



Aufsatz veröffentlicht in: Jan Carstensen, Uwe Meiners, Ruth E. Mohrmann (Hg): Living History im Museum - Möglichkeiten und Grenzen einer populären Vermittlungsform, Volkskundliche Kommission zu Westfalen, Beiträge zur Volkskunde in Nordwestdeutschland Band 111, Verlag Waxmann, Münster, S. 135-150

Living History in Museen

Aus der Sicht von Akteuren

Warum Living History?

Living History ist in den letzten Jahren immer mehr zu einem Schlagwort avanciert, gleichwohl sich noch nicht viele Museen auf das Experiment eingelassen haben, Living History Programme anzubieten. Living History Programme sind nicht nur dazu da, wieder steigende Besucherzahlen zu erzielen, sondern auch um eine neue Qualität der Vermittlung und des Erlebens von Geschichte zu erreichen, die mit den klassischen Ausstellungen, den herkömmlichen Handwerksdarstellungen oder der reinen Sachkunde in Freilichtmuseen nicht erreicht werden können.

Hier sollen Erfahrungen unserer Agentur Facing the Past mit Living-History Programmen in Museen in den letzten 7 Jahren vorgestellt werden, wo wir knapp 100 Veranstaltungen mit ca. 20 Museen bestritten haben. Hier soll es also weniger um Für und Wider von Living History Programmen gehen, sondern um das Wie, da immer individuelle Antworten auf die Gegebenheiten gefunden werden müssen:

Living History – eine vorläufige Definition

Ziel der „Living History“ ist es, den Alltag vergangene Zeiten durch Interpretation wieder „lebendig“ zu machen. In der jeweils zeitgenössischen Kleidung vermitteln

wir unser Wissen über die Geschichte in anschaulicher Form.

Der Anspruch von Living History ist nicht, große Weltgeschichte nachzuspielen oder zu erklären, sondern den Blick auf den vergangen Alltag zu lenken und um den Besuchern einen Spiegel über die eigene Vergangenheit vorzuhalten.

„Living History ist die Simulation des Lebens einer anderen Zeit mit dem Ziel ihrer Erforschung, Interpretation, und/oder theatralischen Wiedergabe (Jay Anderson, 1991)“

Dazu muß das Alltagsleben wissenschaftlich recherchiert werden, denn nur so können Gegenstände und Techniken, die im heutigen Alltag verloren gegangen sind, rekonstruiert werden.

Davon ist das **Reenactment**, wörtlich das Nachstellen von konkreten historischen Ereignissen, zu unterscheiden, worunter heute meist einschränkend das **Battle-Reenactment** (Schlachtendarstellung) verstanden wird. Das „spielerische“ Nachstellen historischer Ereignisse hat eine lange Tradition, die nicht nur in Theater aufgegriffen wird. So ist z.B. belegt, daß die Schlacht von Waterloo bereits 1816, also ein Jahr nach der Schlacht (!), von preußischen und britischen Truppen nachgestellt wurde. allerdings wohl mehr im Sinne eines militärischen Manövers.

Geschichte nacherleben? Weiter haben wir bei den Darstellern von Geschichte („**Reenactoren**“) offensichtlich ein fundamentales

Bedürfnis, sich Geschichte durch „Anfassen“ und „Nachstellen“ anzueignen. Dazu ein Zitat von Urs Hafner:

„Doch selbst wenn sich das Reenactment vom Nachspielen militärischer Aktionen löst, die sich in der Tat einfacher und spannender darstellen lassen als das sehnliche Warten der Bauern auf die nächste Ernte – wie kann man die das damalige Leben prägenden Krankheiten nachempfinden, wie im Rahmen eines Spektakels Hunger nachspielen? Auch das um Quellentreue bemühte Reenactment blendet aus, was Historiker wechselweise Mentalität, Zeitgeist, Deutungsmuster oder Habitus genannt haben. Weder kann man, indem man sich in einer restaurierten Burg verkleidet, die Weltsicht eines Ritters übernehmen, noch kann man die eigene ausschalten. Sogar wer in einer Zeitmaschine ins 15. Jahrhundert reiste, wüßte nicht, wie es sich damals wirklich lebte, weil es zum damaligen Wahrnehmen und Empfinden keinen unmittelbaren Zugang gibt. Und wer wirklich einmal Hunger gelitten hat, wird wohl darauf verzichten, dies kostümiert nachzuspielen.“¹

Diesen etwas überzogenen Anspruch den Akteuren vorzuwerfen, geht an den Absichten der Darsteller vorbei - wir sprechen deshalb immer nur von einer Annäherung, nämlich **historischer Interpretation**. Mentalität und Zeitgeist können um so eher nachgestellt werden, je dichter das schriftliche Quellenmaterial ist und je mehr die Überlieferung an die

¹ Urs HAFNER: Zurück in die Kindheit: Reenactment – der Versuch, Geschichte hautnah zu erleben, Neue Züricher Zeitung, 15.11.2007, URL http://www.nzz.ch/nachrichten/startseite/zurueck_in_die_kindheit_1.584528.html

Gegenwart heranreicht – mehr dazu im Abschnitt über historischen Sprachgebrauch. Dabei konzentrieren wir uns auf den eigenen mitteleuropäischen Kulturraum, halten also das Nachstellen eines fremden Kulturraums für problematisch. Die **materielle Alltagskultur** kann dagegen sehr wohl in Teilen rekonstruiert werden.

Sicherlich kamen die ersten Impulse für die Living History aus dem angloamerikanischen Raum², aber aus der Praxis wissen wir, daß nicht alle Modelle in den deutschen Sprachraum übertragbar sind.

Die drei tragenden Säulen der Living History sind Recherche & Rekonstruktion, Nacherleben- und spielen sowie Vermitteln. (Siehe Abbildung 1)

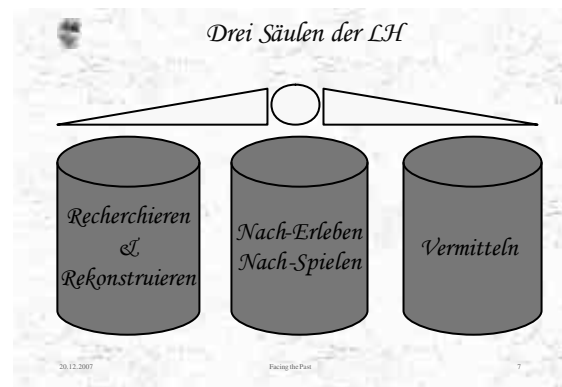


Abbildung 1: Die Komponenten der Living History.

Wie kann Living History vermittelt werden?

Seit der Gründung unserer Agentur „Facing the Past“ vor sieben Jahren haben wir ein breites Spektrum von Veranstaltungen realisiert, und möchten im folgenden beschreiben, welche Ansätze sich in der Praxis bewährt haben.

Da Bekleidung, dargestellte Rolle und gedachtes historisches Szenario

² Ingo GLÜCKLER; Andreas Sturm: Was sind Living History und historische Interpretationen? URL <http://www.rete-amicorum.de/indexd.html>

immer nur eine Annäherung an eine historische Wirklichkeit sein können, sprechen wir nur von **historischer Interpretation**. Es ist unserer Meinung nach sehr wichtig, dem Besucher gegenüber von vorn herein klar zu zeigen, daß die Darstellung immer eine der möglichen Rekonstruktionen oder Interpretationen eines historischen Sachverhaltes darstellt.

Welche **Methoden** eignen sich für die Vermittlung von Geschichte?

Für Zuschauer und Mitspieler ist es meist spannender, in die Rolle einer historischen Person zu schlüpfen, die als **Zeitzeuge** (engl. First Person³) in einer gedachten historischen Situation agieren kann. Dabei kann die dargestellte Persönlichkeit völlig fiktiv sein, in Teilen aus mehreren historischen Persönlichkeiten (engl. composite character), zusammengesetzt sein oder eine wirkliche historische Persönlichkeit (engl. historical character interpreter) darstellen. Voraussetzung ist in jedem Fall eine wissenschaftlich fundierte Recherche über Lebenslauf, Berufsbild, Fertigkeiten, zeitgenössische Sprache, gesellschaftliches Umfeld und die passende materielle Ausstattung, also Bekleidung und Accessoires. Bei voll ausgearbeiteten Rollen ist deshalb

³ Dietmar KUEGLER: Living History im amerikanischen Westen – Historische Präsentationen, Reportagen, Geschichte, Handbuch, Bezugsquellen. Verlag für Amerikanistik, Wyk auf Foehr, 2003

Ullrich Brand-Schwarz: Disneyland im Museum? Living History als Vermittlungsform, Vortrag am 21. November 2005, Gutenberg-Museum, Mainz, veranstaltet vom Museumsverband-Rheinland-Pfalz e.V. und derselbe: Nur Klamauk oder Sinnvolle Vermittlung? Living History in der Museumspädagogik, Museumsmitteilungen Rheinland-Pfalz, 2005, S. 147, herausgegeben vom Museumsverband-Rheinland-Pfalz e.V.

Alles von der Wiege bis zur Bahre recherchiert und entsprechend dokumentiert. Bei Rollen, die nur auf eine Szene zugeschnitten sind, genügt es, wenige Eckdaten festzumachen und die historische Situation wie in einem Theaterstück zu skizzieren. Die Rolle als Zeitzeuge kann zum einen bei Vorführungen, Szenen nach Drehbuch oder als spontanes Rollenspiel angewendet werden. Der Interpret bleibt immer in seiner Rolle, er geht nicht auf das Publikum ein (engl. fourth wall). Diese Art der Vermittlung eignet sich besonders zur Vermittlung bestimmter historischer Ereignisse (z.B. der Augenzeugenbericht einer Schlacht), die auch durch Quellen (z.B. Briefe, Tagebücher etc.) belegt sind.

Das Agieren als Zeitzeuge hat allerdings einige Klippen:

Beispielsweise hätte ein Zeitgenosse niemals seine **Kleidung** erläutert, da ja seine Zeitgenossen den Stand und Funktion richtig einschätzen konnten. Niemand hätte sich über einen Zweispitz bei einem Offizier am Beginn des 19. Jahrhunderts gewundert, da dies damals ein Bekleidungsstück des Alltags war, im Gegenteil man hätte es für bemerkenswert oder anstößig gefunden, wenn dieser gefehlt hätte. Die Kleidung in einer Ständegesellschaft im 18. und 19. Jahrhundert, besonders bei Militärs und Beamten, war immer eine Aussage über den staatliche Zugehörigkeit, den Rang bzw. Stand und die Funktion. Ein weiteres Anliegen der historischen Interpretation ist es deshalb, die früheren gesellschaftlichen Stände durch Kleidung und Verhalten deutlich zu machen. Kleidung ist also wie ein offenes Bilderbuch, dessen Formensprache man dem Besucher sichtbar machen muß.

Weiter hat **historisch korrekte Sprache** viele Tücken aufzuweisen, sei es, daß das Wort seine andere

Bedeutung gewandelt hat, oder daß schlichtweg Begriffe heute nicht mehr verstanden werden, ganz davon zu schweigen, daß die Interpreten die zeitgenössische Sprache auch erst erlernen müssen. Wer wendet denn zum Beispiel heute noch Begriffe aus dem Ende des 18. Jahrhunderts an, wie z.B. „wohlfeil“, „sich delibrieren“, „jeuen“, „chagrinieren“ oder „... ist ihm wenig zu nahe gekommen“? Dazu kommen noch die regionalen Dialekte, Anredeformen und alte Formen der Höflichkeit, die heute im Verschwinden begriffen sind oder schlicht unüblich geworden sind. Wir schätzen aus unserer persönlichen Erfahrung, daß historische Sprachen erst ab der Aufklärung einsetzbar sind, weil die Hürden sonst für Besucher und Interpreten zu hoch werden. Vielfach genügt es aber, mit Versatzstücken der historischen Sprache zu arbeiten, d.h. einige Redewendungen einzubauen oder Höflichkeitsformeln anzudeuten. Für alle Interpretation früherer Epochen muß man zwangsläufig in die moderne Umgangssprache ausweichen und am besten einen **Moderator** (engl. Contextualist, guided interpretation) für die Vermittlung dazwischenschalten.

Bei der **Körpersprache** verhält es sich ähnlich: hier gilt es, die vielen Modernismen bei der Haltung abzustreifen und vor allem die Standesunterschiede sichtbar zu machen. Die Rekonstruktion ist immer stark spekulativ, kann aber durch Recherchen in Benimmbüchern, Sprachlehrbüchern und zeitgenössischen Abbildungen plausibel gemacht werden. Wenn Körpersprache und historische Sprache realistisch wirken, spiegelt es sich sofort in den Reaktionen Besucher wieder, die sofort für einen Interpreten Partei ergreifen oder das Auftreten von besseren Ständen als unverhältnismäßig arrogant empfinden.



Abbildung 2: Demonstration in der dritten Person zur Bewaffnung und Ausrüstung eines Ministerialen aus dem Hochmittelalter (Vollrekonstruktion, Museum Burg Kanzach)

Daraus folgt, daß die Zeitzeugeninterpretation in der reinen Form nur dann zweckmäßig ist, wenn der Besucher das Thema aus dem Zusammenhang erschließen kann oder ein gehöriges Maß an Vorwissen vorzuweisen hat.

Bei größeren Veranstaltungen, bei denen mehrere Szenen nacheinander am gleichen Ort, aber evtl. verschiedene Zeitschnitten, folgen, hat sich der sogenannte „**allwissende Moderator**“ bewährt, der die Besucher eventuell von Szene zu Szene führt, so daß die Akteure immer in ihrer Rolle als Zeitzeugen verbleiben können.

Im direkten Umgang mit Besuchern muß der Interpret daher seine Rolle als Zeitzeuge zwangsläufig verlassen, um **Sachkultur** zu erklären, also in der **dritten Person** (engl. third person) handeln (Siehe Abbildung 2). In der dritten Person kann der Darsteller nämlich eine moderne Sprache reden, die jeder versteht. - er wird also sein eigener Moderator.

Die **Demonstration** (auch Vorführung oder Display) eignet sich besonders zur Vermittlung historischer Arbeitsvorgänge oder Handwerk, da wir Rekonstruktionen oder Originale in ihrer ursprünglichen Verwendung zeigen. Die Demonstration kann Sinnzusammenhänge schaffen, die ohne diese oft nur einem Fachwissenschaftler zugänglich wären,

und die sich bei einem Exponat in der Vitrine nur mit Vorwissen oder ausführlich Erklärung erschließen (Siehe Abbildung 3 und Abbildung 4).

In der Praxis hat sich eine **Mischform** (engl. mixed interpretation medium) von Zeitzeuge und Dritter Person im Umgang mit den Zuschauern bewährt, bei der Darsteller sehr flexibel je nach Situation reagieren muß (engl. my time- your time approach).

Im Begleitprogramm von Sonderausstellungen hat die Partnerschaft auch schon verschiedene „**interaktive Veranstaltungen**“ (Workshops) angeboten. Dabei wird der Besucher in das Geschehen eingebunden und kann auch selbst aktiv werden. Sehr gut bieten sich dabei Themen an, die leicht vermittelbar sind und keine sehr große Vorkenntnis oder Übung erfordert. So lassen sich beispielsweise Sitten und Benimm der Napoleonischen Epoche gut im Rahmen eines solchen Programms vermitteln. Die historisch gekleideten Darsteller fungieren dabei sozusagen als „Zeitzeugen“, welche die Besucher auf eine „Zeitreise“ mitnehmen und in alles Wissenswerte einführen und einüben. Dabei ist es nicht notwendig, daß die Besucher historisch gekleidet sind.

Versierten Mitspieler können im **spontanen Rollenspiel** (engl. role play) über mehrere Stunden hinweg in ihrer Rolle als Zeitzeuge verbleiben, ohne daß eines Drehbuchs bedarf. Dieser Ansatz des spontanen Rollenspiels ist auch von **LARP** (Live active role play) bekannt, bewegt sich bei der Living History aber immer auf einer soliden historischen Basis. Hier sollte ein Moderator eingeschaltet werden, der die Handlung den Zuschauern vermittelt, und der die Regie für die Darsteller übernimmt, damit diese in der Rolle als

Zeitgenossen bleiben können (siehe Abbildung 5).

Eine weitere Form ist das **Museumstheater** mit Schauspielen, beim dem die Sprache und eine festgelegte Handlung nach Drehbuch die hauptsächlichen Träger der Vermittlung sind (siehe Abbildung 6). Die Rekonstruktion der Kleidung, der Accessoires und des Alltags treten demgegenüber in den Hintergrund: Ein Schauspieler auf der Bühne simuliert nur das Feuermachen, der Living History Interpret hingegen entzündet es wirklich an, um darauf sein Essen in einem historischen Haus zu kochen. Ziel des Museumstheater ist also nicht die direkte Interaktion mit dem Besucher. Wir halten daher einen Moderator für zweckmäßig, der mit den Zuschauern direkt kommuniziert. Hier kann der Moderator bewußt Techniken der Verfremdung einsetzen, um eine klare Trennung von historischer Interpretation und Moderation zu erreichen.

Die **grundlegenden Interpretationstechniken** sind bereits seit 20 Jahren aus dem angelsächsischen Raum bekannt (siehe Literaturangaben), es kommt also darauf an, diese Techniken erfolgreich an die Erfordernisse und Situation anzupassen. Manche Techniken, wie z.B. „Storytelling“⁴ werden im deutschen Sprachraum schlichtweg nicht akzeptiert, weil diese Tradition bei uns nicht existiert.

Bei allem ist zu bemerken, daß Besucher oft ihre eigenen Erlebnisse abladen wollen, und so wird man oft zu einem (un)freiwilligen Geburtshelfer von spannenden Lebensgeschichten. Die Botschaften der Geschichte wollen dann obendrein vermittelt sein. Die Kommunikation mit dem Besucher ist nach unserer Meinung der Trumpf in

⁴ Siehe GLÜCKLER, STURM

der Vermittlung, nicht eine perfekt inszenierte Bühnenszene.

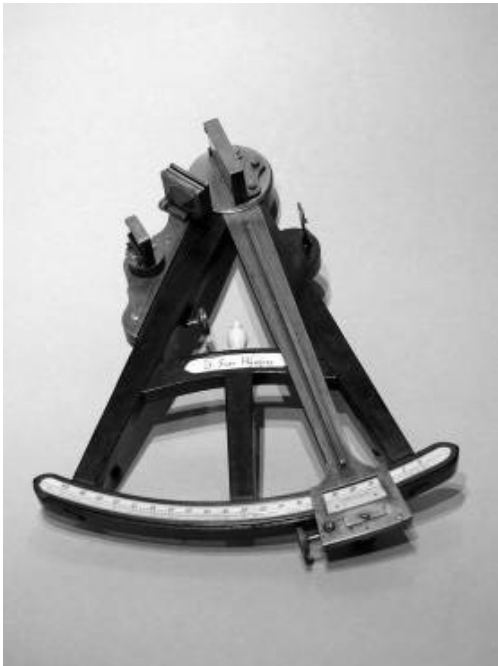


Abbildung 3: Beispiel für eine museale Präsentation: Oktant aus der 1. Hälfte des 19. Jahrhunderts. Die Funktionsweise und die Verwendung bei der Navigation müssen auf zusätzlichen Schautafeln erklärt werden.



Abbildung 4: Beispiel für Technikgeschichte als Demonstration eines Zeitzeugen: ein Geometer Anno 1820 erklärt, wie mit dem Oktanten Höhen und horizontale Winkel zu Lande vermessen werden können. Hier können Zusammenhänge erklärt werden, die sich aus einer reinen Vitrinenpräsentation oder Katalog nicht ergeben (Hamalandmuseum Vreden)



Abbildung 5: Komplettes Szenario mit ca. 30 Akteuren im spontanen Rollenspiel, hier die fiktive Huldigung des Maire (Bürgermeister) vor dem Landrat als Vertreter der neuen Obrigkeit, des Herzog von Berg, im Jahr 1806. Alten Höflichkeitsformen sind an der devoten Haltung und dem Kratzfuß des Maires besonders schön zu erkennen (Freilichtmuseum Kommern)

Welche Stufen des Lernens kennen wir?

Das Lernen oder Mit-Lernen von Besuchern kann folgende Stufen durchlaufen, was am Beispiel des Kochens erläutert werden soll (siehe Abbildung 8).

- Display ohne Erläuterung: Zuschauen beim Vorbereiten der Mahlzeiten
- Display mit Erläuterung: Kochrezepte für die Besucher erklären.
- Schulung mit dem Ziel, daß die Fertigkeiten später selbst ausgeübt werden können: Detaillierte Einweisung zum Anschüren des Feuers und Zubereiten der Mahlzeiten mit historischen Techniken.
- Praktikum zum Einüben der Fähigkeiten in rekonstruierter Kleidung: Selber unter historischen Bedingungen kochen, Lebensmittel besorgen, zubereiten und konservieren.



Abbildung 6: Beispiel für eine gespielte Szene nach Drehbuch, Bestechung eines niederländischen Offiziers durch den Secretarius vom Rat der Stadt nach der Eroberung Wesels 1629 (Preußenmuseum Wesel)

Welche Qualifikationen sollten Darsteller haben?

An die Interpreten werden je nach Veranstaltung höhere Anforderungen an Ausstattung gestellt, für die folgenden Stufen definieren werden können (siehe Abbildung 7).

1. Im einfachsten Falle, wenn keine Interaktion gefragt ist, werden nur eine zeitgenössische Kleidung und die allernotwendigsten Accessoires (z.B. einfaches Gedeck) verlangt.
2. Bei Vorführungen (Demonstrationen, Displays) sind berufstypische Fertigkeiten erforderlich.
3. Bei einer ganzheitlichen Darstellung wird die selbständige Führung eines gesamten Haushalts oder anderer Teilaufgaben übernommen.
4. Einrichtung und Bewohnen von Räumen für das museale Display.

Der Interpret erfüllt dann idealerweise die Anforderungen:

1. Materielle Ausstattung für seine Rolle
2. Historisches Hintergrundwissen
3. Wissen und Fertigkeiten über seine Rolle
4. Fähigkeit zur Interaktion mit den Besuchern

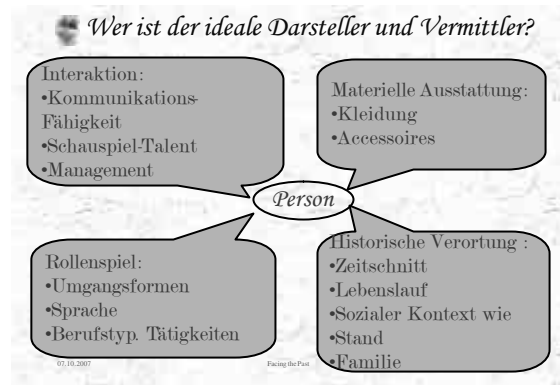


Abbildung 7: Qualifikationen



Abbildung 8: Selbsterklärendes Display ohne Erläuterung: Das Gesinde putzt das Gemüse (Freilichtmuseum Kommern)

Arbeiten oder simulieren?

Vielfach meinen Akteure oder auch einige museumspädagogischen Abteilungen der Museen, daß es genügen solle, wenn man eine Fertigkeit nur theoretisch aus der Literatur zu studieren brauche, und dieselben nur ein klein wenig ausprobiert haben müsse, um die Fertigkeiten demonstrieren zu können.



Abbildung 9: Berufstypische Fähigkeiten einüben:
Streckenmessung des Geometers mit dem Feldzirkel
(Freilichtmuseum Kiekeberg)

Wir meinen dagegen, daß man eine Tätigkeit, am besten einen Beruf, unter „historischen“ Bedingungen ausgeübt haben sollte, um glaubwürdig davon erzählen zu können (Siehe Abbildung 9). Bei der Vermittlung materieller Kultur sind handwerkliche und berufstypische Fähigkeiten und Kenntnisse absolut unverzichtbar. Das Produkt der Arbeit sollte in etwa der Qualität unter historischen Bedingungen entsprechen: Ein Weber webt nicht nur bißchen, sondern hat mindestens einige Ellen Leinen akzeptabler Qualität gewebt... Es wird also gefordert, daß der Interpret sein „modernes“ Wissen ausblenden sollte, und sich in die historischen Fertigkeiten und Bedingungen hineindenken muß.

Dabei sind auch alle Aspekte der Arbeit wichtig, die für Besucher nicht direkt sichtbar sind. Es gehört zur „Handwerkerehre“, alle Arbeiten korrekt auszuführen.

Original oder Replik?

Ein weiteres wissenschaftliches Anliegen der Living History ist die Erprobung von vergessenen Fertigkeiten und Artefakten, die sich aus dem Quellenstudium ergeben. Bei jeder Vollrekonstruktion muß man sich entscheiden, welche Teile besser

original oder welche doch besser reproduziert sein sollten, da sie ja funktionstüchtig, also alltagstauglich sein sollen. Nur ein bißchen funktionieren, also „Aussehen als ob“ kann für eine seriöse Interpretation nicht hinreichen. Hier wird sich jeder Interpret sehr differenziert je nach Kosten, Kenntnis, Verfügbarkeit und Aufwand für eine Lösung entscheiden müssen. Ein Original kann sogar manchmal preiswerter als eine Replik sein, es bleibt aber immer unersetzlich...

Der Ansatz ist der „Experimentellen Archäologie“ entlehnt, geht jedoch weiter, weil die Darsteller in Kleidung und möglichst auch als Zeitgenossen agieren sollen. Selten ist es so, daß die schriftlichen Quellen, Abbildungen und Realien zu einem schlüssigen Ergebnis als Gesamtbild führen, hier kann eine Rekonstruktion bestimmte Hypothesen erhärten. Der Interpret dagegen muß sich für eine bestimmte Hypothese entscheiden, die zwar nicht unbedingt aus den Quellen belegt wird, aber mindestens plausibel sein soll. Wenn man weiß, daß eine Halsbinde getragen wurde, aber diese nicht genau belegen kann, wie diese gefertigt wurde, so kann man einstweilen mit einer plausiblen Rekonstruktion arbeiten – sie ganz wegzulassen, wäre der größere Fehler. Ziel der Living History ist also immer die **Vollrekonstruktion** der Bekleidung oder Lebensumstände.

Punktuell kann man mit der Rekonstruktion einer speziellen Fertigkeit ziemlich erfolgreich sein und diese „isoliert“ im vereinfachten historischen Kontext den Besuchern erläutern. Auch aus anderen Bereichen ist dies gleichfalls bekannt, wie z.B. in der sog. „historischen Aufführungspraxis“ für Musik des 17. und 18. Jahrhunderts.

In Freilichtmuseen bieten sich „**ganzheitliche**“ **Rekonstruktion** des

Alltags an (engl. Live-in Experiences), also z.B. die Belegung eines ganzen Hauses mit allen Aufgaben, wie sie vor 200 Jahren hätten anfallen können (Siehe Abbildung 10). Idealerweise lebt der Darsteller für 24 Stunden in der Umgebung. Im Gegensatz zur gehobenen Kultur ist jedoch die Rekonstruktion des Alltags in einem bäuerlichen oder bürgerlichen Haushalt eine besondere Herausforderung, weil sich wenige Bild- und Schriftquellen erhalten haben, und die Akteure sich auf einen völlig neuen Alltag einstellen müssen.



Abbildung 10: Rekonstruktion von bürgerlichen Tischsitten für die 2. Hälfte des 18. Jahrhunderts. Der Tisch ist mit rekonstruiertem Geschirr Besteck und Gläsern eingedeckt. Der Bediente entzündete mit dem Fidibus die Rüböllampe– gleich wird das Tischgebet gesprochen. Zuschauer können von der Tür oder dem Seitenraum zusehen und erhalten Erklärungen (Freilichtmuseum Kommern, © Kersten Kircher).

Grenzen der Darstellung

Rekonstruktion hat nicht nur ihre Grenzen beim technischen Aufwand, Mentalität, Wissen und Material, sondern auch ethisch und hygienisch. Ein Arzt wird also nicht wirklich nach den Methoden des 18. Jahrhunderts operieren können, er kann den Eingriff vielmehr nur simulieren, oder er wird sogar auf die Simulation verzichten, um lediglich die Instrumente zu erklären. Ein napoleonischer Soldat wird nicht wirklich Regenwasser aus der Pfütze oder dem nächsten Teich trinken wollen, nur weil es der Darstellung dient. Historische Interpretation ist also immer nur in Ausschnitten möglich, die für jede

Interpretation neu abgesteckt werden müssen.

Die Realisation von Living History Programmen

In der Tat gibt es verschiedene Ansätze, sich der Realisierung von Living History Programmen in Freilichtmuseen anzunähern.

Einige Museen arbeiten bereits jetzt mit einem festen **Stamm von freien Mitarbeitern**, die tagsüber auf dem Gelände einer „simulierten“ Tätigkeit nachgehen und dem Besucher ihre Aktivitäten erklären. Hier muß das Museum sämtliche Bekleidung sowie Accessoires stellen und die Mitarbeiter in Rollen und Hintergrundwissen schulen. Ein fester Stamm von Mitarbeitern ist immer dann notwendig, wenn die Museen ein Programm von gewisser Kontinuität anbieten wollen, was auf reiner Amateurbasis nicht möglich ist. Es ist dann unerlässlich, daß das Museum wissenschaftlich und pädagogisch geschulte Mitarbeiter für diese Aufgaben abstellt.

Einige Museen setzen demgegenüber auf eine ganz professionelle Schiene mit **Museumstheater** bei Sonderausstellungen. Es bleibt abzuwarten, wie sich dieser Ansatz bewährt, denn Besucher wollen auch mit den Akteuren kommunizieren, was mit Schauspielern mit fehlendem Hintergrundwissen nicht möglich sein dürfte.

Einige Mal im Jahr ergänzen Museen ihre Programme mit zusätzlichen **Engagements für Sonderveranstaltungen**, wenn ein besonderes Thema vorgestellt werden soll, die eigene Kapazitäten nicht ausreichen, die Ausstattung fehlt oder zusätzliches Know-how von außen eingekauft werden soll.

Eine sehr stimmige und eigenständige **Belebung** eines ganzen historischen Ensembles (engl. Live-in experience) für mehrere Tage ist dagegen nur mit einer ganzen Gruppe engagierter Amateure, die die gesamte Ausrüstung stellen, oder einem großen Stamm von freien Mitarbeitern zu leisten, was eine intensive Vorbereitung bedeutet. **Frei gespielte Szenen** sind hier ebenfalls möglich. Wir meinen aber, daß man einer größeren Veranstaltung stets einen professionellen Moderator begeben sollte.

Führungen durch Ausstellungen und Museen bzw. **Vorführungen** in historischer Kleidung sind nach unserer Meinung lediglich als Einstieg in die Living History zu sehen. Eine herkömmliche Handwerksvorführung kann nur dann als Living History gewertet werden, wenn über die berufstypischen Fertigkeiten hinaus weiter Kleidung und Sprache mit dem Wissen über den historischen Alltag einer Periode und Region zusammenkommen.

Die **Kosten** für die persönliche Ausstattung als Vollrekonstruktion können je nach Anspruch an die Authentizität und Stand extrem variieren, sie beginnen bei einer Tagelöhnerkleidung von etwa bei 500 EUR und können bei einem Mittelklassewagen enden. Hinzukommen noch die Kosten für die persönlichen Accessoires.

Die Auswahl

Wenn ein Museum sich für ein Living History Programm mit externen Darstellern entschließt, so stellt sich schnell die Frage, wie die geeigneten Darsteller oder Gruppen auszuwählen sind. Wenn man sich nicht allein auf Empfehlungen von Kollegen verlassen will, so empfiehlt es sich, nach einer Checkliste vorzugehen, die z.B. folgendes abprüft:

- Referenzen
 - Veranstaltungen und Museen
 - Pressespiegel und andere Medienreferenzen (Dreharbeiten etc.)
 - Vorhandenes Werbematerial (Website, Präsentationsmaterial)
- Fachliche und wissenschaftliche Kompetenz
 - Ausbildung und Spezialisierung der Darsteller
 - Veröffentlichungen und Vorträge
 - Recherchen und Quellenbelege für Rekonstruktionen (Kleidung, Sachkultur)
 - Thematische Schwerpunkte wie Berufe / Haushalt / Kleidung / Alltag / Benimm / Region
 - Darstellbarer Zeitschnitt(e)
- Kompetenzen in der Vermittlung
- Kompetenzen bei der Organisation
 - Szenario / Regieführung / Logistik / Finanzierung /

Ausblick

Es wird deutlich, daß die Living History eine Querschnittsdisziplin ist, bei der die historischen Wissenschaften und das Handwerk zusammenarbeiten müssen, nämlich: Geschichtswissenschaften, Museumspädagogik, Linguistik, Archäologie, Volkskunde, Restaurierung, Landwirtschaft, Technikgeschichte, Kostümkunde, Textilkunde, Bauforschung,

Metallurgie, Kunstgeschichte, Schauspiel, um nur einige zu nennen.

Derzeit nutzen nur wenige deutsche Museen Living History für die Vermittlung. Nach Ansicht des Autors verdient Living History die volle Integration in das Museums- bzw. Ausstellungskonzept und sollte nicht allein den Museumspädagogen überlassen werden. Der Autor glaubt ferner, daß die Museen mit den Living-History-Interpreten außerhalb der Museen kooperieren müssen, da sie Living-History-Programme meist nicht aus eigener Kraft bestreiten können. Hier gilt es für die Museen, weniger seriöse von seriösen Angeboten mit Hilfe von anerkannten Qualitätskriterien zu unterscheiden.

Die Museen werden also in Zukunft herausgefordert sein, auf der Klaviatur der Angebote für Living-History Programme zu spielen, und Mittel für Living History Programme bereitzustellen.

Kontakt

Facing the Past, Partnerschaft Dr. Ullrich Brand-Schwarz, Dr. Martin Klöffler, Dipl. theol. Kristian Körver

<http://www.facing-the-past.com>

<http://www.ingenieurgeograph.de>

Dr. Martin Klöffler

Neusser Weg 72

40474 Düsseldorf

Tel. 0211 / 908 37 90

Handy 0171 / 899 3003

M_K_Kloeffler@t-online.de

© Photos:

Kersten Kircher

Greifensteiner Str.21

35753 Greifenstein Rodenroth

<http://www.live-foto.com/>

Verzeichnis der Abbildungen

Abbildung 1: Die Komponenten der Living History.2

Abbildung 2: Demonstration in der dritten Person zur Bewaffnung und Ausrüstung eines Ministerialen aus dem Hochmittelalter (Vollrekonstruktion, Museum Burg Kanzach).....4

Abbildung 3: Beispiel für eine museale Präsentation: Oktant aus der 1. Hälfte des 19. Jahrhunderts. Die Funktionsweise und die Verwendung bei der Navigation müssen auf zusätzlichen Schautafeln erklärt werden.6

Abbildung 4: Beispiel für Technikgeschichte als Demonstration eines Zeitzeugen: ein Geometer Anno 1820 erklärt, wie mit dem Oktanten Höhen und horizontale Winkel zu Lande vermessen werden können. Hier können Zusammenhänge erklärt werden, die sich aus einer reinen Vitrinenpräsentation oder Katalog nicht ergeben (Hamalandmuseum Vreden).6

Abbildung 6: Komplettes Szenario mit ca. 30 Akteuren im spontanen Rollenspiel, hier die fiktive Huldigung des Maire (Bürgermeister) vor dem Landrat als Vertreter der neuen Obrigkeit, des Herzog von Berg, im Jahr 1806. Alten Höflichkeitsformen sind an der devoten Haltung und dem Kratzfuß des Maires besonders schön zu erkennen (Freilichtmuseum Kommern)6

Abbildung 5: Beispiel für eine gespielte Szene nach Drehbuch, Bestechung eines niederländischen Offiziers durch den Secretarius vom Rat der Stadt nach der Eroberung Wesels 1629 (Preußenmuseum Wesel)7

Abbildung 7: Qualifikationen.....7

Abbildung 8: Selbsterklärendes Display ohne Erläuterung: Das Gesinde putzt

das Gemüse (Freilichtmuseum
Kommern)7

Abbildung 10: Berufstypische
Fähigkeiten einüben:
Streckenmessung des Geometers mit
dem Feldzirkel (Freilichtmuseum
Kiekeberg).....8

Abbildung 9: Rekonstruktion von
bürgerlichen Tischsitten für die 2.
Hälfte des 18. Jahrhunderts. Der Tisch
ist mit rekonstruiertem Geschirr
Besteck und Gläsern eingedeckt. Der
Bediente entzündete mit dem Fidibus
die Rüböllampe– gleich wird das
Tischgebet gesprochen. Zuschauer
können von der Tür oder dem
Seitenraum zusehen und erhalten
Erklärungen (Freilichtmuseum
Kommern, © Kersten Kircher).9