interpretation.html> [05.05.2020). Weitere Beispiele aus der US-amerikanischen Praxis finden sich hier: David B. Allison, *Living History. Effective Costumed Interpretation and Enactment at Museums and Historic Sites*, Lanham, 2016, S. 41-63.
21. ↑ Ausführlich dazu: Scott Magelssen, *Making History in the Second Person: Post-Touristic Considerations for Living Historical Interpretation*, in: *Theatre Journal* 58 (2006), H. 2, S. 291-312.

22. ↑ Dean, Living History, 2019.
23. ↑ Jenny Thompson, War Games: Inside the World of Twentieth-Century War Reenactors, Washington 2004. Für Polen ist die Studie der Ethnologin Kamila Baraniecka-Olszewska zu Authentizitätspraktiken im Reenactment des Zweiten Weltkriegs einschlägig: Kamila Baraniecka-Olszewska, Reko-rekonesans: praktyka autentyczności. Antropologiczne studium odtwórstwa historycznego drugiej wojny światowej w Polsce [Reko-rekonesans: Authentizitätspraktiken. Eine anthropologische Untersuchung von Reenactments des Zweiten Weltkrieges in Polen], Kety 2018.
24. ↑ Zum Reenactment des Ersten Weltkriegs in Deutschland siehe Stefanie Samida/Ruzana Liburkina, Zwischen „Vatermörder“ und Feldgrau. Living History-Darstellungen zum Ersten Weltkrieg, in: Monika Fenn/Christiane Kuller (Hrsg.), Auf dem Weg zur transnationalen Erinnerungskultur. Konvergenzen, Interferenzen und Differenzen der Erinnerung an den Ersten Weltkrieg im Jubiläumsjahr 2014, Schwalbach/Ts. 2016, S. 224-243. Außerdem Wolfgang Hochbruck, Von „Flanders Fields“ bis „Fort Mutzig“. „Living histories“ des Ersten Weltkriegs als zweite Ableitungen der Vergangenheit, in: Barbara Korte/Sylvia Paletschek/Wolfgang Hochbruck (Hrsg.), Der Erste Weltkrieg in der populären Erinnerungskultur, Essen 2008, S. 157-168
25. ↑ Einen guten Überblick über die Entwicklung des Begriffs Authentizität bietet: Achim Saupe, Historische Authentizität: Individuen und Gesellschaften auf der Suche nach dem Selbst – ein Forschungsbericht, in: H-Soz-Kult, 15.08.2017, <https://www.hsozkult.de/literaturereview/id/forschungsberichte-2444>,
26. ↑ Die Literatur zum Thema Reenactment und Authentizität ist sehr breit. Die Sicht der Akteur*innen auf Authentizität wird hier in den Mittelpunkt gestellt: Anne Brædder/Kim Esmark/Tove Kruse/Carsten Tage Nielsen/Anette Warring, Doing Pasts: Authenticity from the Reenactors' Perspective, in: Rethinking History 21 (2017), H. 2, S. 171-192. Ein Überblick über die Diskussionen zum Thema Authentizität findet sich bei Vanessa Agnew/Juliane Tomann, Authenticity, in: Agnew/Lamb/Tomann (Hrsg.), The Routledge Handbook of Reenactment Studies, S. 20-25.
27. ↑ Ulf Otto, Re:Enactment. Geschichtstheater in Zeiten der Geschichtslosigkeit, in: Jens Roselt/Ulf Otto (Hrsg.), Theater als Zeitmaschine. Die performative Praxis des Reenactments, Bielefeld 2012, S. 231-256, hier S. 240-247.
28. ↑ Wolfgang Hochbruck, Geschichtstheater. Formen der „Living History“. Eine Typologie, Bielefeld 2013, S. 93.
29. ↑ Diese Erkenntnis beruht auf eigener Feldforschung, wie z.B. Interviews mit Akteur*innen des Revolutionary War Reenactment, Juliane Tomann, Feldnotizen in New Jersey & Pennsylvania 2016 /2017.

30. ↑ Gordon L. Jones, „Little Families“: The Social Fabric of Civil War Reenacting, in: Judith Schlehe/Michiko Uike-Bormann/Carolyn Oesterle/Wolfgang Hochbruck (Hrsg.) *Staging the Past. Themed Environments in Transcultural Perspectives*, Bielefeld 2010, S. 219-235. In die Welt der Reenactors eintauchen, lässt sich mit der gut lesbaren Beschreibung von Tony Horwitz, *Confederates in the Attic: Dispatches from the Unfinished Civil War*, New York 1998.
31. ↑ Stephen J. Hunt, *But We're Men Aren't We! Living History as a Site of Masculine Identity Construction*, in: *Men and Masculinities* 10 (2008), H. 4, S. 460-483.
32. ↑ Kotte, *Reenactment*, S. 126. Kotte bezieht sich dabei auf den Geschichtsdidaktiker Bernd Schönemann.
33. ↑ Fenske, *Abenteuer Geschichte*, S. 81.
34. ↑ Hochbruck, *Geschichtstheater*, S. 97-110.
35. ↑ So etwa bei Hochbruck, *Geschichtstheater*, S. 123-129; Pleitner, *Living History*, S. 225f.
36. ↑ Monika Weiß, *Living History. Zeitreisen(de) im Reality-TV*, Marburg 2019, S. 9; Georg Koch, *Funde und Fiktionen. Urgeschichte im deutschen und britischen Fernsehen seit den 1950er Jahren*, Göttingen 2019.
37. ↑ Pleitner, *Living History*, S. 225.
38. ↑ Ausführlich dazu am Beispiel der Serie „Steinzeit. Das Experiment“: Matthias Jung, *Archaische Illusionen: Die Vernutzung von Wissenschaft durch das Fernsehen am Beispiel der SWR-Produktion „Steinzeit. Das Experiment“*, Frankfurt a.M. 2016.
39. ↑ Sabine Lucia Müller/Anja Schwarz, *A Ready-Made Set of Ancestors. Re-Enacting a Gendered Past in The 1900 House*, in: dies. (Hrsg.), *Iterationen: Geschlecht im kulturellen Gedächtnis*, Göttingen 2008, S. 89-111.
40. ↑ Siehe auch Pleitner, *Living History*, S. 226f.
41. ↑ Stéphanie Benzaquen-Gautier, Art, in: Agnew/Lamb/Tomann (Hrsg.), *The Routledge Handbook of Reenactment Studies*, S. 16-20; Heike Engelke, *Geschichte wiederholen. Strategien des Reenactment in der Gegenwartskunst – Omer Fast, Andrea Geyer und Rod Dickinson*, Bielefeld 2017.
42. ↑ Maria Muhle, *Mediality*, in: Agnew/Lamb/Tomann (Hrsg.), *The Routledge Handbook of Reenactment Studies*, S. 133-138.
43. ↑ Brian Rejack, *Toward a Virtual Reenactment of History: Video Games and the Recreation of the Past*, in: *Rethinking History* 11 (2007), H. 3, S. 411-425, hier S. 413.
44. ↑ Clemens Reisner, *Das Verspechen des Reenactment: Der Spiel-Körper im digitalen Spiel* *19 part one: boot camp*, in: Anja Dreschke/Ilham Huynh/Raphaëla Knipp/David Sittler (Hrsg.), *Reenactments. Medienpraktiken zwischen Wiederholung und kreativer Aneignung*, Bielefeld, 2016, S. 257-281, hier S. 259f.

45. ↑ Pieter van den Heede, Gaming, in: Agnew/Lamb/Tomann (Hrsg.) Routledge Handbook of Reenactment Studies, S. 84-89; außerdem dazu: Adam Chapman, Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice, New York 2016; Annette Vowinckel, Past Futures: From Re-Enactment to the Simulation of History in Computer Games, in: Historical Social Research 34 (2009), H. 2, S. 322-332.
46. ↑ Living History definiert sich dennoch nicht in strenger Abgrenzung zur Wissenschaft, vielmehr suchen Living Historians häufig den Dialog mit Akademiker*innen und profitieren von bzw. ergänzen wissenschaftlich gewonnene Forschungsergebnisse.
47. ↑ Erika Fischer-Lichte, Einleitung. Theatralität und Inszenierung, in: dies./Isabel Pflug (Hrsg.) (unter Mitarbeit von Christian Horn und Matthias Warstat), Inszenierung von Authentizität, Bd. 1: Theatralität, Tübingen/Basel 2000, S. 11-31.
48. ↑ Lässig, Clio in Disneyland, S. 48.
49. ↑ Ebd.
50. ↑ Vanessa Agnew/Jonathan Lamb/Juliane Tomann (Hrsg.), The Routledge Handbook of Reenactment Studies: Key Terms in the Field, London/New York, 2020.
51. ↑ Sénécheau/Samida, Living History als Gegenstand Historischen Lernens, S. 36.
52. ↑ Hochbruck, Geschichtstheater, S. 24.
53. ↑ Einführend dazu David Glassberg, American Historical Pageantry. The Uses of Tradition in the Early Twentieth Century, Chapel Hill 1990; Amy Tyson, Historical Pageantry, in: Agnew/Lamb/Tomann (Hrsg.), Routledge Handbook of Reenactment Studies, S. 163-169.
54. ↑ Tyson macht darauf aufmerksam, dass trotz des partizipativen Ansatzes, der eine möglichst breite Beteiligung aller gesellschaftlicher Schichten an der Vorbereitung und Aufführung der *pageants* vorsah, der Status quo dennoch während der Performance aufrechterhalten wurde. Die prestigeträchtigsten Figuren wurden von der städtischen Elite oder den Adligen verkörpert.
55. ↑ Vgl. Sten Rentzhog, Open Air Museums: The History and Future of a Visionary Idea, Östersund 2007, S. 48ff. Weiterführend zu Hazelius: Nils-Arvid Bringéus, Artur Hazelius and the Nordic Museum, Stockholm 1974, S. 5-16; Daniel Alan DeGroff, Artur Hazelius and the Ethnographic Display of the Scandinavian Peasantry: A Study in Context and Appropriation, in: European Review of History – Revue européenne d'histoire 19 (2012), H. 2, S. 229-248.
56. ↑ Rentzhog, Open Air Museums, S. 13.
57. ↑ Hazelius zitiert in Rentzhog, Open Air Museums, S. 7.
58. ↑ Hazelius zitiert in Rentzhog, Open Air Museums, S. 11. Die Mitarbeiter*innen kamen teilweise aus den schwedischen Provinzen, aus denen auch die baulichen Strukturen stammten. Rentzhog berichtet von Einwohnern der Provinz Dalarna, die zur Saisonarbeit nach Stockholm kamen und von Hazelius in *Skansen* angestellt wurden, um dort ihre traditionelle Lebensweise darzustellen. Rentzhog, Open Air Museums, S. 9.
59. ↑ Rentzhog, Open Air Museums, S. 12.

60. ↑ Alan Gordon argumentiert ähnlich für Kanada, wo die Living History-Museen in den 1970er-Jahren ihre Hochphase hatten. Seit den 1980er-Jahren macht Gordon andere Trends in Museen aus, die Living History als Darstellungsform abzulösen begannen. Vgl. Alan Gordon, *Time Travel. Tourism and the Rise of the Living History Museum in Mid-Twentieth-Century Canada*, Vancouver/Toronto 2016, S. 16.
61. ↑ Lässig, *Clio in Disneyland*, S. 47.
62. ↑ Ebd.
63. ↑ Ebd., S. 49.
64. ↑ Scott Magelssen, *Living History Museums: Undoing History through Performance*, Lanham 2007, S. 84.
65. ↑ Magelssen, *Living History Museums*, S. 6, Zitat S. 81; ausführlich dazu: Stephen Eddy Snow, *Performing the Pilgrims: A Study of Ethnohistorical Role-Playing at Plimoth Plantation*, Jackson, Miss. 1993.
66. ↑ Das Schild am Eingang „Welcome to the 17th century“ markiert diesen Raum. Auch auf der Internetpräsenz wird der Besucher im 17. Jahrhundert willkommen geheißen, <https://www.plimoth.org/what-see-do/17th-century-english-village> [05.05.2020]. Siehe auch Magelssen, *Living History Museums*, S. 86f.
67. ↑ Nachdem die Hauptstadt 1780 nach Richmond verlegt wurde, verlor Williamsburg seine politisch-strategische Vorreiterrolle. Dementsprechend veränderte sich auch die Physiognomie der Stadt: Gebäude brannten aus oder wurden abgerissen, andere blieben bewohnt, wurden verändert. Bis zur Entscheidung, die Reste der Altstadt in den 1920er-Jahren zu konservieren bzw. den Zustand vor 1780 wiederherzustellen, hatte sich das historische Areal maßgeblich verändert. Vgl. Christina Kerz, *Atmosphäre und Authentizität. Gestaltung und Wahrnehmung in Colonial Williamsburg, Virginia (USA)*, Stuttgart 2017, S. 170f.
68. ↑ Kerz, *Atmosphäre und Authentizität*, S. 172. Rockefeller scheute scheinbar weder Kosten noch Mühen, um eine Replik der Altstadt Williamsburgs wieder aufleben zu lassen. Er beschäftigte ausgewählte Historiker und stellte in manchen Fällen Bauvorhaben kurz vor der Fertigstellung ein, wenn sich herausstellte, dass der originale Standort des Gebäudes auch nur um einige Meter abwich. „No scholar must ever be able to come to us and tell us we made a mistake“, zitiert Scott Magelssen das Mantra Rockefellers während der Rekonstruktionsarbeiten. Vgl. Magelssen, *Living History Museums*, S. 30.
69. ↑ Um den musealisierten Stadtkern zu betreten, bedarf es keiner Eintrittskarte, er ist frei zugänglich. Die Teilnahme an den angebotenen Programmen, Führungen und die Besichtigung einzelner Häuser, in denen Darsteller*innen arbeiten, ist kostenpflichtig. Die Eintrittskarten dafür werden in einem etwas abseits gelegenen *Visitor Center* verkauft, in dem auch ein Einführungsfilm gezeigt wird.

70. ↑ Vgl. Kerz, Atmosphäre und Authentizität, S. 180ff. Kerz verweist darauf, dass in den Publikationen der Colonial Williamsburg Foundation darüber Auskunft gegeben wird, welche Anteile der Szenen einen historischen Hintergrund und welche fiktionalen Charakter haben.
71. ↑ Sabine Schindler, Authentizität und Inszenierung. Die Vermittlung von Geschichte in amerikanischen historic sites, Heidelberg 2003, S. 45; Kerz, Atmosphäre und Authentizität, S. 181.
72. ↑ Schindler, Authentizität und Inszenierung, S. 43.
73. ↑ Lässig, Clio in Disneyland, S. 50.
74. ↑ Zitat in Schindler, Authentizität und Inszenierung, S. 48.
75. ↑ Schindler, Authentizität und Inszenierung, S. 49f. Auf die unterschiedlichen Darstellungsmodi im Dorf und der Homesite geht auch die Internetpräsenz der Plimoth Plantation ein, <https://www.plimoth.org/what-see-do/wampanoag-homesite> [05.05.2020]; siehe auch Pleitner, Living History, S. 223.
76. ↑ Jan Carstensen/Uwe Meiners/Ruth-E. Mohrmann, Vorwort, in: dies. (Hrsg.), Living History im Museum. Möglichkeiten und Grenzen einer populären Vermittlungsform, Münster 2008, S. 7-15. In Skandinavien, England und den Niederlanden sind Living History-Ansätze in Museen weiter verbreitet als in Deutschland. 1990 wurde im Zuiderzeemuseum im niederländischen Enkhuizen die *first person interpretation* eingeführt, im Nederlands Openluchtmuseum in Arnheim wird die *third person interpretation* umgesetzt. Vgl. Adriaan de Jong, Gegenstand oder Vorstellung? Erfahrungen mit Living History vor allem am Beispiel niederländischer Freilichtmuseen, in: Carstensen/Meiners/Mohrmann (Hrsg.), Living History im Museum, S. 61-79.
77. ↑ Rentzhog, Open Air Museums, S. 163.
78. ↑ Nils Kagel, Geschichte leben und erleben. Von der Interpretation historischer Alltagskultur in deutschen Freilichtmuseen, in: Heike Duisberg (Hrsg.) Living History in Freilichtmuseen. Neue Wege in der Geschichtsvermittlung, Ehestorf 2008, S. 9-23, hier S. 14.
79. ↑ Kagel, Geschichte leben und erleben, S. 15.

80. ↑ Im Jahr 2008 entzündete sich ein Streit daran, dass ein Germanendarsteller der Gruppe mit dem in Sütterlin auf den Bauch tätowierten SS-Motto „Meine Ehre heißt Treue“ bei einer Veranstaltung des Paderborner Historischen Museums auftrat, trotz vorheriger Anweisung des Museums, auf politisch eindeutige Symbolik zu verzichten. In Deutschland ist es verboten, diesen Spruch in der Öffentlichkeit zu zeigen. Die Gruppe stritt ab, dass es sich bei dem Tattoträger um eine Person mit rechter politischer Gesinnung handele und verwies außerdem darauf, dass der Darsteller kein offizielles Mitglied der Gruppe sei. Ausführlich zu den Geschehnissen und zur Debatte: vgl. Sénécheau/Samida, *Living History*, S. 121ff.; Karl Banghard, *Unterm Häkelkreuz. Germanische Living History und rechte Affekte: Ein historischer Überblick in drei Schlaglichtern*, in: Hans-Peter Killguss (Hrsg.), *Die Erfindung der Deutschen. Rezeption der Varusschlacht und die Mystifizierung der Germanen*, Köln 2009, S. 29-35.
81. ↑ Sénécheau/Samida, *Living History*, S. 107.
82. ↑ Duisberg (Hrsg.), *Living History in Freilichtmuseen*; Carstensen/Meiners/Mohrmann (Hrsg.), *Living History im Museum*. Auch Stefanie Samida kommt in ihrer Analyse des Einsatzes von *Living History* in deutschen Freilichtmuseen zu ähnlichen Ergebnissen: Stefanie Samida, *Performing the Past. Time Travels in Archaeological Open-air Museums*, in: Bodil Petersson/Cornelius Holtorf (Hrsg.), *The Archaeology of Time Travel. Experiencing the Past in the 21st Century*, Oxford 2017, S. 135-157, hier S. 146f.
83. ↑ Uwe Meiners, *Living History im Museum*, in: Barbara Christoph/Günter Dippold (Hrsg.), *Das Museum in der Zukunft – Neue Wege, neue Ziele!?*, Bayreuth 2013, S. 59-73, hier S. 61.
84. ↑ Pleitner, *Living History*, S. 223.
85. ↑ Lässig, *Clio in Disneyland*, S. 58.
86. ↑ Wolfgang Hochbruck, *Living History, Geschichtstheater und Museumstheater: Übergänge und Spannungsfelder*, in: Duisberg (Hrsg.), *Living History in Freilichtmuseen*, S. 23-37, hier S. 28.
87. ↑ Markus Walz, *Sehen, Verstehen. Historisches Spiel im Museum – zwischen Didaktik und Marketing*, in: Carstensen/Meiners/Mohrmann (Hrsg.), *Living History im Museum*. S. 15-45, hier S. 19.
88. ↑ Scott Magelssen, *Production of Historical Meaning*, in: Agnew/Lamb/Tomann (Hrsg.), *The Routledge Handbook of Reenactment Studies*, S. 191-195.
89. ↑ Vanessa Agnew, *Introduction: What Is Reenactment?*, in: *Criticism* 46 (2004), H. 3, S. 327-339, hier S. 329, online unter <https://digitalcommons.wayne.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.com/&httpsredir=1&article=1151&context=criticism>.
90. ↑ Dreschke/Huynh/Knipp/Sittler, *Einleitung*, S. 18; Petra Tjitske Kalshoven, *Epistemologies of Rehearsal: Crow Indianist Reflections on Reenactment as Research Practice*, in: Dreschke/Huynh/Knipp/Sittler (Hrsg.), *Reenactments*, S. 193-213.

91. ↑ Dreschke/Huynh/Knipp/Sittler, Einleitung, 2016, S. 13.
92. ↑ Stefanie Samida, Material Culture in: Agnew/Lamb/Tomann (Hrsg.), The Routledge Handbook of Reenactment Studies, S. 130-132; Mads Daugbjerg, „As real as it get“: Vicarious Experience and the Power of Things in Historical Reenactment, in: Willner/Koch/Samida (Hrsg.), Doing History, S. 151-173.
93. ↑ Katherine Johnson, Performance and Performativity, in: Agnew/Lamb/Tomann (Hrsg.), The Routledge Handbook of Reenactment Studies, S. 169-173.
94. ↑ Rebecca Schneider, Performing Remains: Art and War in Times of Theatrical Reenactment, London/New York 2011.
95. ↑ Diana Taylor, Performance and/as History, in: TDR: The Drama Review 50 (2006), H. 1, S. 67-86; dazu auch Paul Connerton, How Societies Remember, Cambridge 1989.
96. ↑ Taylor, Performance and/as History.
97. ↑ Johnson, Performance and Performativity.
98. ↑ Dreschke/Huynh/Knipp/Sittler, Einleitung, S. 14.
99. ↑ Muhle, Mediality, S. 133-138.
100. ↑ Anja Dreschke, Ritual, in: Agnew/Lamb/Tomann (Hrsg.) Routledge Handbook of Reenactment Studies, S. 202-206; Erika Fischer-Lichte, Die Wiederholung als Ereignis. Reenactment als Aneignung von Geschichte, in: Roselt/Otto (Hrsg.), Theater als Zeitmaschine, S. 13-53; Stefanie Samida, Per Pedes in die *Germania magna* oder Zurück in die Vergangenheit? Kulturwissenschaftliche Annäherung an eine performative Praktik, in: Willner/Koch/Samida (Hrsg.), Doing History, S. 45-63.
101. ↑ Dreschke, Ritual.
102. ↑ Siehe Lässig, Clio in Disneyland.
103. ↑ Jerome de Groot fasst seine Erfahrung sehr zugespitzt zusammen: „Discuss re-enactment with academic historians and you will invariably raise laughter and some mockery. To paraphrase an adage, the re-enactor knows the price of everything in the past but understands the value and significance of nothing.“ Review Essay: Affect and Empathy: Re-enactment and Performance as/in History, in: Rethinking History 15 (2011), H. 4, S. 587-599, hier S. 588.
104. ↑ Berit Pleitner, Erlebnis- und erfahrungsorientierte Zugänge zur Geschichte. Living History und Reenactment, in: Sabine Horn/Michael Sauer (Hrsg.), Geschichte und Öffentlichkeit. Orte – Medien – Institutionen, Göttingen, 2009, S. 40-51, hier S. 46.
105. ↑ Siehe dazu den Docupedia-Artikel von Stefan Jordan, Vetorecht der Quellen, Version: 1.0, in: Docupedia-Zeitgeschichte, 11.2.2010, http://docupedia.de/zg/jordan_vetorecht_quellen_v1_de_2010.

106. ↑ Eva Ulrike Pirker/Mark Rüdiger, Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen: Annäherungen, in: dies. u.a. (Hrsg.), *Echte Geschichte: Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen*, Bielefeld 2010, S. 11-30, hier S. 17, online unter https://zeithistorische-forschungen.de/sites/default/files/medien/material/2009-3/Pirker_Ruediger_Authentizitaetsfiktionen.pdf.
107. ↑ Agnew, *Introduction: What Is Reenactment?*, S. 332.
108. ↑ Ulf Otto, *Krieg von Gestern. Die Verkörperung von Geschichtsbildern im Reenactment*, in: Kati Röttger (Hrsg.), *Welt – Bild – Theater. Politik des Wissens und der Bilder*, Tübingen 2010, S. 77-88, hier S. 82.
109. ↑ Stefanie Samida fasst diesen Umstand pointiert zusammen und verweist auf die Konkurrenz zwischen Living History als Form der „Geschichte von unten“ und dem akademischen Diskurs, „which often discredits such forms of history presentations. Here something has to change in the future because dismissive polemics are not the appropriate way to engage with alternative histories or archaeologies; understanding and dialogue on both sides are necessary.“ Samida, *Performing the Past*, S. 150.