

Aus:

WOLFGANG HOCHBRUCK

Geschichtstheater

Formen der »Living History«. Eine Typologie

Oktober 2013, 154 Seiten, kart., 22,99 €, ISBN 978-3-8376-2446-5

Geschichte als Theater: Unter dem Sammelbegriff »Living History« oder auch »Reenactment« wird eine ganze Bandbreite von dramatischen Formaten gefasst, die historische Ereignisse, Personen oder Zustände vergegenwärtigen sollen. Als spielerische Aneignung von Geschichte als Hobby – aber auch als didaktische Methode in Museen und Schulen – gewinnt Geschichtstheater mehr und mehr an Beliebtheit. Wolfgang Hochbrucks Typologie erfasst und erläutert alle Formate kritisch, leitet sie historisch her und setzt sie zueinander in Bezug.

Wolfgang Hochbruck (Prof. Dr.) lehrt Nordamerikastudien und Cultural Studies an der Universität Freiburg.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/ts2446/ts2446.php

INHALT

1. Das postmoderne Chronosyndrom | 7
2. Einführung: *Living History* | 11
 - Historische Vorläuferformen | 18
 - Geschichtstheater am Ende des 20. Jahrhunderts | 24
3. Bestandsaufnahme: Erscheinungsformen | 33
 - 3.1 Austesten: Experimentelle Archäologie | 37
 - 3.2 Präsentieren: *Living History Interpretation* | 42
 - Museumstheater | 57
 - Themenparks | 66
 - Historische Stadtführungen | 78
 - 3.3 *Pageantry*: Historische Festaufzüge | 81
 - ›Mittelalter‹-Märkte | 86
 - 3.4 Hineinversetzen: *Reenactment* | 92
 - Historisierendes Kostümspiel: LARP | 97
 - Historisches *Live*-Rollenspiel | 100
 - Reenactment* in Museumsqualität | 113
 - 3.5 Geschichtstheater als fachdidaktische Methode | 118
 - 3.6 Transferieren: TV-Shows | 123
4. ›Retro‹-Schluss | 129
5. Bibliographie | 135

1. DAS POSTMODERNE CHRONOSYNDROM

»In the future I'll be present in the past«
(Amerikanischer Stoßstangenaufkleber)

In Kurt Vonneguts Roman *Slaughterhouse-Five, or The Childrens' Crusade* (1969) fällt der Protagonist Billy Pilgrim im Dezember als amerikanischer Soldat 1944 während der Ardennenoffensive aus dem Raum-Zeit-Kontinuum heraus: Vergangenheit und Gegenwart verlieren ihre chronologische Sequentialität. Von nun an kann es Billy passieren, dass er die Tür seines Augentoptikergeschäfts in Ilium, New York, im Jahr 1968 hinter sich schließt und sich im Jahr 1945 und als Kriegsgefangener in Dresden wiederfindet – oder im Veteranenhospital, in das er sich selbst nach dem Krieg eingeliefert hat.

Dass die Fähigkeit zur nicht-maschinellen Zeitreise in einem der wichtigsten Romane der literarischen Postmoderne als Resultat traumatischer Kriegserlebnisse und als Fehlfunktion, jedenfalls nicht als erstrebenswert auftritt, wirft einen Schatten auf ein Phänomen, dessen Behandlung im 20. Jahrhundert ansonsten eher Faszination spiegelt: Von H. G. Wells *Time Machine* (1895) über Ray Bradburys »A Sound of Thunder« (1952) bis zu Michael Crichtons *Timeline* (1999) ist die Zeitreise Wunsch, Traum und technologische Leistung der besonderen Art.

Nun bleiben reale Zeitreisen aller Voraussicht nach außerhalb des Rahmens menschlicher physikalischer Machbarkeit, und in der literarischen Fiktion ist die Zeitreise in der Regel entweder sensationalistisches Vehikel einer ansonsten etablierten Strickmustern folgenden *Story* (wie bei Crichton), Transporter dystopischer Warnung (wie bei Wells), oder parahistorische Phantasie (wie bei Bradbury). Diese drei Impulse, verstärkt um archäologischen Wissensdurst und erlebnisweltlichen Eskapismus, sind auch hinter der Begeisterung sichtbar, mit der in der Postmoderne die imaginierte Dyschronie zur schon volkssportähnlichen kulturellen Betätigung avanciert ist.

Die Fahrzeuge anderweitig unauffälliger Menschen werden an den Wochenenden nicht selbst zu Zeitmaschinen im Sinne der Kontraptionen bei Wells, Bradbury und Crichton, aber zu Zeit-Transportern, die ihre Besatzungen an vorher hierzu ausgewählten Orten abliefern, an denen

imaginierte Zeit-Sprünge stattfinden. Die überwiegende Mehrzahl dieser Zeit-Sprünge orientiert sich an historisch fassbaren Daten und an Ereignissen, über die sich die Zeit-Reisenden historisches Wissen angeeignet haben. Die Menge dieses Wissens wird subjektiv für ausreichend gehalten, den Zeit-Sprung zu unternehmen. Anders als in manchen Zeitreiseroomanen geht es den Zeitspringern dabei nicht um die Reise, sondern um die Ankunft, um die imaginierte Anwesenheit in Anderzeiten und Anderweltlichkeit, die als Erlebniswelt konstruiert wird. Die vermutete Geschichte wird angeeignet, performativ aufbereitet und dramatisch aufgeführt, wobei die wichtigste Grundannahme die ist, es handle sich nicht um eine Aufführung eines historischen Stoffes an sich (also *Enactment* wie im Geschichtsdrama), sondern um eine Wieder-Aufführung von etwas, was sich so oder zumindest in hinreichender Ähnlichkeit abgespielt hat: *Re-enactment*. »Geschichte« wird in diesen Inszenierungen kommodifiziert und aus einer Reihe von Möglichkeiten als Unterhaltungsstoff und Identitätsangebot ausgewählt. Dahinter steht häufig die Vermutung, in der imaginierten Vergangenheit seien die Verhältnisse überschaubarer, das Leben im thoreau'schen Sinne »einfacher« und die ökopolitische Lebenssituation sauberer gewesen. Mit derselben Vermutung reisen Besucher in Freilichtmuseen, von denen viele ebenfalls mit *Live-Interpretationen* belebt sind, die historische Lebensweltlichkeit simulieren.

Mit *Reenactments* und *Living History*-Interpretationsprogrammen in Museen sind nur die zwei wichtigsten der zahlreichen Typen erfasst, in denen sich die (Wieder-)Aufführung von Geschichte in der Gegenwart manifestiert: Historisierte Teile von Themenparks, die beliebten »Mittelalter«-Märkte und Stadtfeste, Stadtführungen durch Nachtwächter und Figurendarsteller in mehr oder weniger historischer Gewandung, die *Cons des Live Action Role Play*-Hobbys, sogar der periodisch auftretende Retrochic in der Mode gehören mit zur Bandbreite der Erscheinungsformen; sogar der stellenweise schon früher bedenklich an die Disneylandisierung heranreichende Wiederaufbau historischer Gebäude und Gebäudekomplexe in Deutschland nach dem Zweiten Weltkrieg. Zu diesem gesellt sich gegenwärtig eine zweite (Re-)Konstruktions-Welle, die z.B. in Frankfurt seit 2012 einen ganzen Block des alten Stadtkerns wiedererstehen lässt, 68 Jahre nach seiner Zerstörung und dem modernen Neuaufbau. Selten hat es so viel Geschichte gegeben wie seit Francis Fukuyama das Ende der Geschichte verkündete.

Erst recht nicht hat es sie in dieser Menge und Ausprägung als erlebbaren und begehbaren Zeit-Raum gegeben: Schon 1993 listete das *Events Diary* der *English Heritage Association* 197 *Living History*-Veranstaltungen auf einer chronotopischen Skala von der römischen

Invasion Britanniens bis zum Zweiten Weltkrieg. Seither hat die von *Reenactments* erfasste Zeitspanne weiter ausgegriffen – Neolithikum und Bronzezeit kamen im Gefolge spektakulärer archäologischer Funde wie der Ötztaler Gletschermumie und der Himmelscheibe von Nebra hinzu, und am anderen Ende der Skala sind die Hippiebewegung und der Vietnamkrieg hinzugetreten. Fast scheint es, als sei die »Simulation Frenzy«, wie der Stuttgarter Filmemacher Martin Wolf dieses Phänomen in Kunst, Literatur, Film, Architektur und sogar Stadtplanung einmal genannt hat (pers. Komm., 1999), ein konstitutives Merkmal dieser die vorhergegangenen Perioden von spielerisch über kritisch bis parodistisch spiegelnden Fortsetzung der Moderne. Simon Reynolds *Retromania* (Reynolds 2012) geht einen Schritt weiter: Das allenthalben zu beobachtende Retrosyndrom interpretiert er als Überbauphänomen des Finanzkapitalismus, das eine so un-real wie das andere; Werte, die früher in Hand- bzw. Industriearbeit geschaffen wurden, werden als Simulationen in einem Paralleluniversum verwaltet (Gross 2012: 59).

Dass die Parallelwelten nicht (mehr) getrennt von der sogenannten Realität existieren, soll dieser Band belegen. Auch wenn zu bezweifeln ist, dass die Effekte des Geschichtstheaters jemals in ihrer Reichweite an die der Krise der Investmentbanken heranreicht, sind doch Beispiele aus der neueren Politikgeschichte wie die Einflüsse von *Live*-Rollenspiel auf die sogenannte *Piraten* Partei (Kunze 2012: 4) oder das Selbst-*Reenactment* alternder amerikanischer Schauspieler in der Politik wie Ronald Reagan oder Clint Eastwood bedenkliche Zeichen für die Nähe von Lebens- und *Live*-Rollen-Erlebnisweltlichkeit, und für die Verwechslungsgefahr, die davon ausgehen kann. Und schließlich ist es die eigenartige Verbindung aus Konsum und Religion in der *Retromania*, die Aufmerksamkeit verdient.

Es handelt sich bei den im Folgenden geschilderten Phänomenen um *Present Pasts* im Sinne Andreas Huyssens (Huyssen 2003: 2), um Vergegenwärtigungen, deren Transfer in die Gegenwart sich aber nicht palimpsestartig überschreibt, sondern die eigene Verschiebung thematisiert. In der Praxis wird dabei meistens allerdings nicht mit berücksichtigt, dass die Präsentation von vermeintlicher Vergangenheit tatsächlich eine zweite Ableitung von Geschichte ist – durch den Aufarbeitungs- und Narrativierungsprozess der Geschichtsschreibung gegangen und dann professionell oder von Amateuren museumspädagogisch und geschichtsdidaktisch zum Selbst- oder Fremdkonsum wieder vierdimensional aufbereitet. Die Nähte und Säume bleiben dabei in der Regel in typisch postmodernem Format sichtbar, was den Auftritt vor der Verwechslung mit der realen Vergangenheit bewahrt (oder wenigstens bewahren sollte),

ihm aber seine *Pastness* im Sinne Cornelius Holtorfs (Holtorf 2010, s.u.) belässt.

Ich habe zwischen 1994 und 2002 aktiv an *Reenactments* in USA, Großbritannien, Frankreich, den Niederlanden und Deutschland teilgenommen und danach weiter in Schulen und Museen als *Living History Interpreter* Vorträge gehalten und Workshops mit Schulklassen und Besuchern durchgeführt. Geschichtstheater war dabei immer didaktisches Vehikel: Die 1996 gegründete *Geschichtstheatergesellschaft* e.V. entstand aus dem Geist der Geschichtswerkstätten der achtziger Jahre, insofern wir einsehen mussten, dass manche Themen wegen konfliktierender Zuständigkeiten oder Interessen unbeachtet geblieben waren und Vorträge und Veröffentlichungen allein nicht viel nutzen würden. Unser Hauptthema war der zivile wie militärische Einsatz der nach der Niederschlagung der Revolutionen aus Europa geflohenen »Achtundvierziger/Fortyeighters« (Hochbruck/Bachteler/ Zimmermann 2000) im amerikanischen Bürgerkrieg, den wir für ein externes Kapitel deutscher Demokratiegeschichte halten, das größere Bekanntheit verdient hat. In diesem Zusammenhang haben wir Schulprojekte, Museumstheater und Vorführungen bei Stadtfesten und Gedenktagen inszeniert; also einen ganzen Teil der Bandbreite, die in diesem Band abgedeckt wird.

Von 2007 bis 2010 wurde das Teilprojekt »Geschichtstheater: (Re-)Konstruktionen nordamerikanischer historischer Lebenswelten« der FOR 875 *Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen* von der Deutschen Forschungsgemeinschaft gefördert. Der vorliegende Text ist Fortschreibung und wissenschaftliche Erweiterung des im Vorfeld der Antragsstellung an die DFG entstandenen provisorischen Handbuchs *Geschichtstheater*, das 2005 und 2006 in kleinen Auflagen in der Schriftenreihe der GTG in Remseck am Neckar erschienen und allem für Praktiker gedacht war. Dank an Aynur Erdogan für ihre Hilfe bei der Endredaktion.

Für Unterstützung und Hinweise während der Arbeit an diesem Buch danke ich meiner Frau Sabine, Christina Cott, Christof Ungerer und Jürgen Dick von der GTG, Gordon L. Jones, Tony Horwitz, Cal Kinzer, Douglas A. Harding, Bill Brewster, Joe Reinhardt (†), Bill Rambo, Bill Christen, Doc und Alice Calloway, Charles A. Golden, Michael und Neathery Fuller, Imke Rathje, Carolyn Oesterle, Lena Hauenstein, Barbara und Thomas Kern, David Th. Schiller, Mark Wallis von *Past Pleasures*, Martin Klöffler und Ullrich Brand-Schwarz von *Facing the Past*, der »Widow« Betty Barfield und ihrem lebendigen Gatten Brad, sowie Dietmar Schakols (†) und den Kameraden vom von uns dargestellten 3rd *Missouri Regt. Volunteer Infantry* (U.S.): »We drank from the same canteen«.

2. EINFÜHRUNG: *LIVING HISTORY*

»People are interested in constructing authentic relationships with a particular retelling of the past, and that past assists in the construction or reaffirmation of a sense of identity«

(Rowan 2004: 263)

Diese Studie soll als eine (Ein-)Führung auf die verschiedenen Felder der inszenierten und theatralen Repräsentationen von Geschichte dienen. Sie ist an einer typischen *Cultural Studies* Kreuzung lokalisiert, wo eine selbst für dieses polydisziplinäre Feld große Zahl von Disziplinen aufeinander trifft: Medienstudien und Theaterwissenschaften, Archäologie, Sozio- und Kulturanthropologie, Tourismusstudien, Militärgeschichte, Literatur- und Erziehungswissenschaft. Auf die Einführung und eine kurze Herleitung des Phänomens folgt im dritten Kapitel eine in dieser Form bisher nicht vorliegende Typologie des Geschichtstheaters. Worum es allenfalls sehr randständig gehen wird, sind die psychosozialen Motivationen der (Schau-)Spieler des Geschichtstheaters. Hierzu gibt es viele Mutmaßungen, manch Denunziatorisches, einige Selbstaussagen und wenig Brauchbares (eine Ausnahme ist Jones 2010).

Geschichtstheater sind Präsentations- und Aneignungsformen historischer Ereignisse, Prozesse und Personen mit Praktiken des Theaters – Kostümierung, personalisierende Dramatisierung, Inszenierung – im öffentlichen und halböffentlichen Raum. Dem Begriff *Geschichtstheater* wird im Folgenden wo möglich der Vorzug vor Jay Andersons *Living History* gegeben (Anderson 1982), weil damit zum einen die Geschichtlichkeit im Vordergrund steht, gleichzeitig aber die wesentliche Komponente der performativen Darstellung abgebildet ist. Der Begriff *Living History* ist zudem insofern ungünstig, als er oxymoronisch ist. Es gibt keine Möglichkeit, das Vergangene wieder aufstehen zu lassen (Peterson 1988) und Vergangenheit ist zudem nicht Geschichte, sondern eben Vergangenheit, *the past*, das außerhalb der Zeitreisephantasie Irreversible und gleichzeitig das niemals in seiner vollen Ausdehnung und Komplexität Greifbare.

Im Unterschied zur Vergangenheit ist *Geschichte* das Narrativ, das die jeweilige Gegenwart sich von diesem Vergangenen auf der Basis des

darüber substrathaft noch vorhandenen, des in einem Rekonstruktionsprozess wieder zusammengetragenen und des aus welchen Gründen auch immer wahrgenommenen Wissens gemacht hat. Geschichte impliziert insofern immer die Möglichkeit der Differenz, der anderen und abweichenden, Um-Interpretation. Ursprünglich in Geschichten, Legenden, Mythen und im dramatischen Vortrag bzw. Spiel wiedergegeben sind Geschichtereignisse immer eine Sache der jeweiligen Gesellschaft. Dies trifft auch auf die Geschichtswissenschaft allgemein zu: Sei es auf der Basis neuer Daten, die z.B. im Überschneidungsbereich zur Archäologie eingebracht werden, oder sei es aufgrund wechselnder ideologischer Erscheinungen im hegemonialen Diskurs der Geschichtsschreibenden in ihrer spezifischen Abhängigkeit von den jeweiligen Verhältnissen, können sich die Geschichten von der Geschichte z. T. deutlich verändern. Gleichzeitig hat der wissenschaftliche Diskurs bisher kaum Platz gelassen für *Citizen Scholars* und sonstige Formen der Beteiligung. Geschichtstheater als Geschichtsschreibung zum Selbermachen, als *Participation Historiography* (Hochbruck/Schlehe 2010: 18) und als Wiederaneignung der Diskursmacht (Hochbruck 2012: 195ff.) ist insofern eine Konsequenz demokratischer De-Hierarchisierung.

In Deutschland ist das in mehreren Schritten zu beobachten. Die Botmäßigkeit vieler Historiker gegenüber kaiserlicher und NS-Autorität war zwar in der Bundesrepublik nicht mehr gefordert, trotzdem ist die unterschwellige Legitimationskrise der Geschichtswissenschaft und die Entstehung der Geschichtswerkstätten seit den siebziger Jahren auch vor diesem Hintergrund zu sehen (Heer/Ullrich 1985). Die Vorbilder kamen aus Skandinavien – Sven O. Lindqvists programmatisches »Gräv där du står« (1978) wertete Lokalgeschichte und »Geschichte von unten« auf – sowie aus Großbritannien und USA. Mit Versuchen zur Rekonstruktion historischer Erfahrungen und Lebensweisen (Lüdtkke 1989) war der Schritt zur praktischen Aneignung dieser Rekonstruktionen nicht weit.

Parallel hierzu spielte sich eine zweite (Wieder-)Aneignung ab: Der fortgesetzte Missbrauch von Volkskunst und Volksmusik durch dieselben Kräfte, die im ausgehenden 19. und der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts das Geschichtsbild hegemonial überformt hatten, schien nur wenig Originäres und Brauchbares zurückgelassen zu haben. Die *Folk-Bewegung* der siebziger Jahre bediente sich denn auch zunächst bei angelsächsischen und besonders bei irisch-keltischen Quellen und Vorbildern, griff dann aber nach und nach beherzter auf z.B. in Wolfgang Steinitz Sammlung (Steinitz 1954/1962) Vorhandenes oder im *Deutschen Volksliedarchiv* wiederentdecktes Material zu: Eric Hobsbawms berühmtes Diktum von der *Invention of Tradition* ließ sich selten so gut als positiver Impuls beobachten. Durch Kommerzialisierung brach

die Folk-Szene als Musikplattform nach 1985 ein; ihre Protagonisten blieben aber z.T. in der linken und der ökologisch-alternativen Szene aktiv. Eine historisch weiter rückwärts gewendete Sproßform wurde Ausgangspunkt und wesentlicher Teil der Mittelalter-Bewegung (s.u. zu den »Mittelaltermärkten«) seit 1990.

Verständlicher- und angesichts des angehäuften Wissens auch sinnvollerweise bildet trotz der Skepsis gegenüber ihrer Autorität und mehr noch gegenüber ihrem autoritativen Auftreten die akademische Geschichtswissenschaft weiterhin den Hintergrund für die Arbeit von Geschichtstheater jeglicher Art:

Tatsächlich sind [...] zumindest diejenigen Darstellungen von Geschichte, die in den qualitativ höherwertigen Amateur-*Reenactments* ebenso wie im historisch und museumspädagogisch begleiteten und reflektierten Museumstheater zur Aufführung kommen, der traditionellen geschichtswissenschaftlichen Forschung in aller Regel sehr direkt verbunden. Zumal, wenn sich die Wiedergaben, Ausstellungen und Vorführungen auf älteres Quellenmaterial stützen, werden in der Regel nicht diese Quellen studiert, sondern deren edierte Ausgaben oder deren in wissenschaftliche Abhandlungen umge-gossene Aussagen und Gehalte. Es handelt sich damit bei Museumstheater und sogenanntem *Hardcore Reenactment* sozusagen um zweite Ableitungen der historischen Ereignisse insofern, als Ablauf und Zusammenhang dieser Ereignisse bereits von etablierten Geschichtswissenschaftlern auf der Basis der Datenlage zu einem sinnstiftenden Narrativ zusammengefügt worden sind (Hochbruck 2009a: 165).

Den ohnedies irreversiblen Begriff *Living History* neben *Geschichtstheater* weiter zu verwenden hat zwei Vorteile. Zum einen ist die oxymoronische Diskrepanz zwischen Geschichtsnarrativ und (angestrebter) Lebendigkeit sichtbarer als in *Geschichtstheater*, das als komplementäre Begleitinstanz (miss-)verstanden werden könnte, zum zweiten liegt in der unhintergehbaren Widersprüchlichkeit auch eine Chance dafür, dass die der ganzen Kulturpraxis zu Grunde liegende Ironie, das permanente »Als Ob«, das einer der Grundzüge der (Post-) Moderne ist (und absehbar bleiben wird) auch terminologisch sichtbar bleibt. So nah sich die extremsten Operateure des *Hardcore Reenactment* und die bestrecherchierten Interpretationsprogramme und ihre Darsteller auch an die Vergangenheit herangearbeitet haben; es bleibt ein nicht überbrückbarer Restbestand an Unzugänglichkeit. Im Sinne Erika Fischer-Lichtes sie als »gar nicht anders denn als einmalige Ereignisse im Hier und Jetzt zu konzeptualisieren« (Fischer-Lichte 2012: 13), ist gleichwohl aus theaterwissenschaftlicher Sicht möglich, greift aber für einen historisch operierenden *Cultural Studies* Ansatz zu kurz, da ein großer Teil der Spannung ja erst aus dem Verhältnis zwischen der Darstellung in der Gegenwart und dem Bild der Geschichte entsteht. Das

Bewusstsein der zwangsläufigen Ironie dieses Verhältnisses zum Beispiel ist bei der ganzen Bandbreite von Möglichkeiten in der kulturellen Postmoderne, die Gegenwart zeitweise und spielerisch in die eine oder andere Richtung zu verlassen nicht immer und auf allen Ebenen vorhanden, was zu Missverständnissen und unfreiwilliger Komik führen kann (s.u.).

Die gegenwärtige »Simulation Frenzy« begann nicht erst mit Jean Baudrillards Analyse von »La précession des simulacres« (1978). Die Praxis ging der Theorie voraus. Wiederaufführungen kultisch oder historisch als bedeutsam erlebter oder festgelegter Ereignisse gestalten jeden religiösen Ritus und jedes höfische Zeremoniell, Geschichtsdrama für Nicht-Dabeigewesene gab es schon in der Antike, und in manchen Gesellschaften ist die Epimethie konstitutives Element: So hat z.B. William Faulkner 1948 in *Intruder in the Dust* im Zusammenhang mit dem als »Pickett's Charge« legendären Sturm der Konföderierten gegen die Unionsstellungen bei Gettysburg am dritten Juli 1863 die Vergangenheit als nicht nur nicht tot, sondern nicht einmal vergangen bezeichnet (Faulkner 1948: 194).

Nun war und ist das ländliche Mississippi, aus dem heraus Faulkner schrieb, eine jener Gegenden, in denen historische Fakten von jeher nur ein Aspekt dessen waren, was als gefühlte Wirklichkeit die erlebte Umwelt ausmacht. Erst mit der Hyperrealität, die Baudrillard auf Grundlage einer mit Fernsehbildern übersättigten Gesellschaft entstehen sah, werden allerdings einerseits die Grenzen zwischen dem Medialen und dem Sozialen aufgelöst und wird Realität eine Lebenswirklichkeit des künstlich (Re-)Produzierten (Barker 2009: 342). Gleichzeitig wird andererseits die Auflösung des Glaubens an Metanarrative und starre Gesetzmäßigkeiten zur Möglichkeit. Schon Friedrich Nietzsche hatte darüber spekuliert, dass Historie nicht etwas Feststehendes sei, und man muss nicht gleich mit Elisabeth Bronfen jedem die Möglichkeit einräumen, »historische Fakten – die nur als originale Anschauungsmetaphern wahrgenommen werden können – umzuschreiben, und zwar für seine Bedürfnisse« (Bronfen 2000: 42), um zu sehen, dass mit der prinzipiellen Abkehr von Metanarrativen auch Hierarchien des Wissenstransfers gelockert werden.

Das eröffnet eine Zugriffsfähigkeit, ein Mit-Redenkönnen auch in Fragen der Geschichte und Geschichtlichkeit – eine Entwicklung, die man als Teil des demokratischen Prozesses in den westlichen Gesellschaften generell begrüßen kann, die aber nicht zwingend zum demokratischen Vortrieb genutzt wird, sondern immer auch die Möglichkeit reaktionärer Gegenrede umfasst (Hochbruck 2012: 196). Nicht jeder, der mitredet, ist ein *Citizen Scholar* im besten Sinne; die neuen Mög-

lichkeiten zur Teilnahme an der Aushandlung von historischen Bedeutungen rechtfertigen keinen Rückzug der Fachhistoriker; im Gegenteil. Das Geschichtswissen der heranwachsenden Generationen wird von Fernsehdokusoaps, ›Mittelalter-‹Marktreiben und *Reenactment* möglicherweise ebenso stark geprägt wie vom Geschichtsunterricht, wenn nicht sogar stärker.

Hinzu kommt, dass *Living History* trotz der Ausweitung zum Volkssport zahlenmäßig natürlich längst nicht an die Prozentsätze herankommt, die von keiner Sportart (mehr) erreicht werden und also auch nicht von dieser. Für die weit überwiegende Mehrheit der Menschen in den westlichen Ländern (auf die sich diese Studie weitgehend beschränkt) ist eine Reduktion auf rezeptiv dominierte kognitive Prozesse mittlerweile die Regel. Das muss nicht heißen, dass diese Menschen ein Dasein als sprichwörtliche *Couch Potatoes* führen. Es ist aber unumstritten, dass diese Extremform des rezeptiven Lebens Auswirkungen hat: sechs Stunden Fernsehkonsum bedeuten nun einmal mit einer gewissen Zwangsläufigkeit, um mit David Foster Wallace zu sprechen, Änderungen der Selbstwahrnehmung des Zuschauenden, der sich irgendwann beim Zuschauen zuschaut (Wallace 1997: 34). Aktives Zuschauen ist vielfach bereits die Grenze dessen, was Imagination und Antrieb zulassen. »Aktives Zuschauen« soll deshalb im Folgenden im Sinne der *Performance Theory* jene Form von geplanter Spontaneität, erlebnisorientierter Handlungsvorgabe und vordergründig begriffener Fiktion einer Realität heißen, die besonders in den beliebten Freizeit- und Themenparks, aber auch in Museen und auf den sogenannten Mittelalter-Märkten den Zuschauern wegen des – wie Carolyn Oesterle herausgestellt hat (Oesterle 2010) prinzipiell performativen Charakters der Zuschauerbeteiligung *Aktivität* im Sinne eigener kognitiver, Wissen aquirierender Leistung suggeriert. Hierauf wird näher einzugehen sein, wenn es in Kap. 3 darum geht, die zunehmende Vermischung von Erlebnis-Tourismus, Kunstmarkt und Geschichts-Ort zu analysieren.

Diese Studie beschäftigt sich jedoch nicht vornehmlich mit Rezeptions-, sondern mit Produktionsprozessen und –methoden sowie mit den Produzenten: Das Oxymoron der *Living History* nach Herkunft, Bandbreite ihrer Erscheinungsformen und Einordnung in die Mediengesellschaft. Während Archäologen seit Jahrzehnten durch experimentelle Anwendung Hypothesen zum Gebrauch von Objekten, zu Lebensformen und Alltagspraktiken überprüfen, Freilichtmuseen in Skandinavien, USA, Großbritannien und den Niederlanden mit interaktiven Lernformen durch den Einsatz »historischer Interpretation« mithilfe zeitgenössisch kostümierter und ausgebildeter Darsteller arbeiten, während Zehntausende *Reenactments* und die immer beliebter werden-

den sogenannten Mittelaltermärkte besuchen oder selbst daran teilnehmen, gibt es bisher nur wenige Ansätze, diese Entwicklungen rollenspielerischer Dyschronie kulturtheoretisch einzuordnen oder wenigstens typologisch zu erfassen.

›Präsentation‹ ist dabei bedeutungsmäßig doppelt aufgeladen: Zum einen ist das museologisch informierte Präsentieren historischer Objekte, Fakten und Verhältnisse gemeint, wie es traditionelle Museen über die Bildung, Konservierung, Erschließung und letztlich Vermittlung von Sammlungen seit dem frühen 19. Jahrhundert betreiben, zum anderen die spezifische Art, über dramatische Aufführungspraktiken historische Lebenswelten in der ein oder anderen Form in die Gegenwart, ins Präsens zu holen. Im Ergebnis entstehen daraus simulierte Gleichzeitigkeiten von chronotopisch ungleichzeitigen Verhältnissen.

Die Mischung historischer Zeitstufen im kulturellen Diskurs ist ein typisches Phänomen der Postmoderne, ermöglicht durch die Dominanz dessen, was Jean Baudrillard *Simulakren* genannt hat, und der Kultur des »Als-Ob«: *Ironie*, vom griechischen *Εἰρωνεία* abgeleitet, heisst zunächst einmal genau das, und damit ist der entscheidende Schlüssel für das gesamte Feld der Erscheinungsformen simulierter Zeitverschiebungen/ Dyschronien genannt. Es handelt sich um ein »Als-Ob« auf der Basis historischen Wissens bzw. von Annahmen hierüber konstruierter und simulierter Ander-Zeiten, in die sich Darsteller und Zuschauer bewusst hineinversetzen bzw. einbeziehen lassen.

Das Phänomen ist nicht auf Museen und Mittelalter-Märkte beschränkt; es hat nicht einmal von dort aus seinen im Wortsinne dramatischen Aufschwung genommen. In die kulturelle Postmoderne seit den fünfziger Jahren kam der simulierte Zeitsprung über die Art, wie Zitate vergangener Perioden speziell in Kunst und Architektur in die Gegenwart im Wortsinne eingebaut werden. Historische Gebäude etwa werden dabei im Inneren ausgekernt und hochmodernisiert; ihre Fassade bleibt als im Wortsinne vordergründige Simulation des früheren Baus stehen. Der Unterschied zur primär renovatorischen, erhaltenden Bearbeitung wird noch deutlicher, wenn man beobachtet, wie an neu gebauten Häusern Stilelemente aus früheren Epochen als Zitate eingefügt werden.

Wir haben uns an diesen Umgang mit historischen Bauten und Baustilen im öffentlichen Raum weitgehend gewöhnt; Widerstand regt sich allenfalls, wenn wie in Braunschweig einem riesenhaften Einkaufszentrums-Block die nachgebaute Fassade der 1960 abgerissenen Kriegsruine des Schlosses als groteske Geschichts-Chimäre vorgeblendet wird. Der historisierende Stil, der Erhalt alter Fassaden und andernorts der historische Vorläuferbauten zitierende Stil eines Neubaus werden zumindest zeitgenössisch auch von der Mehrheit als ästhetisch

ansprechender empfunden als der Beton-Brutalismus der sechziger Jahre. Der dahinter stehende museale Impuls sowie die Tatsache, dass hier Geschichte im Bau- und Renovierungsprozess aus der zeitlichen Abfolge herausgenommen und verräumlicht wird, ist den wenigsten bewusst oder wird es allenfalls da, wo ein nicht mehr vorhandenes Bauwerk wie die Dresdner Frauenkirche als dyschronisches Produkt wieder entsteht.

Es handelt sich nicht um ein wirklich neues Phänomen. Das Entfernen von Objekten am ursprünglichen Verwendungsort und ihre Umsetzung in einen reverentiellen Kontext ist schon in den Wunderkammern des 17. Jahrhunderts vorhanden (Greenblatt 1991: 44). Die Entwicklung zur Verräumlichung der Geschichte und zur Dyschronie setzt spätestens mit dem Wechsel von der romantischen Periode zum nationalstaatlichen Geschichtsverständnis des 19. Jahrhunderts ein. Für William Wordsworth waren die Ruinen der Abtei, die er im Titel seiner »Lines Written a Few Miles above Tintern Abbey« erwähnte, Abbild eines pittoresken Verfalls und deshalb schön – in dieser Zeit wurden sogar romantische Ruinen als Neubauten in Gartenanlagen hineingebaut, oder es wurden, wie z. B. in Badenweiler, Gärten um vorhandene Ruinen herum angelegt. Die heute so selbstverständlich erscheinende Um- und Aufwertung der Burg- oder Schlossruine vom Überrest einer weite Teile der Bevölkerung jahrhundertlang unterdrückenden Zwangsherrschaft zum ›schönen‹ Objekt wurde in den folgenden Perioden mehr oder weniger konsequent weitergeführt und -gedacht: Nun wurden Burgruinen nicht nur romantische Bildobjekte und Stichwortgeber, sondern auch noch Ausdruck einer nationalen Geschichte, die es für nationale Sinnstiftung zu erhalten galt.

Die Abtei von Tintern ist heute – wie zahllose andere Ruinen im In- und Ausland – in einem mehr oder weniger zufälligen Zustand des Verfalls stabilisiert und sogar stückweise rekonstruiert. Ihren Zweck erhalten sie und andere Burg- und Klostersruinen als touristische Attraktion, wobei der Gedanke des nationalen Erbes im Sinne der Stiftung Denkmalschutz in der Öffentlichkeit längst nicht (mehr) so präsent ist wie die nach wie vor romantische Idee, das so in seinem Zustand aus dem fortlaufenden Verfallsprozess Herausgenommene sei sehenswert. In Einzelfällen wurde die Zeit sogar nicht nur arretiert, sondern – simuliert – zurückgedreht: Burgen wie die Wachenburg bei Weinheim, die Hochkönigsburg im Elsass oder auch das Römerkastell Saalburg wurden wieder- bzw. neu aufgebaut, so, wie man sich ihr historisches Aussehen vorstellte.

Hier kommt nun das Phänomen der Dyschronie wieder ins Spiel, bzw. der Anteil der Imagination an der Konstruktion des Historischen als Anderweltlichkeit. Jonathan Swift konnte seine als *Gulliver's Travels*

bekannt gewordenen Gesellschaftssatiren im 18. Jahrhundert noch auf fiktive Inseln irgendwo im Pazifik in der Nähe des sagenumwobenen Japans verlagern. Im späten 19. Jahrhundert aber waren mit der Erforschung der letzten weißen Flecken auf den Weltkarten und der offiziellen Schließung der amerikanischen *Frontier* keine real existierenden Orte mehr für Phantasiewelten und Utopien vorhanden – diese wanderten entweder in den Bereich der *Science Fiction*, also auf die Ebene des technologisch Wundersamen, oder sie verschoben real existierende Orte auf der Zeitschiene. Allerdings phantasierten die wichtigsten Texte des ausgehenden 19. und frühen 20. Jahrhunderts noch vorzugsweise Zukünfte: Herbert George Wells' ließ seinen Wissenschaftler eine aus Metall, Glas, Holz und bezeichnenderweise Elfenbein konstruierte Zeitmaschine erfinden, die ihn am Ort in eine dystopische Züge tragende Zukunft fährt; und in Edward Bellamys *Looking Backward* (1888) verbringt die Hauptfigur über 100 Jahre in einer unter ihrem Haus eingebauten speziellen und geheimen Schlafkammer, um im Boston des Jahres 2000 zufällig wiedergefunden zu werden und in einer friedlichen, sozialistischen Zukunftsgesellschaft aufzuwachen. Beiden Texten eignete ein Unbehagen an der Gegenwart, das auch in zahlreichen politischen Essays der Zeit augenfällig ist: Die ausgehende viktorianische Periode schloss ein Kapitel enormer und zum großen Teil aus dem Kolonialsystem bezogener Prosperität ab, der erste Weltkrieg kündigte sich nicht nur in fiktionalen apokalyptischen Visionen an. Bellamys Schläfer verschwindet wenige Wochen nach dem Justizmord an den Anarchisten, denen die Haymarket-Bombe zur Last gelegt wurde, aus einer Gesellschaft, in der das, was im Roman das »Rätsel der Sphinx der Arbeits-Situation« genannt wird – die zunehmend brutalisierte Auseinandersetzung zwischen rücksichtsloser Ausbeutung und gewerkschaftlichem und anarchistischem Widerstand – mit einer Welle von Arbeitskämpfen dem gebildeten Großbürger anscheinend eine Flucht aus der Gegenwart nahe legte – in die eine oder die andere Richtung.

Historische Vorläuferformen

Ein Jahrhundert später sind utopische Zukunftsvisionen Raritäten, und wenn jemand noch einen solchen Entwurf wagt, dann gerät er zur Anti-Dystopie wie Ernest Callenbachs *Ecotopia* (1975). Die Alternative zum großen Entwurf gegen die Gefahren und das Zerstörungspotential der Gegenwart wird statt dessen in einer kuriosen Rückwärtswendung die simulierte Dyschronie: Eine vergleichsweise kleine Flucht in eine Vergangenheit, über die man genug und jedenfalls mehr zu wissen glaubt als über die mögliche Zukunft, und die gegenüber den Denkmöglichkeiten

dieser Zukunft die Sicherheiten einer idealisierten Raum-Zeitlichkeit mit festen Grenzen suggeriert. Eine der Kuriositäten der ›Mittelalter‹-Szene der Gegenwart ist, dass sich dort eine ganze Reihe der Friedens-, Öko- und Menschenrechtsbewegten der siebziger und achtziger Jahre eingefunden zu haben scheint. Hierauf wird zurückzukommen sein.

Beim näheren Hinsehen zeigt sich, dass Idealisierungen und Fluchten in Vergangenheiten keineswegs ein Phänomen allein des ausgehenden 20. Jahrhunderts sind bzw. waren. Tatsächlich waren dystopische wie utopische Perspektiven auf die Zukunft in der Minderzahl; als erlebnisweltliche Praxis konstruiert werden vor allem Phantasien von Vergangenheiten. Die ambivalent ideologisierte ›gute alte Zeit‹ erscheint vor diesem Hintergrund als Resultat der Kombination der Ästhetik der Romantik mit dem nationalstaatlichen Denken des 19. Jahrhunderts. Ihre oberflächlichen Ausdrucksformen sind die Schaffung einer bürgerlichen Erinnerungskultur durch Denkmäler im öffentlichen Raum, opulent ausgestattete Historiendramen auf dem Theater, Kostümbälle, historische Festumzüge an Jahrestagen (Glassberg 1990), und im halb-privaten Bereich durch die beliebte Form der *Tableaux Vivants* (siehe z.B. Head 1860) in denen in aufwändiger Aufmachung historische Gemälde oder nationalhistorisch bedeutsame Szenen nachgestellt wurden. Besonders in Adelskreisen waren Ritterspiele beliebt; Ausdruck der Sehnsucht nach einer Ritterlichkeit, die man im Mittelalter in *dieser* Form jedenfalls vergeblich gesucht hätte.

Ritter spielen hatte (und hat) dabei eine weit zurückreichende Tradition. Bezeichnenderweise war es der Renaissance-Kaiser Maximilian I, der an seinem Hof Turniere reiten ließ, deren Teilnehmer gekleidet und bewaffnet waren wie Ritter der Stauferzeit – zur selben Zeit, als er in der Waffentechnik Artillerie als systematisch verwendete Waffengattung einführte (vgl. Mullaney 1983: 45). Der offensichtliche Zukunftsvortrieb in Technik und Gesellschaft bringt eine rückwärtsgewandte Flucht in eine Epoche mit sich, die nostalgisch ausgeleuchtet die ideale Zeit des Rittertums eher zu verkörpern schien als die Gegenwart, zumal deren Technologieschübe sich eben anschickten, die Reste dieser Epoche zu beseitigen – einschließlich der Möglichkeit, dass ein notdürftig trainierter Tagelöhner als Kanonier einen jahrelang ausgebildeten Ritter aus dem Sattel schießen konnte. In Japan hatte die gesellschaftliche Oberschicht hierauf mit der Wiederabschaffung von Feuerwaffen reagiert; in Europa wurde nur ein retrospektiv phantasiertes Ideal von Ritterschaft durch eine klassenübergreifende Allianz von Adel und aufstrebendem Geldbürgertum mit Oberschichtaspirationen über die Zeit gerettet.

Wieder-Aufführungen als kulturelle Praxis reichen noch weiter zurück, wobei zwei Stränge zu beobachten sind. Am weitesten zurück

reicht sicher das religiöse Ritual, das ursprünglich in den meisten Glaubensrichtungen eine wiederholende oder eine Wiederholung beschwörende Re-zelebration von etwas als identisch Gedachtem darstellte. Sonnwendfeiern, Fruchtbarkeitsfeste, Weihnachten und Ostern zeigen diesbezüglich alle dieselben Strukturen, wenn auch in unterschiedlicher Ausprägung. So trennt sich im Protestantismus nicht zufällig genau in der Zeit, in der die Ritterzeit im *Reenactment* theatralisiert auflebt, die Messfeier als teilsäkularisierte, textorientierte Wiedergabe in Erinnerung an das Original von der elaborierten Aufführung des wiederkehrend Gleichen und der Transsubstantiation im Katholizismus. Der Katholizismus ist und bleibt wesentlich dramatischer; die mit Tieren und Menschen inszenierte Nach-Stellung der Geburt Christi durch Francisco de Assis Ferreira de Vasconcellos (Franz von Assisi), 1223 in Greccio ist im Grunde das erste *Re-Enactment* auch im Sinne des theatertechnischen Begriffs, der mit Victor Turner *Reenactments* als *Role Playing Games* im weiteren Sinne zum pädagogischen Spiel rechnet, allerdings mit der Einschränkung, dass es sich immer um Wieder-Aufführungen als bedeutsam interpretierter Ereignisse handelt. Die dramatische Ausrichtung des Katholizismus zeigt sich auch im spätmittelalterlichen Jesuitentheater als auf *Entertainment* ausgerichteter Zeitgeistbedienung (Turner 1982, 91f. Ricker 2010).

Historisches Theater im Sinne einer Wiederaufführung des Nicht-Wiederholbaren mit historisierendem Effekt für Nicht-Dabeigewesene erscheint zum ersten Mal mit *Μιλήτου Άλωσις* (*Die Eroberung von Milet*) des Phrynichos (Φρύνιχος) nach dem Fall der kleinasiatischen griechischen Kolonie und der Zerstörung der Stadt durch die Perser. Das Stück war ein ambivalenter Erfolg. Zwar vermerkt Herodot (ἱστορία 6.21.2, vgl. Chong-Gossard, 2006: 19), sei das Publikum zu Tränen bewegt gewesen, doch wurde das Stück abgesetzt und möglicherweise vernichtet, weil der Autor an das Unglück zu erinnern gewagt hatte (»ὧς ὑπομνήσας οἰκέϊα κακά«). Genau diese Umwertung eines Ereignisses in dramatisches, hier: tragisches und, wegen des hergestellten Zusammenhangs auch historisiertes Narrativ ist seither Teil des Formenkanons performativer Geschichtsaneignung geworden. Die Reaktion der Griechen verweist auf den im Zusammenhang des Geschichtstheaters wichtigen Aspekt der zeitlichen Distanz, die zwischen Objekt und (Wieder-)Aufführung in der Regel eingehalten wird.

Von diesem Strang spaltet sich in römischer Zeit eine Variante ab, die den Schwerpunkt der Darstellung nicht auf das historische Narrativ, sondern auf Theaterarchitektur und zirkensische Effekte legt. Es ist wenig überraschend, dass dies in der römischen Kultur konstruiert werden konnte, in der gelegentlich die Bedeutung der Reihenfolge von

Panem et Circenses umgekehrt erscheint. Die Schöpfung der beliebtesten Schlachtenspektakelform, der *Naumachia* (Seeschlacht) wird Cäsar zugeschrieben, der 46 vor Christus auf dem Marsfeld einen künstlichen See anlegen und ein Seegefecht zwischen ›Ägyptern‹ und ›Tyrrern‹ (phönizische Einwohner von Tyros) aufführen ließ. Auch im Zirkus Maximus und in anderen Theatern mit Flutungsvorrichtungen wie in Pozzuoli sollen *naumachiae* aufgeführt worden sein (*Theater Dictionary; Smith Dictionary* 1875). Charakteristisch an den Überlieferungen ist, dass im Unterschied zum konkreten und zeitlich eindeutig (494 v. Chr.) lokalisierbaren Kampf um Milet die diversen Seeschlachten generische Konstruktionen ohne konkretes Vorbild gewesen zu sein scheinen, oder jedenfalls mit einem Grad der Bezugnahme auf historische Ereignisse, der deutlich hinter den *Entertainment*-Aspekt zurücktrat.

In dieser Trias von (quasi-)religiösem Ritual, historisierender bzw. historisierter Erinnerung und zirzensischem Spektakel liegen die Ursprünge des modernen Geschichtstheaters. Sie werden in den folgenden Jahrhunderten allerdings weder kontinuierlich transportiert noch weiter entwickelt, so dass eine Abfolge, Periodizität oder Einflussnahme nicht konkret belegbar ist. Am ehesten ergibt sich eine gewisse Kontinuität noch im Bereich des religiösen Vollzugs: Weihnachtsspiele und andere religiöse Szenarien ziehen sich bis in die Gegenwart durch, auch wenn sie zwischenzeitlich unter dem Eindruck der Reformation stark zurückgedrängt wurden. Ritterspiele und *Tableaux Vivants*, Kostümball und Historientheater verbindet bei ihren temporären Fluchten aus der Gegenwart ein von der jeweiligen Gegenwart bezogener technischer und materieller Aufwand: Zeit-Flucht war und ist immer auch eine Frage der Finanzen: die Hochkönigsburg musste ebenso bezahlt werden wie die nachgebaute Ritterrüstung. Der Bauer, der Kleingewerbetreibende, der Tagelöhner des Spätmittelalters und der frühen Neuzeit träumte sich denn wohl auch eher in die Zukunft als in die Vergangenheit – Revolten, Auswanderung und die Schaffung neuer Staatsgebilde wie das der französischen und mehr noch der amerikanischen Republik haben einen unmittelbaren, Vergangenheiten geradezu negierenden Gegenwartsbezug. Zukunftsvisionen entstehen nicht aus Nostalgie.

Mit der zahlenmäßigen Ausweitung und Ausbreitung und der konsequenten gesellschaftlichen Aufwertung des Stadtbürgertums um 1900 wird die simulierte Kurzzeit-Flucht aus Gegenwart und Örtlichkeit für weitere Schichten nicht nur zugänglich, sondern geradezu verbindlich; was Gerhard Schulze »spielerische Kulissen« (Schulze 2002: 9) nennt, wird überall aufgebaut. Die Gründung des ersten mit *Living History* Interpretationsprogrammen angereicherten Freilicht-

museums durch Artur Hazelius in Skansen bei Stockholm ist kein isolierter Akt; sie ist eher logische Konsequenz aus Entwicklungen des 18. und 19. Jahrhunderts.

Eine der Vorgängerformen der Freilichtmuseen, der spätabolotistische Landschaftsgarten, kannte nicht nur Ruinenarchitektur wie die aus romantischem Geist entstandene sogenannte Löwenburg in Kassel, sondern auch nachempfundene bäuerliche Anwesen wie das am *Petit-Trianon* in Versailles, wobei die Schweiz und Norwegen Muster lieferten, wie Thomas Kühn zusammengetragen hat (Kühn 2009, 54f.). Im 19. Jahrhundert weist er auch schon erste Translokationen als besonders signifikant empfundener Gebäude der Volkskultur nach. Darüber hinaus gibt es einen breiten Kontext historischer Festumzüge und Weihespiele (*Pageants*), die nach dem Modell religiöser Prozessionen ausgebaut waren und bei denen wichtige Persönlichkeiten der Geschichte der jeweiligen Stadt, Universität etc. in als historisch empfundenen Kostümen mitliefen oder auf Wagen (*floats*) mitfuhren. Die religiöse Krippenszene erscheint ebenfalls in säkularisierter Form wieder: Lebensgroße, nach Art der *Tableaux Vivants* arrangierte Figurengruppen in traditionellen Trachten waren eine Publikumsattraktion der Weltausstellung in Paris 1867 (Kühn 2009, 60, Glassberg 1990).

Der Übergang in Richtung *Living History Interpretation*, also die praktische theatrale Darstellung von nicht an ein Ereignis gebundener Lebensweltlichkeit im Rahmen eines (Freilicht-)Museums, wird Ende des 19. Jahrhunderts aus mehreren Richtungen gleichzeitig vorbereitet und vorangetrieben. Zum einen wird 21 Jahre nach den Trachtenpuppen von 1867 auf der nächsten Pariser Weltausstellung 1878 das Publikum in ein nachgebautes friesisches Zimmer samt Figurinen-Spielszene hineingeführt. Die »Hindelooper kamer« wurde »een doorslaand succes omdat de bezoeker er vrij in de expositie kon rondlopen, terwijl met behulp van poppen een levensecht effect werd opgeroepen« (van Laarse 2005:6; vgl. de Jong 2008: 64, 65 (Abb.)). Damit ist die Grenze zwischen dem musealen Objekt und den Besuchern im Wortsinne überschritten, die in der Regel Reverenz erweisende Beobachtung von außen wird ersetzt durch Anwesenheit und Teilnahme. In diesem Beispiel wird die Performativität der Zuschauer, die sich den Raum mit ihren eigenen Bewegungen darin erschließen, gut sichtbar. In ähnlicher Art operieren die schon seit dem 18. Jahrhundert existierenden, im 19. Jahrhundert aber verstärkt zum Zweck der Vergewärtigung historischer Ereignisse herangezogenen Panoramen (Oettermann 1993). Das 2000 fertig restaurierte Bourbaki-Panorama in Luzern ist ein beredtes Beispiel für diese Form des *Reenactments*: Die Zuschauer treten über einen Tunnel von unten auf eine Plattform und damit ein in die Geschichte vom

Grenzübertritt der geschlagenen französischen Ostarmee am 1. Februar 1871 in die Schweiz. 360 Grad um sie herum spielt sich nicht nur große Geschichte ab – die Versorgung der geflohenen Franzosen stellt bis heute einen wichtigen Eckpfeiler des Schweizer Neutralitätsmythos dar –, sondern viele kleine Geschichten, in denen die Ereignisse individualisiert und sentimentalisiert werden. Die Bewegung kommt über die aktive Auswahl betrachteter Bildsequenzen, Verweilen, Wiederholung etc. durch die Zuschauer selbst ins Bild (siehe Finck/Ganz 2000).

Aus der entgegengesetzten Richtung kommen die quasi-zoologischen Völkerschauen ins Spiel, mit denen zum Beispiel Hagenbecks Tierpark, oder der *Midway* der *Columbian Exposition* Weltausstellung in Chicago 1893 Zuschauer anzogen. Das ›Andere‹ der ausgestellten Eingeborenen war zwar nicht der Geschichte, sondern einer räumlich entfernten Gegenwart entnommen; diese Gegenwart verkörperte jedoch im Rahmen eines auf Fortschrittsglauben basierenden Gesellschaftsbildes die aus dem Kontrast zur kulturellen und politischen Gegenwart der Zuschauer ersichtliche Ungleichzeitigkeit des nur scheinbar Gleichzeitigen. Die Scheinbarkeit wird dadurch verstärkt, dass mitsamt ihren Behausungen ausgestellte Eingeborenengruppen einen traditionellen und damit ihrer tatsächlich gelebten Gegenwart bereits (und spätestens nach ihrer Rückkehr) nicht mehr entsprechenden simulierten Alltag vorstellen sollten (Hinsley 1991: 349). Diese re-inszenierte Lebenswirklichkeit konnte natürlich räumlich nur ausschnitthaft operieren und stellte damit in gleich mehrfacher Hinsicht ein Als-Ob dar.

Eine dritte Richtung bringen jene Abenteuer-Surrogate ins Spiel, die ›Museen‹ wie das des legendären P. T. Barnum und reisende *Roadshows* wie *Buffalo Bill's* und andere *Wild West* Tourneetheater als das ›Andere‹ der neueren Vergangenheit bzw. Gegenwartsgeschichte europäischen und amerikanischen Stadtkulturen nahe brachten (vgl. Rydell/Kroes 2005). Cody und seine Epigonen operieren an der Schnittfläche von Inszenierungen der Geschichte(n) und der Gegenwart, und zwar in der Regel in einer Form, die das gerade in die Vergangenheit Entschwindende noch einmal für all diejenigen inszenierte, die das Original nicht am Originalschauplatz hatten sehen bzw. miterleben können: Die von dem Impresario Sidney Barnett 1872 nach New York (Warren 2005: 161) verbrachten Büffel waren zur gleichen Zeit im Westen dabei, von professionellen Abschlächtern im Auftrag des Militärs massakriert zu werden. Die um 1900 im *Congress of Rough Riders* vorgeführten Vertreter diverser Reitervölker sind ebenfalls als Figuren der Gegenwart zu denken. Re-inszenierte Ereignisse wie die Schlacht am Little Bighorn spielen dagegen Geschichte nach, aber auch diese ist fast noch Gegenwart – Libby Custer sah als William Codys Ehrengast angeblich etwa

vierhundert Mal, wie ihr Mann starb, und von den Akteuren konnten einige Teilnehmer des Kampfs an den Hängen oberhalb des Bighorn gewesen sein.

Und noch eine vierte Vorform der Geschichtstheaterformate des 20. Jahrhunderts wurde von findigen Geschäftsleuten im ausgehenden 19. Jahrhundert initiiert: Für die *Columbian Exposition* 1893 in Chicago werden eine Reihe von Translokationen amerikanischer Gedächtnisorte (im Sinne Pierre von Noras *Lieux des Memoires*) vorgenommen: Die von der Familie Abraham Lincolns angeblich 1809 bewohnte *Cabin* aus Kentucky wurde ebenso dorthin verbracht wie das im amerikanischen Bürgerkrieg als *Libby Prison* gefürchtete frühere Warenlager aus Richmond, in dem die Konföderierten gefangene Unionsoffiziere Verhältnissen untergebracht hatten. Ehemalige Gefangene aus *Libby* besuchten das in die Stadt am Lake Michigan verbrachte Gebäude und *reenacteten* sich damit sozusagen selbst. (Klee 1999).

Zur gleichen Zeit gründete Artur Hazelius in Skansen die erste Museumsinstitution, die diese Art der Translokation als Bewahrungsmöglichkeit nicht für Ereignisgeschichte, sondern für Lebenswirklichkeit aufgriff und ausbaute. Freilichtmuseen entnehmen ebenfalls der – ungleichzeitigen – Gegenwart historische Gebäude, die dann in den reverentiellen Kontext des Museums versetzt neue Funktionalität als Relikt einer angenommenen Vergangenheit bekommen. Typisch ist somit von Anfang an die Mischung aus Nostalgie eines idealisierten, angeblich guten Landlebens, neben der aber – und relativ unvermittelt – die Nähe der Misthaufen, der Schweine und der Abtritte hinter dem Haus und – implizit – Beruhigung und faszinierte Freude der Besucher darüber stehen, den hier besuchten Zuständen in Richtung Prosperität und Annehmlichkeiten des Stadtlebens entronnen zu sein. Ähnlich der Impuls hinter *Pageants*: Historische Festumzüge feiern die Vergangenheit als Vorboten der Gegenwart, in dem sie den historischen Vorläuferzustand in symbolischer oder allegorischer Raumform vergegenwärtigen; er ist dabei gleichzeitig überwundener Schrecken und gefeierte vermeintliche Tradition.

Geschichtstheater am Ende des 20. Jahrhunderts

Zur Gegenwart hin wird die Bandbreite der Erscheinungsformen der aktiven, spielerischen Geschichtsaneignung breiter aufgefächert. Die wesentliche Sprungstelle kommt mit der zeitgleichen flächendeckenden Verbreitung des Fernsehens als neuer Wissensquelle, der Öffnung des Theaterbetriebs in Richtung der experimentellen und politischen freien Theatergruppen wie der *San Francisco Mime Troupe* und den Hundert-

jahrfeiern des amerikanischen Bürgerkriegs Ende der fünfziger/Anfang der sechziger Jahre. Das zunehmend visualisierte Geschichtswissen wird dreidimensional rezipiert und umgesetzt; aus Schwarzpulverschützenvereinen entstehen die ersten *Reenactment*-Gruppen (Kimmel 1999/2000), und die retro-gestylten Kostüme von *Interpreters* in Freilichtmuseen werden nach und nach durch genauere und sorgfältig auf die Figur hin recherchierte Repliken ersetzt. Sowohl im formellen wie im informellen Bereich wird Geschichte zum Ort und zur Spielart.

Während gleichzeitig der amerikanische Historiker Mike Wallace von der kulturindustriellen Produktion als »historical« spricht und konstatiert, die westlichen postindustriellen Gesellschaften seien im Zeitalter der »Mickey Mouse History« angelangt (Wallace 1987, 42; Wallace 1996), haben sich noch nie so viele Menschen in den westlichen Industrienationen in der einen oder anderen Form mit Geschichte beschäftigt. Während der *History Buff* früherer Tage aber damit zufrieden war, Bücher über seine Lieblingsthemen zu lesen und historische Orte zu besuchen (was den Charakter von Wallfahrten annehmen konnte), gehen heutige Hobby-Historiker weiter. Manche gehen regelrecht auf in der Geschichtsarbeit. Sie wählen Berufe, die ihnen Zeit lassen für Recherche und Hobby, und versuchen, so oft wie möglich in die auf der Basis wissenschaftlichen Wissens (Hochbruck 2011a) individuell angeeigneter Vergangenheiten zu leben. Sie recherchieren in ihrer Freizeit, arbeiten auf freiwilliger Basis als *Costumed Interpreters* im Museum und spielen an anderen Wochenenden als *Reenactor* im eigenen Geschichtsfilm mit. Damit nicht genug schafft sich die Szene eine eigene Eventkultur im Rahmen räumlich aus der Gegenwart ausgegliederter, aber in der Regel als »Mittelalter« variabler Dreidimensionalitäten. Den hierauf passenden Begriff des *Histotainment* haben sich die Organisatoren des Retorten-Mittelalterortes Adventon bei Osterburken patentieren lassen; gleichwohl wird er in der Szene relativ unbekümmert genutzt, und als Phänomen zieht *Histotainment* vor allem in der Form der speziell in den 90er Jahren proliferierenden »Mittelaltermärkte« mit ihrer Mischung aus Geschichtsvorlesung, Jahrmarkt, Zirkus und Mitmachhistorie jährlich Hunderttausende von Besuchern an. Wobei für das Verhältnis zwischen stattgefunderer Vergangenheit, historischem Wissen darüber und dessen Aufbereitung in der ein oder anderen Form, zunächst nebensächlich ist, ob dabei diese spezielle Freizeitbeschäftigung anderen denkbaren Varianten vorgezogen wird, oder ob diese Beschäftigung Ersatzhandlung ist, was angesichts der Prominenz des Abenteuergestus, des Heldenhaften und des Militärischen besonders den Teilnehmern an *Reenactments* in der Presse gerne unterstellt wird. Diese Prominenz steht natürlich in einem ursächlichen

Zusammenhang mit der generell in der Moderne (einschließlich der Postmoderne) gelebten Tendenz zu bezahlten Ersatzhandlungen für anderweitig ungelebtes Leben – es handelt sich dabei aber eben um ein weit verbreitetes Phänomen, und *Reenactments* sind, wie zu zeigen sein wird, ein Format, das den Teilnehmern ein hohes Maß an Initiative und Selbstbestimmung überlässt.

Es ist insofern auch nicht verwunderlich, dass sowohl institutionalisierte wie freie Formen des Geschichtstheaters in offenen, resilienten demokratischen Gesellschaften einen Boom erleben: Es gibt hier Freiräume sowohl für die aus dem Erlebniswunsch gespeiste Teilnahme an dem, was Gerhard Schulze »Eventfolklore« (Schulze 2002, 76) genannt hat (ohne dann allerdings auf das hier behandelte kulturelle Feld einzugehen), wie auch für selbständige und selbstbestimmte Geschichtsarbeit, und eben auch für Geschichtspräsentation in dramatischer und theatraler Form.

Typischerweise war es in USA, wo schon 1931 der Präsident der *American Historical Association* in seiner jährlichen Ansprache (und noch in zeitgemäß maskulin begrenzter Form) »Everyman His Own Historian« proklamiert hatte (Becker 1931). Zu diesem Zeitpunkt konnte eine solche Aussage auch als Begleittext für die Finanzierung privater historisch-musealer Initiativen wie Colonial Williamsburg und Greenfield Village, Plimoth Plantation und Old Sturbridge durch Wirtschaftsmagnaten gelesen werden. Die Aneignung von Geschichte von unten lief schwerfälliger an (vgl. Bauman/Sawin 1991); in USA stimulierten erst die aus der Bürgerrechtsbewegung einerseits und aus den anlaufenden Hundertjahrfeiern des Bürgerkriegs ab Mitte der fünfziger Jahre des 20sten Jhd. andererseits entstehenden Verwerfungen im wissenschaftlichen Diskurs und in den Medien das öffentliche Interesse an Geschichte (siehe Wiener 1989; Brownawell 1978). In ihrem kulturellen Umfeld wurden zahlreiche *Reenactment*-Gruppen gegründet, die den Grundstock für die in den achtziger und neunziger Jahren nach Zehntausenden zählende Szene legten. Die gleichzeitige (Wieder) Entdeckung der *Folk Culture* und auch ihrer radikaleren Vertreter wie der Sänger Woody Guthrie, Joan Baez, Pete Seeger wirkte sich noch nicht unmittelbar aus, beeinflusste aber anscheinend zahlreiche »Aussteiger« und den Aufbau regionaler Projekte, Museen und *Living History Farms* (Schlebecker/Peterson 1972).

Großbritannien erlebte in den achtziger Jahren einen *Heritage Boom*, (Barthel 1996) der sich in zahlreichen Initiativen zur Rettung vom Verfall bedrohter Kulturgüter manifestierte, in Kostümverfilmungen der Romane von Charles Dickens, Thomas Hardy, Emily Brontë und natürlich und immer wieder Jane Austen. Getragen eher von der

bürgerlichen und konservativen Mittel- und Oberschicht handelte es sich hier auch um die Verteidigung historischer Sinnstiftung gegen den von der konservativen Thatcher-Regierung getragenen und von der amerikanischen Wirtschaftsphilosophin Ayn Rand inspirierten, rücksichtslos gewachsene Traditionen zerstörenden Umbau der britischen Gesellschaft zu einem finanzkapitalistischen Marktplatz, in dem sich jeder selbst der Nächste sein sollte. Auf den Bewahrungsimpuls gründend ließen sich auch hier angesichts des Rückzugs staatlicher Förderung und damit auch hoheitlicher Ideologeme Freiräume schaffen, die zu ersten Museumstheaterprogrammen in Museen und öffentlichen Gebäuden inspirierten und in die Gründung und zum flächendeckenden Ausbau von *Reenactment*-Organisationen mündeten.

Dass Geschichtstheater als *Reenactment* im ausgehenden 20. Jahrhundert viele Interessenten anzieht, hängt auch mit seiner Bezahlbarkeit zusammen: Während sich in der Renaissance und im 18/19. Jahrhundert nur begüterte Kreise Fluchten in kostümierte Ander-Zeiten leisten konnten, machen die größeren Freizeit- und Kapitalmengen im Kleinbürgertum der Postmoderne Geschichte als Spielfeld zugriffsfähig. Und es ist nicht Bezahlbarkeit, die Zutritt reguliert; es gibt auch und immer wieder demokratisierende Aspekte: Die *Erlebniskultur* der Themenparks und Abenteuerurlaubsangebote stellt Menschen aus verschiedenen Milieus und Klassenzusammenhängen in die gleiche Warteschlange vor Fahrstände und Buden, belässt sie aber in ihren Milieus. Das gemeinsame aktive Erlebnis im *Reenactment* führt dagegen bis zu einem gewissen Grad auch zu einer Neuordnung der Milieubestimmung. Fast alle Gruppen im *Reenactment*-Bereich betonen ihre dishomogene Zusammensetzung, die Kooperation von Zahnarzt und Hilfsarbeiter, Rechtsanwalt und kaufmännischem Angestelltem. Die kleine Flucht in die Geschichte ist damit auch eine Umgehung der sozialen Festlegungen der Arbeitswelt-plus-Alltagskultur, wie sie in dieser Form unter Verwendung der normalen Identitäten im ansonsten diastratisch relativ homogenen Vereinsleben nicht erhältlich ist: Nur die ›Ander-Identität‹ der phantasiert repräsentierten oder miterlebten historischen Figuren garantiert den Durchbruch auf die (vermeintlich) andere Seite.

Mitmachhistorie entwickelt sich vor diesem Hintergrund zu einem Wirtschaftsfaktor: Zahlende Zuschauer, Werbung für ausrichtende Städte wie zum Beispiel Minden mit seiner von einem Qualitätswettbewerb und wissenschaftlichem Begleitprogramm flankierten *Reenactor*-Messe, sowie eine *Cottage Industry* von Handwerkern und Kleinbetrieben, die Kleidung, Rüstungen, Waffen und Ausrüstungsgegenstände des täglichen Lebens sowie Bücher und Zeitschriften produziert, haben einen Markt

geschaffen, in dessen Nischen eine ganze Reihe Menschen Aus- und Einkommen gefunden haben. Reich wird in diesem Feld so schnell niemand, was mittlerweile auch schon wieder an der Auslagerung von Produktionen in Billiglohnländer und z.B. in der Mittelalterszene an Angeboten für Schaukampfgruppen aus Osteuropa liegt.

Dagegen ist es wichtig, bei aller Kritik an der postmodernen Spielkultur im Auge zu behalten, dass wie zur Abwehr der Massenunterhaltungsangebote und der Fernseh-Kultur weite Teile des Feldbereichs der simulierten Zeitverschiebungen eine von Individuen selbst organisierte Form kultureller Betätigung sind. Die Mehrzahl der *Living Historians* in Museen und bei Schulvorführungen sind bestenfalls mit Aufwandsentschädigungen abgespeiste ehrenamtliche Mitarbeiter; viele *Reenactments* und *LARP-Cons* werden von Freiwilligen organisiert, die Koordination von Einzelnen und Gruppen verläuft in ähnlichem Rahmen. Der auslösende Anlass für viele Aktive, sich in der Szene zu betätigen, mag die Rezeption von Historienfilmen gewesen sein. Es handelt sich trotzdem um eine Populärkultur von unten, die von der großen Kulturindustrie – und von der immer dort, wo etwas am Markt erfolgreich zu sein scheint, systemimmanent drohenden Disneyfikation – bisher nur am Rande erfasst worden ist. Auf die Gefahr einer entsprechenden Überformung wird noch einzugehen sein.¹

An der qualitativen Spitze der Bewegung sind jedoch in Drittweltländern billigst gefertigte Ausrüstungen ebenso verpönt wie die *Ritter-und-Burgfräulein*-Mentalität zahlloser Ferienspielaktionen. Hier bewegen sich in der Regel in der eigenen Freizeit hergestellte Ausstattungen und erworbene Wissensstände vieler Gruppen und Individuen auf hohem, zum Teil an historischen Befunden und archäologischen Auswertungen direkt orientierten und insofern wissenschaftlichen Anforderungen standhaltenden Qualitätsstandards. Synthetik-Massenware, wie sie in *Museums-Shops* speziell an Kinder verkauft wird, lehnen auch dem *Mainstream* zuzurechnende *Living Historians* ab. Hier zeigen sich in Selbstverständnis, Selbstorganisation, Verhältnis zum kapitalistischen Markt und Kodex des Vermittlungs- wo nicht sogar Erziehungsanspruchs, der von vielen *Living Historians* als Begründung der eigenen Darstellung zumindest da angeführt wird, wo diese sich im zuschauerbewanderten öffentlichen Raum abspielt, die Hintergründe der Beobachtung, dass sich in der deutschen Mittelalterszene eine Menge Personen versammelt haben, die in den achtziger Jahren zur Umwelt-

1 »The tremendous popularity of such ›living history‹ exhibits and the influence of movies and television (which stimulates fantasies about achieving illusory states of consciousness) almost certainly have inspired Americans eager to ›reenact‹ the past« Brundage 1998: 565).

Anti-Atomkraft-, Tier- und Menschenrechtsszene zählten. Oft fanden sie sich über den Versuch einer ökologisch-agrikulturellen Aussteigeridentität – die bereits die Komponente einer raum-zeitlichen Ausgliederung aus der Gegenwart implizierte – in der Mittelalterszene ein. Anderen, die den Wiedereinstieg in bürgerliche Erwerbsbiographien vollziehen mussten, dient *Living History* als Refugium. Über die soziopsychologischen Gründe der jeweiligen Einzelschicksale soll hier nicht spekuliert werden; Tatsache ist, dass es sich in vielen Fällen um Menschen mit fachwissenschaftlicher Vorbildung und/oder handwerklicher Ausbildung und höchsten Ansprüchen an die Qualität der eigenen Arbeiten handelt.

Mitglieder der *Living History*-Szene können gerade wegen ihrer Sozialisation sogar Verbündete gegen die Verthemenparkung von Geschichte sein. Eine Absetzbewegung der Qualitätsbewussteren von der kommerzialisierten Mittelaltermarkt-Szene ist zu beobachten; die Lücken werden häufig aus Osteuropa gefüllt, wo die Begeisterung der Deutschen für das Mittelalter als Einkommensquelle erkannt worden ist. *Living Historians* wie das *Städtische Aufgebot 1476* oder die Agentur *Facing the Past* arbeiten verantwortungsbewusst seit Jahren mit Museen wie Kommern und Bad Windsheim an der Erarbeitung komplexer narrativer und qualitativ höchstwertiger historischer Szenarien zusammen (vgl. Klöffler 2008, Vahnenbruck 2008, Rauschenbach 2008). In USA waren *Reenactors* zentral beteiligt, als Mitte der neunziger Jahre ein Versuch des Disney-Konzerns, in der Nähe der Manassas-Schlachtfelder in Virginia einen historischen Themenpark zu bauen, durch jahrelangen, zähen Widerstand vereitelt wurde. *Living History* ist eben keine *Mickey Mouse*-Geschichte (Synott 1995: 44-46).²

Insofern ist die Zurückhaltung bis Ablehnung interaktiver Formen der Geschichtsaneignung und -präsentation durch die etablierte Museumswissenschaft – noch eine 2005 erschienene *Einführung in die Museologie* brachte es fertig, diese Formen nicht einmal zu erwähnen (Flügel 2005) – nicht sonderlich sinnvoll. Die fast durchgängig sehr positive Zuschauerreaktion auf den Einsatz professioneller Schauspieler in der *1848/49. Revolution in Baden*-Ausstellung im Badischen Landesmuseum hat gezeigt, dass eine so aufbereitete Ausstellung weder zu Klamauk verkommt, noch sich die von konservativeren Kreisen gerne konstruierten »seriösen« Besucher davon abschrecken lassen (Schmidt/Steinkühler 1999, 69-78 und Photos; vgl. Meiners 2008).

2 Eine [MacNelly/Chicago Tribune] Karikatur im Clarksville, Tennessee, *Leaf-Chronicle* vom Okt. 7, 1994, zeigte nebeneinander unter der Überschrift »Defeated at Manassas« die Generäle McDowell (1861), Pope (1862) und Mouse (1994).

Was die postmoderne Medienwelt einfordert, sind, vordergründig betrachtet, bunte Bilder. Dahinter steht etwas Verständliches: die Einforderung von *Anschaulichkeit* als Prinzip und Vorstellung. Das Potential, das in vielen seriösen Geschichtstheater-Gruppen in der Szene vorhanden ist, kritisch zu evaluieren, mit seriösen Verbesserungsvorschlägen zu unterstützen, und sinnstiftend zu nutzen, wird deshalb eine der wesentlichen Aufgaben einer offenen Museumspädagogik des frühen 21. Jahrhunderts sein. Ähnliches gilt für den Wissenschaftsbetrieb: Selbst da, wo Wissenschaftler die eigene Theorie- und Methodenbildung als *Cultural Studies* bezeichnen, scheint oft ein elitärer Gestus durch, der zuschauerzentrierter Anschaulichkeit mangelnde fachliche Qualität unterstellt. Eine konstruktivere Auseinandersetzung und ein reflektierter Austausch der Museen und Wissenschaftler mit den *Citizen Scholars* werden seit Jahren gefordert. Auf eine kurze Welle der Auseinandersetzung 2007-2010 ist allerdings nicht mehr viel gefolgt – anscheinend meinten Akteure beider Seiten, der Worte wären genug gewechselt (Duisberg 2008; Carstensen/Meiners/Mohrmann 2008; DASV 2011; Hardtwig/Schug 2009).

Taten sah man denn auch eher vom Stadtmarketing z.B. in Minden und Meßkirch: In Minden findet seit 2011 der größte deutsche transperiodische Markt statt, der Dank der Offenheit der Verantwortlichen das Zeug zur überregionalen Leistungsschau und Austauschbörse hat. Seit 2012 wird dort in den Kategorien Gruppe, Einzeldarstellung und Nachwuchs ein Preis verliehen, über den eine mit internationalen Wissenschaftlern und Praktikern besetzte Jury zu Rate sitzt. Das schwäbische Meßkirch dagegen hat sich einen Plan zu eigen gemacht, den im Mittelalter nie umgesetzten Plan eines idealtypischen Klosters (sog. *Campus Galli*) aufzubauen. Technisch-strategisches Vorbild ist die seit 1997 im Bau befindliche Burganlage von Guédelon bei Treigny im Departement Yonne in Burgund, wo mit Freiwilligen unter wissenschaftlicher Leitung ganz im Stil des 13. Jahrhunderts gearbeitet wird (Durand/Baud/Folcher/ Renucci/Reveyron 2005, Bitterli-Waldvogel 2006). Während die Burganlage zeitweise EU-Fördermittel bekam und in den letzten Jahren von mehr als 300.000 Touristen besucht wurde, musste ein Parallelprojekt im U.S. Bundesstaat Arkansas aufgeben. Ob das wesentlich größere karolingische Klosterstadtprojekt tragfähig ist, wird sich zeigen.

Worum es im Folgenden nicht gehen wird, ist der vor allem in der *Reenactment*-Szene zum Teil heftig diskutierte ›A-Faktor‹ (nicht zu verwechseln mit der Zeitschrift gleichen Titels), der Anspruch auf ›Authentizität‹ der Darstellung. Im Bereich der *Living History Interpretation* ist die materielle Authentizität ohnedies nur einer von vier

konstitutiven Faktoren, aus denen sich die Darstellung zusammensetzt – die anderen sind 2. Fachwissen, 3. pädagogisches Konzept/didaktische Methode, sowie 4. darstellerische Befähigung (vgl. Hochbruck 2011: 82). Die Qualitätsdiskussion ist zwar beileibe nicht überflüssig; es gibt aber keine verbindlichen Standards, sondern nur wiederum mit der Zeit und fortschreitenden Erkenntnisständen weiterentwickelte Qualitätsmerkmale, an denen sich Individuen und Gruppen orientieren. Der von Richard Handler und William Saxton in dieses Thema eingebrachte Begriff des »token isomorphism« (Handler/Saxton 1988: 243; vgl. MacCannell 1973), also einer nicht wirklichen, sondern symbolisch-präsentierenden Form-Gleichheit der Darstellung, ist ein hilfreicher Beitrag zur Entschärfung dieser Diskussion. Jay Anderson hatte »living museums...« 1982 noch als »...life-size diorama« bezeichnet, was die Affinität zur theatralischen Inszenierung eher kaschiert (Anderson 1982: 296). *Isomorphie* hieße allerdings wörtlich, dass Formgleichheit entweder erreicht ist oder zumindest erreichbar. Das mag für die Objekteebene gelten; darüber hinaus reicht es nicht. Dort herrscht das unhintergehbare »Als Ob«, dessen trotzdem spürbare Eindringlichkeit nach Coleridge einer letztlich bewussten *Suspension of Disbelief*, einer Ausblendung des eigenen Wissens von der Unmöglichkeit der Identität von Repräsentation und Original geschuldet ist.



Vorführung einer historischen Magirus-Feuerwehrspritze durch Mitglieder der Freiwilligen Feuerwehr Denzlingen 2010 beim Historischen Handdruckspritzenwettbewerb in Waldkirch-Siensbach (Photo wh)