

9 Ausblick

Medienkulturelle Konsequenzen für die Vermittlung von Geschichte

9.1 Veränderung geschichtswissenschaftlicher Medienpraxis. Plädoyer für die Ausbildung von mehr hypertextueller Medienkreativität und -kompetenz

Mit meinem Plädoyer für eine hypertextuelle Historiografie ist keine feste Prognose verbunden, wie erfolgreich sich das Medium in der Disziplin durchsetzen wird. Mir geht es vielmehr um eine Sensibilisierung dafür, innerhalb von Historiografievorhaben gemäß den zugrunde liegenden Vermittlungsintentionen zu medialisieren, wonach in vielen Fällen der klassische Drucktext eben nicht die beste Wahl ist. Dadurch votiere ich für eine *grundsätzliche aktive Bereitschaft*, sich auch der Potenziale neuer Medien wie des Hypertextes zu bedienen – als sinnvolle Ergänzung traditioneller Publikationsformen.

Gleiches gilt über individuelle Publikationsvorhaben hinaus für das Potenzial von Hypertextsystemen als Werkzeuge für kollaboratives Arbeiten. Von den Möglichkeiten, die ich im Abschnitt 4.4 angesprochen habe, können potenziell alle möglichen, nicht nur kulturwissenschaftlich ausgerichtete Projekte, profitieren. Denn immer, wenn es um die Effektivierung von verteilten Arbeitsabläufen geht, sind sämtliche im Kollektiv funktionierenden Vorhaben angesprochen. Die CMS von Hypertextsystemen wie *Ome-ka* oder *Scalar* bieten sich genau hier an und ermöglichen die technische Vernetzung einzelner Projektbeiträge.

Die angesprochene aktive Bereitschaft erfordert durchaus einen Denkwandel innerhalb der Geschichtswissenschaften. Haas und Staley haben sich in Bezug auf visuelle Medien bereits prominent für eine Loslösung von etablierten Haltungen ausgesprochen, nach denen Bilder verbreitet als unwissenschaftlich und bestenfalls illustrativ gelten. Durch Reflexionen zum Medieneinsatz, einer offenen Einstellung und letztendlich durch Einübung entsprechender Techniken könnten wir jedoch Raum für eine gewinnbringende Vermittlung von Geschichte(n) mithilfe von Visualisierungen

schaffen.¹ Diesen Positionen schließe ich mich an; ein fruchtbarer Einsatz von Hypertext verlangt ebenso, Mediengewohnheiten zu hinterfragen und gegebenenfalls mit ihnen zu brechen. In den durch ihre literale Tradition präfigurierten Geschichtswissenschaften prägen nämlich Wissenstypen wie der »Baum des Wissens« Horizont und Erwartungen von Produzent*innen wie Rezipient*innen gleichermaßen. Reflektieren Historiker*innen aber Ausdrucksmedien – den »Blinden Fleck« ihres Mediengebrauches – und die von ihnen abhängigen Wissenstypen kritisch, dann wird die historisch bedingte und keineswegs ‚objektiv absolute‘ Dominanz solcher Wissenstypen und Publikationsformen produktiv aufgeweicht. So wird eine Bereitschaft für den Hypertexteinsatz überhaupt erst ermöglicht. Und in diesem Sinne schließe ich mich Fabio Crivellari u.a. an, die unter Betonung der Historizität von Medien sowie der Medialität der Geschichte und Geschichtswissenschaften in der Einleitung ihres Sammelbandes plädieren:

„[...] Es geht also darum, aus der Auseinandersetzung mit Medienkulturen und medial ausdifferenzierten Wissenskulturen eine geschärfte analytische Kompetenz zu gewinnen. [...]“²

Freilich können Reflexionen der angesprochenen Art und im Ergebnis Änderungen in der Grundhaltung von Historiker*innen lediglich ein erster Schritt sein. Hiernach gilt es nämlich, handfeste *praktische Hindernisse* zu beseitigen. Schließlich verschlingen Hypertextprojekte in der Medienpraxis häufig sehr viel Zeit und Geld. Ebenfalls konnten sich Produktionstechniken noch nicht genug einschleifen, sodass es an der dringend benötigten Medienkreativität mangelt, worauf vor allem Krameritsch verwiesen hat.³ Und gleichzeitig gibt es noch zu wenig Medienkompetenz, weil noch nicht viele Hypertexte die Mediengewohnheiten von Rezipient*innen prägen. So konnten sich sowohl auf der Produktions- als auch auf der Rezeptionsseite entsprechende Techniken noch nicht als *Kulturtechniken* der Geschichtswissenschaften etablieren.

Dieser Mangel scheint aber nicht unauf lösbar zu sein. Schließlich sind in *Informationsgesellschaften* vernetzte Angebote längst selbstverständlich geworden und nehmen weiter an Bedeutung zu. Vor allem das WWW mit seinen netzartig aufbereiteten Angeboten der Wissensaneignung und interpersonellen Kommunikation nimmt hier eine Schlüsselrolle ein.⁴ Darin können wir zumindest einen vereinfachenden oder

1 Siehe Haas: Vom Schreiben in Bildern, Absätze 26 und 30. sowie Staley: Computers, Visualization, and History, S. 56.

2 Crivellari u.a.: Medialität der Geschichte und Historizität der Medien, S. 13.

3 Hierauf bin ich eingegangen auf S. 250. Krameritsch ergänzt: „Teuer‘ jedoch nicht nur im finanziellen Sinne. Durchdachte, umfangreiche Wissensrepräsentation, die über eine bloße ‚Verdoppelung von Text‘ [im Sinne von E-Texten; C.W.] hinaus gehen will, erfordert nicht nur viel (zweifelloos in Geld messbare) Zeit und Energie [sic!] sondern auch interdisziplinäres Wissen, soziale Kompetenz und zuweilen auch gute Nerven [...]“. Krameritsch: Geschichte(n) im Netzwerk, S. 20. Mit Blick auf die Rahmenbedingungen für akademische Forschungsprojekte drängen sich daher auch Fragen folgender Art auf: Lässt sich das Vorhaben in dem vorgegebenen Zeitraum realisieren? Ist es finanzierbar?

4 So bereits auch Zumbach/Rapp: Wissenserwerb mit Hypermedien, S. 39 f. Die Wikipedia kann dafür als einzelnes, aber besonders eindringliches Beispiel genannt werden – sie ist ihrer Form nach nichts anderes als ein Hypertext ohne Visualisierung seiner Struktur: Die Artikel, Bilder, Video-

gar katalytischen Faktor sehen, dafür dass die hier bereits angewandten Techniken auch immer mehr auf die Medienkultur der Geschichtswissenschaften überspringen können. So würde ein langsames Umdenken und Umgewöhnen bewirkt werden können. Und tatsächlich sind entsprechende Tendenzen bereits sichtbar, wenn in den Digital Humanities etwa wissenschaftliche Blogs mit ihren Querverlinkungen zum zunehmend gewohnten Kommunikationsmittel gerieren. Auch die Digital History als Teilbereich der Digital Humanities ist davon nicht unberührt.⁵

Gleichzeitig wäre es nur wünschenswert, wenn dieser medienkulturelle Wandel befördert werden würde, indem Techniken hypertextueller Medienkreativität auch in das *geschichtswissenschaftliche Ausbildungscurriculum* aufgenommen würden, wie es Haas bereits für visuelle Medien eingefordert hat.⁶ An den Universitäten müssten dann vor allem der geschulte Umgang mit CMS, Programmierkenntnisse und die Anwendung softwarebasierter Designtechniken (insbesondere in Bezug auf die Kohärenzplanung) verstärkt ausgebildet werden. Sämtliche Gestaltungsmerkmale sind dabei über die bloße Applikation technischer Fertigkeiten hinaus auch auf die Berücksichtigung medienpädagogischer Gesichtspunkte auszurichten; nur so wird eine sinnvolle Rezeption von Hypertexten gewährleistet und insbesondere den Gefahren des *lost in hyperspace* sowie *cognitive overhead* vorgebeugt.⁷

Auf diese Weise würden Historiker*innen in ihrer Ausbildung darin befähigt, gezielte Mediendesigns zu erschaffen – äquivalent zum Schreiben historiografischer Drucktexte, das im Studium ebenso eingeübt wird. Denn wie ich mehrfach hervorgehoben habe, sind es letztlich konkrete *Medienprodukte*, die gestaltet werden wollen, um einer adäquaten Vermittlung eines zugrunde liegenden Knowledge Designs gerecht zu werden. Das *Medium an sich* leistet dies noch nicht direkt, sondern bietet dafür die medialen Potenziale an, die es planvoll zu nutzen gilt. Das aktive Einüben entsprechender Techniken könnte sodann das eingeforderte medienkulturelle Umdenken innerhalb der Geschichtswissenschaften weiter befördern und deren literal geprägte Medienkultur weiter öffnen.

Indes beweisen nicht zuletzt die in Kapitel 7 vorgestellten Projekte, dass es gelingen kann, hypertextuelles Mediendesign in den Geschichtswissenschaften fruchtbar

und Audioinhalte der Wikipedia sind Informationseinheiten, die über interne Links miteinander verbunden sind. Externe Links verbinden darüber hinaus die Knoten mit anderen Inhalten des WWW. Eine medienwissenschaftliche Analyse der Wikipedia mitsamt medienkultureller Perspektive bietet Pscheida: Wikipedia-Universum.

5 Siehe dazu etwa König: Blogs als Wissensorte.

6 Siehe Haas: Vom Schreiben in Bildern, Absatz 30.

7 In seinem Kapitel *Lernen und Lehren mit Hypertext* geht Eibl auf den ganzen Komplex der medienpädagogisch sinnvollen Gestaltung von Hypertexten ein. Siehe Eibl: Hypertext, S. 151-258. Auch im Sinne der *Ergonomie* (als Maßnahme zur Erhöhung der Usability) kann das User Interface flexibel gestaltet und durch Rezipient*innen angepasst werden. Die bereits im Abschnitt zu Nelson angesprochenen Kontextinformationen können hier als Beispiel der Schaffung von Ergonomie dienen. Werden sie durch Produzent*innen bereitgestellt, mögen sie etwa nur dann auf einem Bildschirm erscheinen, wenn Rezipient*innen sie aufgrund fehlenden Hintergrundwissens extra anwählen. Sachinhaltlich erfahrenere Personen könnten hingegen auf die Auswahl verzichten und ohne diese Extra-Inhalte mit der Rezeption fortfahren. Der *stretch text* kann natürlich ebenso in diese Richtung wirken.

umzusetzen. Diese noch spärlich vorhandenen Beispiele sollten als Motivation zum Weitermachen und Verfeinern verstanden werden. Auch experimentelle Umgangsweisen mit dem Medium sind angezeigt, um ein Einschleifen der notwendigen Techniken zu erzielen.⁸ Mit Hypertextsoftware wie insbesondere *Scalar* haben wir mehr denn je Werkzeuge dafür an der Hand. Die intuitiv zu bedienende Software reduziert das Maß an technischer Versiertheit deutlich, die gebraucht wird, um Hypertextpublikationen herzustellen.

Die nötigen Veränderungen in den Geschichtswissenschaften werden ferner dadurch vereinfacht, dass wir bei medienkulturellen Wandlungsprozessen quasi immer Übergangsphasen haben, in denen man sich *mit neuen Medien an den Medialitäten der älteren orientiert*. Nehmen wir die Wikipedia als prominentes Beispiel, so können wir konstatieren, dass sich der modulare Aufbau aus kohäsiv geschlossenen Artikeln an der klassischen Form gedruckter Enzyklopädien orientiert. Verlinkungen, bereitgestellte Bild-, Audio- und Videodateien, Überblicksseiten von Suchbegriffen, personalisierte Artikelbibliotheken zur Erhöhung der Ergonomie, etc. gehen aber entscheidend über die klassische Form hinaus. Dennoch sorgt die Korrespondenz an bereits bestehende Medialitäten und Mediengewohnheiten im Sinne der Usability dafür, dass Produzent*innen und Rezipient*innen gleichermaßen nicht überfordert werden und die neuen Medien selbstverständlicher nutzen. Mit der Zeit und intensiverer Beschäftigung wird der Umgang mit ihnen nicht nur zum etablierten Bestandteil der Medienkultur insgesamt, sondern es bilden sich auch spezifischere Gestaltungsweisen aus, die sich von den Medialitäten der alten Referenzmedien weiter entfernen, ehe sie zu etwas genuin Neuem werden. Das ist eine Beobachtung, wie sie in der interdisziplinären Forschung zu Medien immer wieder anzutreffen ist.⁹

Genau in diesem Sinn bietet sich der mehrfachsequenzierte Hypertext als große Chance in Bezug auf die praktische Umsetzbarkeit an. Denn er ist nicht nur für die Historiografie deutlich geeigneter als die unsequenzierten Variante, wie ich argumentiert habe. Die Herstellung mehrerer Plot-Pfade knüpft vielmehr auch an das *gewohnte historiografische Mediendesign* von Historiker*innen an. Mehrfachsequenzierung bedeutet nämlich, monosequenzierte Erzählungen anzulegen – eben mehrfach und diese dann untereinander zu verlinken. Vor diesem Hintergrund bekommt Krameritschs bereits zitierte Aussage eine neue Bedeutung:

„[...] demgemäß sind die Herausforderungen der Produktion und Rezeption von unsequenzierten Hypertexten auch andere, als für mono- und mehrfachsequenzierte, wel-

8 Vgl. Krameritsch: *Geschichte(n) im Netzwerk*, S. 22.

9 Giesecke etwa zentriert seine Analyse auf die „Abhängigkeiten und Gegenabhängigkeiten der Informationsgesellschaft von der Buchkultur“. Siehe Giesecke: *Mythen*, S. 270-330. Für weitergehende Einblicke sei auf Gieseckes Untersuchung *derkulturellen Medienökologie* verwiesen. Siehe Giesecke: *Mythen*. Murray argumentiert, Narrationen im Cyberspace böten gegenüber Erzählungen in analogen Medienprodukten ein distinktes Gestaltungspotenzial. Die frühen digitalen Erzählweisen hätten dieses Potenzial allerdings wenig genutzt, weil sie noch sehr an klassischen Erzähltechniken orientiert gewesen seien. Im Verlauf der Zeit erst seien neue Techniken auszumachen, welche die genuinen Möglichkeiten digitaler Umgebungen ausreizten, um letztendlich interaktive und immersive Narrationen herzustellen, die sich als etwas wirklich Neues erweisen würden. Siehe dazu Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 65-94.

che über weite Strecken – etwa in Hinblick auf die Kohärenzplanung und -bildung – keine wesentlichen Unterschiede gegenüber Printtexten aufweisen.“¹⁰

Auch wenn das Urteil sicher zu weit geht, zwischen den Herausforderungen bei mehrfachsequenzierten Hypertexten und Printtexten würden über weite Strecken keine wesentlichen Unterschiede bestehen,¹¹ so sind die zweifelsfrei vorhandenen Anleihen an die Gestaltung von Drucktext ein produktiver Faktor. Grundlegende Fähigkeiten für die erfolgreiche Hypertextproduktion sind schließlich schon vorhanden.

Freilich stellt beispielsweise die Verknüpfung der Pfade untereinander neuartige Anforderungen an die historiografische Medienpraxis. Der visuelle Part bei multimodalen Hypertexten müsste ebenfalls durch neu zu erlernende Fähigkeiten eingelöst werden. Oder sie werden wie bei *Scalar* automatisch softwaregesteuert generiert. Denn ist die mehrfachsequenzierte Struktur erst einmal angelegt, ist das automatisierte Überführen in eine Visualisierung technisch keine große Herausforderung mehr. Alle Strukturinformationen liegen nämlich bereits vor.

Anschließend an die vorausgegangenen Bemerkungen drängt sich die Frage auf, inwieweit sich mehrfachsequenzierter multimodaler Hypertext auch für das Publizieren in anderen Disziplinen anbietet. Die narrative Vermittlung interpretierender Sinnzusammenhänge ist immerhin kein Alleinstellungsmerkmal der Historiografie. Ähnliche Argumentations- und Erzählstrukturen prägen etwa auch weitere Kultur-, Geistes- beziehungsweise die Sozialwissenschaften. Vielleicht mögen die Ergebnisse meiner Untersuchung zumindest in Teilen auf solche Disziplinen übertragbar sein.

Hierzu werde ich mich allerdings nicht deutlicher positionieren, weil dies meinem theoretischen Programm und damit verbunden der Logik meiner Argumentation zuwiderlaufen würde. Schließlich ging es mir darum, aus einer disziplininternen Perspektive zu reflektieren, worin epistemische Grundbedingungen der Geschichtsforschung bestehen, wie sich dies auf die Historiografie niederschlägt und welche Medienqualitäten dem gerecht werden können. Wenn gemäß dem Anspruch meiner Studie die Form der Funktion folgen soll, so muss die Funktion auch wissenschaftlich hinreichend eingeschätzt werden können. Solch ein Unterfangen maße ich mir nicht für andere Disziplinen mit deren größtenteils distinkten epistemischen und methodischen Rahmenbedingungen an.

9.2 Jenseits der Wissenschaft. Plädoyer für hypertextuelle Vermittlung von Geschichte in breiteren Bildungskontexten

Unproblematischer scheinen die Untersuchungsergebnisse hingegen auf andere Kontexte angewendet werden zu können, in denen es generell um Geschichtsvermittlung geht. In der *Public History*, *Museumspädagogik* oder der *Schuldidaktik* in etwa geht es ebenso um sinnbildende Darstellung historischer Themen. Auch wenn es sich hier

¹⁰ Wie FN 76; Kap. 5.

¹¹ In den vorausgegangenen Kapiteln war ich bemüht, aufzuzeigen, dass die Unterschiede in der Tat viele und markante sind.

nicht um wissenschaftliche Demonstrationsweisen handelt und andere Adressat*innen angesprochen werden, bleiben die Wissensangebote idealiter fachlich fundiert und unterliegen prinzipiell ebenso den dargestellten narrativen Ordnungen. Ihre multimodal hypertextuelle Vermittlung wird so durch den gleichen Hauptgrund adäquat, wie ich es für den Wissenschaftsbetrieb argumentiert habe: um explizite Auskunft über Zusammenhänge zu geben.

Zweifellos müssten in solchen außerakademischen, eher lernorientierten Kontexten didaktische beziehungsweise medienpädagogische Aspekte eine noch größere Rolle spielen. Hypertext wäre demgemäß noch stärker auf seine Potenziale für das *E-Learning* zu befragen. In diesem Kontext geht es beispielsweise um die Gestaltung von Websites oder Apps, die einen Themenkomplex der Public History auf non-lineare, interaktive Weise vermitteln sollen. Auch »digitale Schulbücher« im WWW, auf Schulcomputern und -tablets sind hier etwa angesprochen. In eine ähnliche Richtung gehen Elemente von Museumsausstellungen, die in Form von Computer-Terminals, Angeboten der Augmented Reality oder Virtual Reality die physischen Grenzen der Ausstellungsflächen virtuell erweitern und dabei Informationen hypertextuell miteinander verknüpfen – wobei die Gestaltung von Ausstellungen ohnehin oftmals keinen linearen Rezeptionspfaden folgt, sondern unterschiedliche Erzählpfade entlang der Exponate und Informationstafeln als quasi »analoger Hypertext« angeboten werden.

In Teilen hat eine solche Ausrichtung von E-Learning unter dezidiert hypertextuellen Vorzeichen schon eingesetzt; die von mir zitierten Arbeiten wie diejenigen von Stefan Iske und Thomas Eibl gehen bereits in diese Richtung.¹² Und mit der Entwicklung, Anwendung und Evaluation des *HYPERTEXTCREATOR* informiert auch Krameritsch über den Einsatz von Hypertext als produktives Lehr- und Lernmedium im geschichtswissenschaftlichen Kontext.¹³ Eine über diese Ansätze hinausgehende Beschäftigung mit den Potenzialen von Hypertext für das E-Learning erscheint vor diesem Hintergrund lohnenswert.

12 Einen aktuellen Beitrag und Einstieg liefert darüber hinaus der Sammelband von Kee/Compeau (Hrsg.): *Seeing the Past with Computers*. Die in diesem Band vereinigten Beiträge stellen eine Fülle an Ansätzen und Projekten vor, die insbesondere einer visuellen Ästhetik folgen und dabei in großen Teilen hypertextuell orientiert sind. Siehe überdies besonders die von Gary H. Marks herausgegebene Zeitschrift der Association for the Advancement of Computing in Education: *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*. Instruktive Studien liefern außerdem Krämer: *Entschleunigung, Schlichtheit und gute Geschichten*, sowie Rosenzweig: *Clio Wired*.

13 Siehe Abschnitt 7.1.3, S. 267. Erhellend ist in dieser Hinsicht auch der Projektbericht von Krameritsch und Eva Obermüller zum E-Learning-Webportal *Arts & Sciences*. Das Portal wurde gemeinsam mit Wiener Studierenden aufgebaut, wobei Hypertext als Medium für einen intensiven persönlichen Austausch zwischen den Projektbeteiligten gedient hat. Siehe Krameritsch/Obermüller: *Hypertext als Gesprächskatalysator*. Siehe in diesem Kontext ebenso Krameritsch/Schmale: *Hypertext und Hypertexten*.