



inSTUDIESplus – Maßnahmenfeld initiativ handeln

# Geschichte im Spielfilm

## Darstellung und Rezeption von „Hermann dem Cherusker“ im deutschen (Spiel-)Film

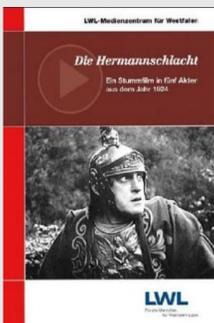
### Projektphase I: Analyse (10/2016 bis 6/2017)

Das studentische Initiativprogramm „Geschichte im Spielfilm“ baut auf dem Vorgängerprojekt 2015/16 („Stauffenberg – ein deutscher Held?“ – Der 20. Juli 1944 im Spielfilm) auf und besteht aus drei Phasen und Teilprojekten. Zunächst steht die Entwicklung des Angebotes für das Alfred-Krupp-Schülerlabor im Vordergrund. Hier gilt es, die verschiedenen historischen (Spiel-)Filme, die die Geschichte Arminius'/ Hermanns thematisieren, einer geschichtskulturellen Analyse zu unterziehen. Es ist herauszuarbeiten, welches Bild von Arminius / Hermann die Regisseure in den Filmen transportieren und welche Narrative damit bedient werden.

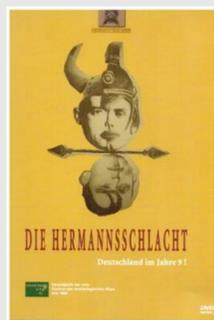
Insgesamt soll der Wandel im Spannungsfeld der aus den antiken Quellen konstruierten historischen Person, ihrer weiteren Mythologisierung wie auch dem gegenwärtigen Umgang mit diesem Mythos in den verschiedenen Filmen untersucht werden. Das Projekt macht so das Angebot zur kritischen Auseinandersetzung mit Geschichtsfilmen als Leitmedien der Erinnerungskultur.

Konkret soll mit zwei deutschen Spielfilmen und einer Dokumentation zum Hermann-Mythos gearbeitet werden, die den Mythos aus verschiedenen Zeiten und Perspektiven beleuchten:

*Geschichtsfilme verraten mehr über die Zeit, in der sie entstehen als über die Zeit, die sie thematisieren. Sie sind geschichtskulturelle Zeugnisse und haben identitätsstiftende Funktion.*



Die Hermannsschlacht (Stummfilm von Leo König, 1924)



Die Hermannsschlacht (ironisierende Persiflage von Christian Deckert u.a., 1996)



Kampf um Germanien (Dokumentarfilm von Christian Twente, 2009)

Geplanter Ablauf des Schülerlabors	
1	Einführungsvortrag: Theoretische Heranführung an das Thema Erinnerungskultur und Geschichtsfilme als Medium historischen Lernens
2	Arbeitsteilige Analyse des Spielfilms von 1924 unter Berücksichtigung der zeitgenössischen Rezeption auf Basis von Quellenmaterial
3	Präsentation und Diskussion der Arbeitsergebnisse
4	Auseinandersetzung mit dem Spielfilm von 1996 und der Dokumentation „Kampf um Germanien“
5	Präsentation und Diskussion der Arbeitsergebnisse
6	Abschlussdiskussion

### Projektphase II: Schülerlabor (ab 6/2017)

Darauf aufbauend sollen die Erkenntnisse der Analyse für Schülerinnen und Schüler didaktisiert werden.

Der KLP Geschichte der Sek. II bietet hier für die Jahrgangsstufe EF und die Qualifikationsphase direkte Anknüpfungspunkte, da die Themenkomplexe „Fremdsein in weltgeschichtlicher Perspektive“ und „Nationalismus, Nationalstaat und deutsche Identität im 19. und 20. Jahrhundert“ obligatorisch sind. In diesen Kontexten kann der Gegensatz der Römer und Germanen und der „Befreiungskampf“ gegen die „Fremdherrschaft“ thematisiert werden. Weiter bietet der „Hermann-Mythos“ die Möglichkeit, den konstruktiven und identitätsstiftenden Charakter von Geschichte in unterschiedlichen medialen Formen und Genres zu verdeutlichen.

Das Projekt ist dabei nicht nur auf Schülerseite gewinnbringend, sondern bietet auch auf Seite der Studierenden die Möglichkeit, erste Lehrerfahrungen im universitären Kontext zu sammeln.



### Projektphase III: Fortbildungsveranstaltung (bis Ende 2017)

In der dritten Phase soll schließlich unter Berücksichtigung der Erfahrungen aus dem Schülerlaborprojekt eine Geschichtslehrerfortbildung entwickelt werden, welche die Sinnhaftigkeit und Möglichkeiten des Einsatzes von Spielfilmen im Geschichtsunterricht sowie zentrale Kompetenzen hierzu an dem konkreten Beispiel aufzeigen und vermitteln soll. Die Fortbildung wird zusätzlich für Masterstudierende der RUB geöffnet, so dass der Austausch von Studierenden, Referendaren und Lehrkräften angeregt und gefördert wird und die Teilnehmer über ihre Status- und Rollengrenzen hinweg „ins fachliche Gespräch kommen“.

**Projektziele:**

- Studierende: Förderung des eigenen kritischen Umgangs mit dem in (Spiel-)Filmen vermittelten Bild von Geschichte/ Geschichtskultur; eigenständige Planung und Durchführung von geschichtswissenschaftlichen/ -didaktischen Projekten
- SchülerInnen: Erkenntnisse zum Konstruktionscharakter von Geschichtsfilmen, Hinterfragen des eigenen Konsums von Filmen, Schulung/ Erprobung der Methoden der Filmanalyse
- Geschichtslehrkräfte: Reflexion und Ausbau der eigenen Fähigkeiten zum Einsatz von Filmen im Geschichtsunterricht

**Kontakt**

Dirk Urbach, OStR i.H.  
Historisches Institut  
Didaktik der Geschichte  
geschichte-im-spielfilm@ruhr-uni-bochum.de

**Projektteam**

Lena Behrendt  
Irina Christou  
Laura Dickhut  
Franziska Hennig  
Ann-Kathrin Mosler  
Jannis Seuthe

