

Ankündigung und Vortragsprogramm, Online-Arbeitstagung, 25./26.2.2021

Vergangenheitsatmosphären und Verkörperung in digitalen historischen Räumen

Tagungsthema und -konzept

Der Geschichtswissenschaft gelingt es nur schlecht, die performativen Sphären von zum Beispiel musealen Ausstellungen, Gedenkfeiern, Reenactment und Living History mit digitalen Geschichtssorten wie digitalen Spielen als Transportwege für historische Vorstellungen zu verknüpfen. Die Tagung richtet sich daher gezielt an die geschichtswissenschaftliche Forschung zu digitalen Spielen, die medienwissenschaftlichen Game Studies, geschichtsaffine Medien- und Kulturwissenschaften sowie die Geschichtsdidaktik. Im Mittelpunkt des Interesses stehen räumliche Darstellungen mithilfe von Bildschirmen sowie in Virtual und Augmented Reality als mediale Transportmittel für Geschichtsbilder.

Die zweitägige Vortrags- und Arbeitstagung wird online und ganztägig am 25./26.2.2021 abgehalten. Angestrebt ist, den ersten Tag online zu übertragen und die Vorträge aufzuzeichnen, um sie auf einer Universitätsplattform oder alternativ einem gesonderten Youtube-Kanal zu veröffentlichen. Diese Vorträge nähern sich drei Themenkomplexen der Tagung anhand konkreter Beispiele: Verkörperung in digitalen historischen Räumen, Vergangenheitsatmosphären in digitalen historischen Räumen sowie Immersive digitale Räume und historische Lernen. Sie liefern damit den Aufschlag für den Workshop am zweiten Tag und letztlich für einen geplanten Sammelband.

Der zweite Tag sieht vor, dass die Teilnehmenden in mehreren parallelen Panels an den drei Themenkomplexen zusammenarbeiten. Die Teilnehmenden am Workshop entwickeln gemeinsam einen Call for Articles, der sich gezielt an die Sphären der Museumsforschung, Gedenkstätten, Forschungen zu Living History, Reenactment und Performativität sowie Theaterwissenschaften richtet. Ihre räumliche Orientierung verbindet diese ebenso erinnerungskulturell relevanten Felder mit den digitalen Perspektiven. Verwendet werden in der Zusammenarbeit Etherpads und Google Doc zum kollaborativen, kommentierbaren Arbeiten in Versionsständen sowie ein Tool wie Mural, das Brainstorming und Notizen erlaubt. Die Teilnehmenden werden ausdrücklich darauf hingewiesen, dass eine Anmeldung auf diesen Plattformen im Vorfeld notwendig sein kann.

Ausgehend von den drei am ersten Tagungstag ausgebreiteten Themenkomplexen identifizieren die Teilnehmenden Schnittmengen mit analogen Praktiken der Geschichts- und Erinnerungskultur. Der Call for Articles stößt in dieses dynamische Feld vor, gibt Anregungen und eröffnet Fragen. Der geplante Sammelband nähert sich so ganzheitlich den Phänomenen Verkörperung, Atmosphäre und Immersion, weil er die digitale und die analoge Sphäre umgreift. Die Teilnehmenden am Workshop entwickeln dabei nicht nur Ideen für weitere Forschungsvorhaben, sondern bereiten konkret ihre Einreichungen zum Call für den Sammelband vor. Verbindlich ist als Abgabetermin für Beiträge Oktober 2021.

Ablaufplan

Tag 1: Aktuelle Forschungen und Projekte

- 09:30 – 10:00 h *technische Eröffnung des Online-Konferenz*
- 10:00 – 10:30 h **Begrüßung und Einführung**
Nico Nolden, Leibniz Universität Hannover
- 10:30 – 11:30 h **Vergangenheitsatmosphären und Verkörperung in digitalen historischen Räumen**
Christine Gundermann, Universität zu Köln
im Anschluss Aussprache
- 11:30 – 12:00 *Pause*
- 12:00 – 13:30 h *Komplex 1: Verkörperung in digitalen historischen Räumen*
Moderation: Nico Nolden, Leibniz Universität Hannover
Die Grenzen der Gesetzlosen. "Historisch authentische" Handlungsfähigkeit und (sexuelle) Gewalt in Red Dead Redemption 2 (2018)
Susanne Becker, Ruhr-Universität Bochum
„Zeitzeuginnen des Zweiten Weltkriegs per App treffen“? Eine medienwissenschaftliche Perspektivierung auf die Augmented Reality App WDR AR 1933-45
Nicola Przybylka, Ruhr-Universität Bochum
- 13:30 – 14:00 h *Mittagspause*
- 14:00 – 15:30 h *Komplex 2: Vergangenheitsatmosphären in digitalen historischen Räumen*
Moderation: Felix Zimmermann, Universität zu Köln
“Das WWII feeling wie damals kommt nicht hoch...” Erinnerungskonstruktionen in Weltkriegsshootern
Dennis Möbius, Fern-Universität Hagen
Walk This Way – Virtual Reality in Gedenkstätten
Christian Günther, Bergische Universität Wuppertal, Universität zu Köln
- 15:30 – 16:00 h *Kaffeepause*
- 16:00 – 17:30 h *Komplex 3: Immersive digitale Räume und Historisches Lernen*
Moderation: Christian Bunnenberg, Ruhr-Universität Bochum
Geschichtserfahrung als Präsenzerleben? – Analyse geschichtsbezogener Virtual Reality-Anwendungen am Beispiel des VR-Films „Was wollten Sie in Berlin?!“
Elena Lewers, Ruhr-Universität Bochum
Mehr Theorie wagen! Skizzen für Auswege aus der Anachronismusfalle
Tobias Winnerling, Heinrich Heine Universität Düsseldorf
- 17:30 – 18:00 h *Pause*
- 18:00 – 19:00 h **“Da steckste ja nich’ drin!” Verkörperung, Atmosphäre und Immersion im historischen Kontext**
Statements Organisatoren, Offene Abschlussdiskussion (Moderation Nolden)

Tag 2: Entwicklung des Call for Articles

- 09:00 – 09:15 h *technische Eröffnung des Online-Workshops*
- 09:15 – 09:30 h *Begrüßung und Einführung*
Nico Nolden, Leibniz Universität Hannover
- 09:30 – 10:30 h **Drei Arbeitsgruppen (1):** Grundlagen für den CfA
- 10:30 – 11:00 h **Zwischenbericht im Plenum:** Berichte aus Diskussionen, Übergabe Vorarbeiten
- 11:00 – 11:30 h *Pause*
- 11:30 – 12:30 h **Drei Arbeitsgruppen (2):** Reflexion der Grundlagen und Überarbeitung der Vorarbeiten aus den vorherigen Gruppen je zu einem neuen Themenkomplex
- 12:30 – 13:00 h **Zwischenbericht in Plenum:** Berichte aus Diskussionen, Übergabe Vorarbeiten
- 13:00 – 14:00 h *Mittagspause*
- 14:00 – 15:00 h **Drei Arbeitsgruppen (3):** Wechsel des Themenschwerpunktes, Finalisierung der Vorarbeiten in den jeweiligen Gruppen
- 15:00 – 15:15 h **Abschlussbericht in Plenum:** Berichte aus Diskussionen
- 15:15 – 15:45 h *Kaffeepause*
- 15:45 – 17:00 h **Revision in Plenum:** Reflexion von Struktur, Inhalten und Lücken für den CfA
- 17:00 – 17:30 h *Schlusswort und Dank, Verabschiedung und weiteres Vorgehen*

Erklärung zur audiovisuellen Verarbeitung und Speicherung

Bereits ohne die akuten Beschränkungen durch die Pandemie nahm der AKGWDS stets Rücksicht auf die sozioökonomischen Situationen von Studierenden und des wissenschaftlichen Nachwuchses. Damit ermöglichte er auch immer diejenigen eine Teilhabe am wissenschaftlichen Austausch, die aus welchen Gründen auch immer vor Ort nicht anwesend sein können. Eine Teilnahme ist daher nur möglich, wenn Sie uns das ausdrückliche Einverständnis erteilen, dass wir Ihre Beiträge in Wort, Bild und Ton audiovisuell weiterverarbeiten und auf den Anlass und Zweck der Tagung beschränkt öffentlich übertragen sowie zum nachträglichen Abruf durch Dritte auf einer Webplattform speichern dürfen.

Rückmeldung bitte bis: 21. Februar 2021 (23.59h) an nico.nolden@hist.uni-hannover.de

Verwenden Sie bitte folgende Vorlage:

“Erklärung für Online-Arbeitstagung am 25./26.2.2021

Name, Vorname (Institut/Unternehmen)

Art der Teilnahme: ...

Themenschwerpunkt: ...

Ich erkläre hiermit mein Einverständnis, dass meine Beiträge in Wort, Bild und Ton, auf den Anlass und Zweck der Tagung beschränkt, öffentlich übertragen werden und zum nachträglichen Abruf durch Dritte auf einer Webplattform gespeichert werden dürfen.”

Organisation

Seit fünf Jahren leistet Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (AKGWDS) Integrations- und Netzwerkarbeit, um die Geschichte in und von digitalen Spielen zu erforschen. Dabei führt er Forschende, Lehrende und Studierende an den Hochschulen zusammen, überwindet Hierarchien von Anfänger:innen bis zu Professuren und entwickelt interdisziplinäre Anschlusspunkte zu anderen Fachrichtungen. Die Zusammenarbeit übergreift dabei die Grenzen im deutschsprachigen Raum und bewusst auch zu nicht-akademische Praxisfeldern wie dem Journalismus, der Gamesbranche und Schulen, deren Vertreter:innen ebenso Mitglieder sind.

Die Tagung ist eine gemeinsame Veranstaltung von Christian Bunnenberg (Ruhr Universität Bochum), Nico Nolden (Leibniz Universität Hannover) und Felix Zimmermann (Universität zu Köln). Ihre langjährige Expertise mit digitalen Erfahrungsräumen stützt das Leitthema mit den drei essentiellen Säulen „Historisches Lernen“, „Geschichtspraktiken und Verkörperung“ sowie „Vergangenheitsatmosphären“.

Webseite: <https://gespielt.hypotheses.org>

Kontakt: Dr. Nico Nolden, Historisches Seminar (Public History), Leibniz Universität Hannover, nico.nolden@hist.uni-hannover.de