ANEIGNUNG UND TEILHABE BEI DER ERFORSCHUNG VON GESCHICHTE. FORMEN DES REENACTMENTS ALS MÖGLICHKEITEN DER GESELLSCHAFTLICHEN PARTIZIPATION AN WISSENSCHAFT?

Andrea Sieber

Keywords
Reenactment, experimentelle Archäologie, Aneignung, Teilhabe

Zusammenfassung
Experten aus den Bereichen Geschichtswissenschaften, Archäologie, Soziologie, Kulturanthropologie, Medienkommunikation und Regionalforschung tauschten sich während der Barcamp-Session „Reenactment als Citizen Science Format" im Rahmen der Tagung „Bürger Künste Wissenschaft" zu den Möglichkeiten und Grenzen von Reenactment in Citizen Science Projekten aus. Dabei wurde deutlich: Die Aneignung von Geschichte in der Bevölkerung wird zunehmend populärer. Unter dem Begriff „Reenactment" oder auch „Living History" gibt es eine große Bandbreite von Formaten, durch welche historische Ereignisse, Prozesse und Praktiken vergegenwärtigt werden. Der Beitrag stellt die verschiedenen Formen dieser interaktiven Geschichtsvermittlung und -forschung dar, skizziert ihre Unterschiede im Verhältnis zur historischen Faktenebene und setzt sie jeweils in Bezug zu einem wissenschaftlichen Erkenntnisanspruch. Es wird aufgezeigt, welche Formate von Reenactment für Citizen Science-Projekte in der Datengenerierung oder als Präsentation der Forschungsergebnisse im Sinne von science to public stimmig sein können.

Abstract
There are several formats under the label of "living history", which present historical events or practices. There are enormous differences between the formats—from the experimental archaeology with a high demand on scientific research, reflection and documentary to historic shows and live action role play with their entertainment aspect. The article shows the different focuses and shows which format might be suitable in Citizen Science projects for data generation or dissemination.

Einleitung

> „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 Wissen gemacht hat. Geschichte impliziert insofern immer die Möglichkeit der Differenz, der anderen und abweichenden Um-Inter-Pretation. Ursprünglich in Geschichten, Legenden, Mythen und im dramatischen Vortrag bzw. Spiel wiedergegebenen, sind Geschichtsereignisse immer eine Sache der jeweiligen Gesellschaft … Dies trifft auch auf die Geschichtswissenschaft allgemein zu.“ (Hochbruck 2013, S. 12)

Experimentelle Archäologie, Living History, Reenactment, historische Shows, Mittelaltermärkte, Festaufzüge, sozialgeschichtliche Fernsehexperimente, Live Action Role Play (LARP) – was verbirgt sich hinter welchem Begriff? Welches Format eignet sich davon zur Datengenerierung oder Datenpräsentation in Citizen Science-Projekten oder auch, um Wissenschaftler mit Laien in Kontakt zu bringen und diese für Geschichte als Wissenschaft zu begeistern?

Es existiert eine große Bandbreite von Erscheinungsformen unter dem Sammelbegriff Living History oder Reenactment, welche historische Ereignisse, Zustände, Praktiken vergegenwärtigen wollen. Diese qualitativ zu unterscheiden ist teils schwierig und die Übergänge von einem Format zum anderen sind nicht immer deutlich abgrenzbar. Je nach Typ überwiegt jedoch entweder eine wissengenerierende, eine didaktische oder eine spielerische Komponente.

Experimentelle Archäologie und archäologische Methodenvermittlung

Die experimentelle Archäologie umfasst die Erforschung historischer Praktiken durch wissenschaftlich gesicherte, maßstabsgetreue Rekonstruktion. Ziel eines archäologischen Experiments ist es, exakte Informationen zu einem speziellen Thema herauszufinden. Beispielsweise kann

die Frage, bei welcher Temperatur eine Keramik in einem Grubenbrand besonders haltbar ist, durch Brennversuche geklärt oder der Forschungsfrage zur Seetüchtigkeit eines Schiffs durch einen Schiffsnachbaus nachgegangen werden (siehe Abbildung 1). Doch die Experimentalarchäologen tragen bei den Experimenten modernes Ölzeug und nicht das Outfit der Epoche. Es geht nur um die Manövrierfähigkeit des Schiffs, nicht um die Hochseetauglichkeit der damaligen Kleidung. Es steht also nicht die Korrektheit jeden historischen Details im Mittelpunkt, sondern die Rekonstruktion bestimmter Techniken.

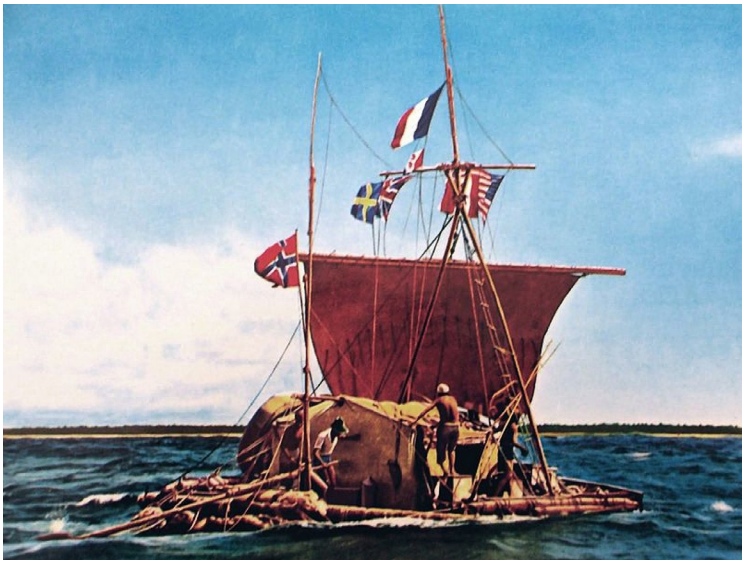

Abbildung 1: Eines der berühmtesten Beispiele für experimentelle Archäologie: Die Kon-Tiki Thor Heyerdahls, mit der er den Südatlantik überquerte. © Wikimedia Commons/Rünno

Die Datengenerierung, Reflexion und Dokumentation der experimentellen Archäologie findet bisher meist ohne den Einbezug der Öffentlichkeit statt. Die teils existierende Zurückhaltung bei der Einbindung von Ehrenamtlichen mag in der Befürchtung des hohen Zeitaufwandes zu Beginn des Forschungsprozesses liegen, der für die Bewusstseinsschulung für das wissenschaftliche Arbeiten und der Anleitung / Befähigung der

Freiwilligen zum Mitforschen notwendig ist. Die Einbeziehung von BürgerInnen erfordert daher von Seiten der ForscherInnen einerseits eine transparente Kommunikation auf Augenhöhe sowie eine sorgfältige Einschulung in die Forschungsmethoden, aber andererseits auch ein sich Einstellen auf die Fähigkeiten und Bedürfnisse der Freiwilligen im Prozess. Dies ermöglicht es auch, ein realistischeres Bild der archäologischen Arbeit zu zeichnen, als es etwa Abenteuerfilme tun.

Unter Berücksichtigung dieser Prämissen kann ein Mehrwert für die Wissenschaft bei der Generierung von Erfahrungswissen entstehen, da mehr aktive Hände z. B. für das Rudern eines Wikingerlangschiffs mit 30 Ruderplätzen zur Verfügung stehen. Ein weiterer Vorteil zeigt sich beispielsweise bei Grabungsfeldern, da sich durch die Partizipation von interessierten Personen aus der Region eine größere Akzeptanz für die Forschung entwickelt und Vandalismus in den Grabungsstätten reduziert wird.

Auch die undokumentierte Zerstörung von archäologischen Funden kann reduziert werden, wenn Hobbyarchäologen in Forschung einbezogen werden und ihnen ein Verständnis dafür vermittelt wird, dass die Aussagekraft archäologischer Funde vor allem in ihrem räumlichen Kontext liegt, der daher sorgfältig dokumentiert werden muss. Die Suche nach beweglichen und unbeweglichen Denkmälern ist gemäß der Denkmalschutzgesetze in den deutschsprachigen Ländern bewilligungspflichtig. In Großbritannien formiert sich seit zwei Jahrzehnten eine „community archeology“, mittlerweile bilden sich auch in der Schweiz, Deutschland und Österreich Forschungs- und Vermittlungsinitiativen wie Archaeopublica mit dem Ziel, Bürgerbeteiligung in der Archäologie und Denkmalpflege wieder mehr zu fördern und spezifische Citizen Science Projekte zu entwickeln.

Reenactment: ein Gefühl für Leben in der Vergangenheit

Living History oder Reenactment umfasst die Aneignung von Geschichte auf wissenschaftlicher oder teils auch populärwissenschaftlicher Basis. Es geht um Vorführungen von historischen Ereignissen wie militärische Rekonstruktionen oder auch zivile Praktiken mit Bildungsanspruch in einer interaktiven Form (siehe Abbildung 2).

Abbildung 2: Eine der größten Reenactment-Veranstaltungen Europas: Die Schlacht bei Tannenberg (Polen). © Wikimedia Commons/ Wojsyl – CC BY-SA 3.0

Solche Wiederaufführungen als kulturelle Praxis haben eine lange Tradition. So ließ beispielsweise in der Renaissance Kaiser Maximilian I. an seinem Hof Turniere reiten, bei denen die Teilnehmer als Ritter der Stauferzeit bewaffnet waren. Zur der Zeit der Aufführung wurde jedoch schon Artillerie als Waffentechnik verwendet. In diesem Sinn ist Living History eine Wiederaufführung des Nicht-Wiederholbaren mit historisierendem Effekt für Nicht-Dabeigewesene. Die Rollenspiele erfolgen in unterschiedlicher Annäherung an historisch belegte materielle Bedingungen. Der Fokus liegt vorwiegend auf dem Vermittlungsanspruch.

Während Exponate im Museum in Vitrinen hinter Glas liegen, zeigt Reenactment diese Gegenstände am lebenden Objekt in einer relativ originalgetreuen Umgebung. So entsteht ein lebendiges Bild eines vergangenen Zeitalters mit entsprechender Atmosphäre. Zu betonen ist, dass ein Museum zumeist Originalfunde zeigt, während beim Reenactment Nachbauten verwendet werden. Es handelt sich hierbei also „um zweite Ableitungen von historischen Ereignissen, da Ablauf und Zusammenhang

schon von etablierten Geschichtswissenschaftlern zu einem sinnstiftenden Narrativ zusammengefügt worden“ (Hochbruck 2013, S. 13).

Im Rahmen von Citizen Science ist zu überlegen, ob es nicht sinnvoll ist, Forschungsergebnisse mittels Living History einem breiteren Publikum zugänglich zu machen. Performative und mediale Vermittlungsformen erreichen die Bevölkerung mehr als eine Veröffentlichung in einem Fachjournal. So ermöglichen beispielsweise Personenberichte und Personenerzählungen in Museen eine Veranschaulichung. Hierbei kann von Schauspielern eindrücklich Geschichte von „unten“ erzählt werden, wie beispielsweise im Bremer Geschichtenhaus von einem Besitzer eines Handelskontors, welcher sich skeptisch über die Einführung der Schreibmaschine in seinem Betrieb äußert, da die neue Maschine einen Höllenlärm macht. Solche Geschichten ermöglichen Laien einen besseren Zugriff auf die Vergangenheit durch die Imagination des potentiell Gewesenen und somit ein besseres Verständnis der Zeitgeschichte.

Der partizipative Einbezug von BürgerInnen in die Ausarbeitung eines solchen Vermittlungskonzepts hat den Vorteil, dass Blickwinkel und interessierte Fragen von BürgerInnen in die Ausgestaltung einfließen können, welche den Fachexpertinnen aus ihrer Sicht nicht erwähnenswert erscheinen könnten.

Zugleich wird Reenactment vielfach von Laien selbst organisiert und durchgeführt. Es gibt eine Vielzahl von Vereinen mit teils erheblichen Mitgliederzahlen, die sich in ihrer Freizeit damit beschäftigen, historische Kleidung, Handwerk, Sprache oder Rituale zu rekonstruieren und bei Veranstaltungen zu präsentieren. Viele der Vereine können als Citizen Science gelten, da sich die Mitglieder intensiv mit Originalquellen und Fachliteratur beschäftigen und zum Teil über mehr Detailwissen als Wissenschaftler verfügen, ohne mit diesen zusammenzuarbeiten oder zusammen arbeiten zu wollen. Hier entsteht nicht nur für die Wissenschaft interessantes Wissen; es entgeht ihr bisher auch weitgehend die Möglichkeit, sich die Blickwinkel, die Kenntnisse und die Leidenschaft der Laien für ihre eigene Arbeit und für neue Fragestellungen zu sichern.

Nicht aus einem wissenschaftlichen Ansatz entspringend, gibt es als Präsentationsform historischer Lebenswelten ferner historische Stadtfüh-

rungen mit Nachtwächtern, Schlossführungen mit Kammerzofen, Mittelaltermärkte, Hunnenlager, Römeressen, Ritterspiele, Keltenumzüge usw. Bei ihnen überwiegt der Unterhaltungswert und sie finden meist in einem kommerziellen Rahmen statt. Teils existiert ein Kommunalbezug, wie beim mittelalterliche Zunftmarkt an der Stauferpfalz Bad Wimpfen. Der Anspruch an Authentizität ist jedoch meist gering. Es ist eine Mischung aus Geschichtslektion, Jahrmarkt, Zirkus, Mitmachhistorie. Das Verhältnis zwischen stattgefundener Vergangenheit, historischem Wissen darüber und dessen Aufbereitung ist dabei teils nebensächlich. Die freie Form des Eventcharakters dominiert.

Das Erlebnis steht hier ebenso im Vordergrund wie bei historischen Festaufzügen, bei denen Szenenfolgen zu einer Thematik mit meist typisierten Figuren für eine Zuschauerschaft aufgeführt werden. Die Mitmachhistorie entwickelt sich zu einem Wirtschaftsfaktor wie beim größten historischen Schauspiel in Europa alle vier Jahre, der Landshuter Hochzeit. Weit über 2200 Mitwirkende lassen an vier Sonntagen für eine halbe Million Besucher die Hochzeit der polnischen Königstochter Hedwig mit dem Landshuter Herzogssohn Georg wiederaufleben (siehe Abbildung 3).

Abbildung 3: Hochzeitszug Landshut © „Die Förderer“ e. V. / Christine Vincon

Sozialgeschichtliche TV-Experimente wie „Abenteuer 1900 – Leben im Gutshaus“ konstruieren auf der Basis populärer Wissensbestände historische Lebenswelten mit Entertainmentfaktor. Mittlerweile wird das aktuelle „Geschichtsbild“ von Jugendlichen von History Fernsehsoaps, Mittelalter-Markttreiben und Reenactments ebenso geprägt wie durch den Geschichtsunterricht in der Schule.

Im Formenspektrum gibt es ferner noch das historisierendes Kostümspiel: Live Action Role Play (LARP). Der wissenschaftliche Erkenntnisansatz ist hier kaum bis nicht vorhanden. Die Entstehung von LARP basiert auf in der Fantasy-Szene zirkulierenden Romanen und Spielen, wie J. R. R. Tolkiens „Herr der Ringe“. Die Mitspieler verkleiden sich je nach Spielsystem als Ritter, Feen, Zwerge, Zauberer oder auch Hexen. Der Schwerpunkt liegt nicht auf einem historischen Anteil, sondern auf dem Spiel- und Fantasiecharakter, dem persönlichen Storyerlebnis (siehe Abbildung 4).

Abbildung 4: Abenteurergruppe im Fantasy-LARP. © Fotograf: Ralf Huels – CC-BY-SA 4.0

Fazit

In der lebhaften Diskussion der Barcamp-Session zu Reenactment wurde deutlich, dass sich aus Sicht der akademischen ForscherInnen Citi-

zen Science und wissenschaftliche Forschungsmethoden des Reenactments auf den ersten Blick widersprechen zu scheinen. Die Befürchtung war, dass nicht bei allen Formen von „Living History“ die wissenschaftlichen Qualitätskriterien eingehalten werden. Eine teifergehende Betrachtung zeigte jedoch, dass die Formate unter dem Sammelbegriff „Reenactment“ sehr differenziert in Bezug auf Citizen Science zu betrachten sind.

Die Frage, ob akademische ForscherInnen sich Citizen Science mehr öffnen sollten, wurde von den TeilnehmerInnen affirmativ beantwortet: Es gibt keine privilegierte Erkenntnis, vielmehr kann jeder in einem partizipativen Forschungsprozess Erkenntnisse gewinnen. Prinzipiell können alle Erhebungs-, Analyse- und Auswertungsverfahren im Citizen Science-Forschungsprozess genutzt werden, sie ist jedoch voraussetzungsvoll und auch aufwendig. Es gilt darauf zu achten, welcher Partizipationsgrad wo sinnvoll und möglich ist (wer kann an welchem Forschungszeitpunkt welche Entscheidungen treffen?). Citizen Science verlangt ein Umdenken und einen Bruch mit gewohnten Denkmustern in der Wissenschaft. Hierbei sind die wissenschaftlichen ExpertInnen gefordert ihre bisherige Rolle auch in Frage zu stellen und zu erweitern in Richtung Begleiter, Vermittler und Ermöglicher. Es gilt dabei auch, Forschungsmethoden und Formen der Wissensvermittlung (performativ, visuelle) weiter zu entwickeln. Das verlangt von allen Beteiligten Mut, Flexibilität, Kreativität und die Bereitschaft, sich auf Lernprozesse einzulassen.

Doch gerade Geschichtswissenschaftler sollten sich bewusst sein, dass das Bild von Geschichte in der Gesellschaft weniger von ihnen als von der Popkultur geprägt wird. Die vorgestellten Formen von Living History können dabei als Ansatz dienen, dieses Bild mitzuprägen.

Referenzen

Hochbruck, W. (2013): *Geschichtstheater. Formen der „Living History“. Eine Typologie,* Bielefeld: transcript.