

Virtuelle Geschichte in der Schule

Veranstalter: Pädagogische Hochschule Ludwigsburg; Universität Stuttgart

Datum, Ort: 05.03.2018–06.03.2018, Ludwigsburg

Bericht von: Florian Groll, Historisches Institut, Universität Stuttgart

Die zweitägige Tagung richtete sich an Lehrende und Studierende aller Schulformen der Sekundarstufe I, der Sonderpädagogik sowie des Gymnasiums und hatte das Ziel, einen Überblick über die Vielfalt digitaler Simulationen sowie akustischer und visueller Rekonstruktionen historischer Räumlichkeiten und Situationen zu vermitteln. Dazu wurden vor allem die Möglichkeiten, Probleme und Grenzen des Einsatzes digitaler Simulationen und Rekonstruktionen in verschiedenen Kontexten, vor allem der Fachwissenschaft, dem Schulunterricht sowie dem musealen Bereich, diskutiert, wobei dank der vielfältigen fachlichen Zusammensetzung der Teilnehmenden verschiedene Perspektiven berücksichtigt werden konnten.

Nach der Begrüßung durch TOBIAS ARAND (Ludwigsburg) sowie PETER SCHOLZ (Stuttgart), gab zunächst CHRISTIAN BUNNENBERG (Bochum) einen Überblick über die Geschichte der Virtual Reality-Technik sowie ihren Nutzen in der Geschichtsdidaktik. Dabei verdeutlichte er anhand eines 3D-Videos¹, welches eine Verhörsituation im Stasi-Gefängnis Hohen Schönhausen darstellte, dass anhand solcher, auf die Betroffenheit des Zuschauers abzielender 3D-Filme häufig keine realitätsnahe Darstellung der historischen Ereignisse wiedergegeben werde. Zudem sei anhand des Videos auch keine reflektierte Distanzierung von dem dargestellten Geschehen möglich, obwohl die erzählerische Rekonstruktion des geschichtlichen Sachverhalts leicht hätte offengelegt werden können, indem die Schauspielerinnen und Schauspieler etwa am Ende explizit den Konstruktcharakter des Videos herausgestellt hätten.

Im zweiten Vortrag ging ANDREA KOLPATZIK (Münster) aus einer fachdidaktischen Perspektive auf die Möglichkeiten und Schwierigkeiten digitaler Geschichtsrekon-

struktionen anhand des multimedialen Zeitzeugenportals „Das Gedächtnis der Nation“² ein. Sie betonte, dass solche Formen populärer Geschichtsvermittlung entgegen mancher fachwissenschaftlicher Einwände durchaus in den Schulunterricht integriert werden sollten, da hierdurch die Gelegenheit gegeben werde, mediale Formen der Geschichtskultur umfassend zu problematisieren und zu dekonstruieren. Dabei könne eine tiefgehende Problematisierung solcher medialer Geschichtsrekonstruktionen am einfachsten durch die Nachahmung ihrer Produktion gelingen – etwa indem sich die Jugendlichen vor Ort auf Suche nach Zeitzeugen begäben und diese in Interviews befragten.

HOLGER MEEH (Heidelberg) beleuchtete anschließend ebenfalls aus fachdidaktischer Perspektive die Verwendung von Virtual Reality und 3D-Druck. Dabei sprach er sich für die gemeinsame Herstellung von historischen Objekten im Schulunterricht aus, da die Jugendlichen durch die Projektarbeit am 3D-Drucker oder 3D-Scanner dazu angeregt würden, zu ‚konstruieren‘ und zu ‚dekonstruieren‘. Hierbei sei jedoch zu bedenken, dass die Arbeit mit derartigen technischen Gerätschaften überaus aufwendig und kostspielig sei. Eine Alternative zu diesen teuren Geräten bestünde in Virtual Reality-Apps für das Smartphone (Unity3D oder HP-Reveal), mit deren Hilfe historische Objekte zumindest virtuell erstellt und anschließend in ihren Stärken und Schwächen besprochen werden könnten.

Im folgenden Vortrag „Möglichkeiten und Probleme in der Vermittlung von Geschichte in der Schule mittels digitaler Medien“ machte ANDREAS LAUBINGER (Göttingen) auf die hohen Kosten sowie den Arbeitsaufwand aufmerksam, der mit dem Gebrauch digitaler Medien im Schulunterricht häufig verbunden sei. Anhand dreier Beispiele (Rekonstruktion eines Hauses in der Jungsteinzeit, Rekonstruktion einer lokalen Fabrikanlage, VR-Rekonstruktion des ‚Tages von Potsdam‘ am 21.3.1933) konnte er veranschaulichen, wie selbst mit außerordentlich begrenzten Mitteln ein historischer Erkenntnisgewinn möglich ist

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=ZKP54B0yu3M> (17.04.2018).

² <https://www.zdf.de/dokumentation/zdf-history/das-gedaechtnis-der-nation-102.html> (17.04.2018).

und eine grundsätzlich neue Erzählperspektive durch die Immersion in digitale Räume gewonnen werden kann.

Im letzten Vortrag des ersten Konferenztages wies ASTRID SCHWABE (Flensburg) auf die Diskrepanz zwischen der aktuellen Euphorie hinsichtlich des Einsatzes digitaler Medien im Unterricht und dessen nur sehr halber Umsetzung in der schulischen Praxis hin. Dabei stellte sie die kritische Frage, ob jeder mögliche Medieneinsatz in der Schule auch didaktisch sinnvoll sei. Zudem wandte sie sich gegen einen ausschließlich konsumierenden Einsatz von Medien im Unterricht und plädierte stattdessen für einen Geschichtsunterricht, in welchem Medien vor allem zur Rekonstruktion historischer Sachverhalte durch die Jugendlichen eingesetzt würden, um so zur wünschenswerten historischen Problematisierung zu gelangen.

MARC GRELLERT (Darmstadt) gab in seinem Beitrag einen Überblick über die verschiedenen Möglichkeiten des Gebrauchs digitaler Rekonstruktionen in Schule, Erinnerungskultur und Wissenschaft. Er erläuterte, dass mittels digitaler Rekonstruktionen sowohl isolierte Einzelgebäude als auch ganze städtebauliche Areale modelliert werden könnten, wodurch die Bedeutung einzelner Bauwerke in ihrem Umfeld wesentlich deutlicher aufgezeigt werden könne. Außerdem wies er darauf hin, dass die digitale Rekonstruktion in Kombination mit ‚*Augmented Reality*‘ ganz unterschiedliche Zugänge zu historischen Gebäuden eröffne, da es hierdurch möglich sei, verschiedene Bauphasen zu visualisieren oder auch schwer zugängliche Räume virtuell begehbar zu machen. Allerdings betonte er auch, dass bei digitalen Rekonstruktionen mit wissenschaftlichem Anspruch gewisse Standards berücksichtigt werden sollten. So müsse der Ersteller einer solchen Rekonstruktion etwa genau reflektieren, welche Entscheidungen auf welcher Grundlage beruhten, und entsprechend etwaige Unsicherheiten oder Varianten kenntlich machen.

Im anschließenden Vortrag gab PIOTR KUROCZYŃSKI (Mainz) einen Ausblick auf die Entwicklung der digitalen Welt in der näheren Zukunft. Dabei wies er zum einen auf den erheblichen Einfluss von 3D-

Visualisierungen aus Videospiele für die mediale Erwartungshaltung der Jugendlichen hin und ging zum anderen auf das Problem der ‚digitalen Ruinen‘ ein, womit gemeint ist, dass 99 Prozent aller 3D-Modelle und sonstigen elektronischen Daten in absehbarer Zeit nicht mehr für die Öffentlichkeit zugänglich sein werden. Auch Kuroczyński wies eindringlich darauf hin, dass bei der Erstellung digitaler Rekonstruktionen die getroffenen Entscheidungen nachvollziehbar sein und sich an internationalen Standards³ orientieren sollten, sodass die eigenen Daten (anders als heute) auch noch in mehreren Jahren abrufbar seien.

MARIA COURTIAL (Darmstadt) von der Firma Faber Courtial GbR⁴ skizzierte die unternehmerische Perspektive bei der Erstellung von 3D-Rekonstruktionen. Dabei ging sie auf die verschiedenen personellen, sachlichen und finanziellen Herausforderungen ein, die sich bei der Entwicklung digitaler Rekonstruktionen ergeben, und verwies darauf, dass sowohl TV-Produzenten als auch das Publikum vor allem emotional ergreifende visuelle Darstellungen bevorzugten. Die Inszenierungen müssten daher in einer vor allem auch auf der Gefühlsebene ansprechenden Form erfolgen, jedoch ohne dass die Rezipienten dabei auf die diversen Schwierigkeiten bei der Erstellung einer solchen Inszenierung hingewiesen würden.

Im anschließenden Beitrag gab VIOLA SKIBA (Mannheim) aus museumspädagogischer Sicht Einblicke in die Verwendung von 3D-Rekonstruktionen bei musealen Ausstellungen. Dabei hob sie vor allem hervor, dass es notwendig sei, in einer Museumsausstellung nur eine didaktisch wohlbegründete Auswahl digitaler Rekonstruktionen bereitzustellen. Anschließend erläuterte sie anhand von drei Ausstellungen aus der jüngeren Vergangenheit („Die Staufer in Italien“⁵, „Die Wittelsbacher am Rhein: Die Kurpfalz und Europa“⁶ sowie „Die Päpste und die Einheit

³ Dazu die Seite von Linked Open Data (LOD): <http://lod-cloud.net/> (17.04.2018).

⁴ <https://faber-courtial.de/?lang=de> (17.04.2018).

⁵ <https://faber-courtial.de/portfolio/die-staufer-und-italien/?lang=de> (17.04.2018).

⁶ <https://faber-courtial.de/portfolio/die-wittelsbacher-am-rhein/?lang=de> (17.04.2018).

der lateinischen Welt⁷), bei denen die Reiss-Engelhorn-Museen mit der Firma Faber Courtial zusammengearbeitet hatten, beispielhaft den Einsatz von 3D-Rekonstruktionen im musealen Kontext.

Im Abschlussvortrag legte CHRISTIAN FRON (Heidelberg) dar, welche Möglichkeiten digitale Rekonstruktionen und Simulationen für das Verständnis antiker Rederäume eröffnen. Fron, der sich in seinem Beitrag vor allem mit der akustischen Rekonstruktion der *Curia Iulia* und der *Curia Hostilia* befasste, ging dabei zunächst auf die einzelnen Arbeitsschritte ein, die für die Erstellung der digitalen Modelle erforderlich gewesen waren, und wies dabei auf die große Bedeutung der Baumaterialien bei der akustischen Rekonstruktion von Gebäuden hin. Er konnte beispielsweise aufzeigen, dass ein römischer Redner in republikanischer Zeit aufgrund der geringen Deckenhöhe des damaligen Senatsgebäudes weitaus schneller sprechen konnte, um noch gut verstanden zu werden, als dies in spätantiker Zeit der Fall war, als die enorme Höhe des Gebäudes zu einem sehr langsamen Rededuktus zwang. Der Vortrag gab so beispielhaft einen Einblick in die Arbeit des interdisziplinären Stuttgarter Forschungsverbands zur Untersuchung historischer Rederäume und -praktiken.⁸

Konferenzübersicht:

Christian Bunnenberg (Bochum): Zeigen, wie es gewesen ist 2.0? – Virtual Reality-Angebote und geschichtskulturelles Lernen im Geschichtsunterricht

Andrea Kolpatzik (Münster): Historisch Denken mit Guido Knopp? Re- und De-Konstruktion digitaler Geschichtsdarstellungen am Beispiel des virtuellen multimedialen Zeitzeugenportals „Das Gedächtnis der Nation“

Holger Meeh (Heidelberg): Virtuelle Geschichte zum Selbermachen. Verwendung von Virtual Reality und 3D-Druck im schulischen Kontext

Andreas Laubinger (Göttingen): Möglichkeiten und Probleme in der Vermittlung von Geschichte in der Schule mittels digitaler Medien

Astrid Schwabe (Flensburg): Historisches Lernen und digitale Medien. Zwischen Euphorie und Ernüchterung?

Marc Grellert (Darmstadt): Herausforderungen und Potentiale digitaler Rekonstruktionen im Spannungsfeld von Erinnerungsdiskurs, Wissensvermittlung und Wissenschaft

Piotr Kuroczyński (Mainz): Die Bedeutung digitaler Rekonstruktionen für die Geschichtswissenschaft. Aktuelle Tendenzen und Zukunftsperspektiven

Maria Courtial (Darmstadt): Geschichte emotional erlebbar machen – Umsetzung und Einsatz in den heutigen Medien

Viola Skiba (Mannheim): Über den Einsatz und die Erfahrungen mit digitalen Rekonstruktionen bei der Konzeption von Ausstellungen und im musealen Alltag

Christian Fron (Heidelberg): Jenseits des Visuellen. Die akustische Rekonstruktion und Simulation antiker Senatsitzungen an den Beispielen der *Curia Iulia* und der *Curia Hostilia*

Tagungsbericht *Virtuelle Geschichte in der Schule*. 05.03.2018–06.03.2018, Ludwigsburg, in: H-Soz-Kult 25.04.2018.

⁷ <http://www.paepste2017.de> (17.04.2018).

⁸ <http://www.uni-stuttgart.de/hi/forschung/rom> (17.04.2018).