

Kirsty Räber

23. Januar 2023

***Prosthetic Memory* im Film:**

Dank Immersion eine grosse Chance für historische Bildung aber nicht zweifelsfrei.

Die grosse Nachfrage nach historischen Filmen und Videogames zeigt, dass das Interesse an Geschichte in der gegenwärtigen Gesellschaft grösser ist denn je. Historische Romane boomen. Filme wie «Schindlers Liste» haben die Welt bewegt, «Braveheart» wurde zum Kult und beim Film «Gladiator» wird sogar von einem Epos gesprochen. Er wurde zum Klassenschlager. Die Liste könnte endlos weitergeführt werden. Die Zahlen sprechen für sich, so wurde der Film «Schindlers Liste» gemäss Wikipedia allein in den USA von 25 Millionen Menschen gesehen. Das Interesse an Geschichte ist nach wie vor enorm und Filme sind ein passendes Medium, wie auch Videogames. Allerdings sind sie nicht ganz unproblematisch. Denn welche Bilder bleiben nun in Erinnerung? Entsprechen diese Bilder der Realität oder sind es konstruierte Bilder? Sind diese geschaffenen Erinnerungen verlässlich?

Erinnerungskultur

Verschiedene Faktoren spornen das Geschichtsinteresse an. Leider können hier nicht alle Gründe erörtert werden. Einer davon hat aber mit «sich erinnern» zu tun. Menschen wollen weder grosse noch kleine Ereignisse aus der Vergangenheit vergessen. Schicksale aus allen Jahrhunderten haben die Menschen bewegt und bewegen sie noch immer. So sind Erinnerungen Spuren der Vergangenheit, welche historische Ereignisse in der Gegenwart weiterleben lassen und für die Zukunft erhalten. Erinnerungen prägen unser aller Dasein. Sie sind identitätsstiftend.

Anfang des 20. Jahrhunderts hat Maurice Halbwachs den Begriff *mémoire collective* geprägt. Im Zentrum steht dabei, wie Erinnerungen innerhalb eines sozialen Netzwerkes entstehen, bewusst geformt und auch überliefert werden. Astrid Erll schreibt darüber:

Much more fundamental for Halbwachs, however, is the fact that it is through interaction and communication with our fellow humans that we acquire knowledge about dates and facts, collective concepts of time and space, and ways of thinking and experiencing. Because we participate in a collective symbolic order, we can discern, interpret and remember the past. (2011: 15)

Es zeigt sich hier sehr schön, wie eng individuelles und kollektives Erinnern miteinander verknüpft sind. Sie hängen voneinander ab. Als Beispiele könnten Monumente aufgeführt werden. Sie halten die Erinnerungen für alle zukünftigen Generationen aufrecht. Bauwerke, welche über Jahrhunderte überdauert haben, erfüllen dieselbe Funktion. Man denke an Burgen, Schlösser und Kirchen. Diese Mechanismen haben einigenden Charakter für alle, die irgendwie in Bezug dazu stehen. Dies ist der Wirkungsbereich von *mémoire collective*. Das kollektive Erinnern formt die Gruppe, einigt die Gesellschaft, stiftet Identität und ist somit auch für das Individuum von elementarer Bedeutung.

Aber nun besteht der Bedarf, sich nicht nur der Dinge der eigenen Kultur oder Nation zu erinnern, sondern auch in andere Jahrhunderte und andere Epochen einzutauchen. Es soll religions-, kultur- und sprachübergreifend möglich sein in andere Welten zu versinken und nachzufühlen wie es war. So werden Erinnerungen über Erlebnisse erfahren, die eine Person selber gar nicht durchlebt hat und denen diese Person in keiner Art und Weise verbunden ist.

Diese Erinnerungen werden also angeeignet. In diesem Fall handelt es sich um *prosthetic memory*. Im Gegensatz zum *mémoire collective*, welches in Bezug auf die geografische Zugehörigkeit, die Religion, die Gesellschaft, die Familie oder die Kultur, vielleicht auch die Sprache oder die Nation eingeschränkt ist, hat *prosthetic memory*, wie von Landsberg definiert, einen grossen Vorteil. *Prosthetic memory* ist zwar ebenfalls eine Form von öffentlichem, kulturellem Erinnern, es distanziert sich aber vom *mémoire collective* insofern als Erinnerungen nicht nur einer Gruppe, z. Bsp. den Betroffenen, gehören. Landsberg schreibt: «Prosthetic memories are transportable and therefore challenge more traditional forms of memory that are premised on claims of authenticity, “heritage”, and ownership.» (2004: 2). Als Beispiel könnte der Holocaust angefügt werden. Die Erinnerungen darüber gehören nicht nur den Opfern, deren Angehörigen, den Tätern oder den Beteiligten, sondern diese Erinnerungen stehen allen Interessierten offen. Jede Person darf sich diese Erinnerungen zu eigen machen. Die involvierte Person muss nicht Teil des sozialen Netzwerkes derer, die es erlebt haben, sein. Eine Identität zu stiften oder die Zugehörigkeit zu einer Gruppe festzulegen hat nicht oberste Priorität. Trotzdem besteht die Möglichkeit, sich durch die Auseinandersetzung damit, sich die zuvor noch fremden Erinnerungen anderer über ein Ereignis anzueignen.

So sind sich *mémoire collective* und *prosthetic memory* zwar ähnlich. Aber wo Halbwachs das kollektive Erinnern auf die Gruppe der Betroffenen und auf ihr soziales Umfeld bezieht, also auf deren Nachfahren und aller die in irgendeiner Weise dazu gehören und sich erinnern wollen, so hält Landsberg fest, dass sich jeder eine Erinnerung aneignen kann, auch wenn die Person in gar keiner Art und Weise damit verknüpft ist. Landsberg erläutert: «Through the technologies of mass culture, it becomes possible for these memories to be acquired by anyone, regardless of skin color, ethnic background, or biology.» (2004: 2). Dies bedeutet, dass besonders auch Personen, welche nicht nur zeitlich, sondern auch kulturell, religiös, sprachlich, geografisch, politisch oder in nationaler Hinsicht vom Ereignis distanziert sind, sich diese Erinnerungen aneignen können. Darin liegt der grosse Vorteil von *prosthetic memory*. Wie von Landsberg schon angetönt, sind Filme und auch Videogames für diese Aufgabe ideal.

Prosthetic Memory und Immersion

Der Fokus bei *prosthetic memory* liegt also darauf, ein Ereignis aus der Distanz möglichst selber zu erleben. Dazu gehören Emotionen, welche die Person tief innen berühren und etwas bewegen. Es soll Empathie ausgelöst werden. Vielleicht führt es sogar zu einer Identitätsstiftung. Es könnte aber auch ein Gefühl von Alterität verstärken. Die Geschichte und die gezeigten Bilder dürfen aber nicht zu schockierend sein, sonst traumatisiert dies die zuschauende Person. Dadurch entsteht Distanz. Blockaden werden aufgebaut. Es liegt also ein riesiges Potenzial und auch eine Macht in diesen Medien, sei es ein Film oder ein Videogame. Denn solche Vermittlungen bewegen nicht nur etwas auf seelischer Ebene, sondern nehmen bei der nutzenden Person die vollste Aufmerksamkeit ein. Sobald diese/r sich völlig auf das Narrativ einlässt und das hier und jetzt ausblendet, findet Immersion statt. Auf diesem Weg eignet sich das Individuum diese Erinnerungen an. Landsberg hält fest: «...the person does not simply apprehend a historical narrative but takes on a more personal, deeply felt memory of a past event through which he or she did not live.» (2004: 2). Der Film, Dokumentarfilm wie Spielfilm, übernimmt hier eine führende Rolle. Ein Buch, welches einen in eine andere Welt eintauchen lässt und dies über vergleichsweise lange Zeit, kann aber diese Rolle auch übernehmen. Ebenso ein Videobook, Aufnahmen von Zeitzeugen oder aber auch ein

Videogame. Videogames haben in Bezug auf Immersion massiv aufgeholt, seit sie dank der heutigen Technologien fast ebenso echt daherkommen wie der Film.

Als Beispiel wird hier «When We Disappear» aufgeführt. Dieses Videogame wurde in Zusammenarbeit mit dem Institut für Geschichtsdidaktik und Erinnerungskulturen an der Pädagogischen Hochschule Luzern wissenschaftlich erarbeitet und führt zu einem hohen Mass an Immersion. Man spricht in diesem Fall schon von aktiver Immersion, weil die nutzende Person während dem Spiel interagiert. Gemäss Wulf Kansteiner wird dadurch ein noch höheres Mass an Immersion erreicht als in einem Film (2009: 37/8). Konkret lässt das genannte Videogame die Spielenden nachempfinden, wie es als jüdisches Kind in den Niederlanden auf der Flucht vor den Nazis war. Und auch wenn manch eine nutzende Person am Schluss denkt, so ist es gewesen, darf das nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Geschichte dieses Mädchens bewusst konstruiert wurde.

Darin liegt die grosse Problematik von Immersion. Ein beliebiges Beispiel aus der Filmbranche ist der Film «Darkest Hour». So hat die zuschauende Person nach dem Film den Eindruck, Winston Churchill sei tatsächlich mit der U-Bahn gefahren und hätte mit dem normalen Volk gesprochen. Fakten, die sich wirklich zugetragen haben und im Film wahrheitsgetreu wiedergegeben werden, vermischen sich mit Szenen, die sich der Regisseur erdacht hat. Vielleicht passen die Szenen gut ins Narrativ, formen und unterstützen es wie gewünscht, aber sie entsprechen nicht der Realität. Das Problem dabei ist, dass die zuschauende Person den Inhalt nicht genau reflektiert und mit diesen Erinnerungen allein gelassen wird. Sie annimmt ohne zu hinterfragen. Ein weiteres Beispiel ist der Film «Operation Mincemeat». Zwar gebührt dem Film ein grosses Kompliment für höchste Wahrheitstreue und doch wurde während der Produktion die Schwester der Leiche des Obdachlosen, die dessen Rückführung verlangt, erfunden. Es könnten nun unzählige historische Filme und Videogames darauf untersucht werden, wie viel Wahrheit in ihnen steckt. Dabei wäre nicht nur die Wiedergabe oder aber Unterschlagung von Fakten interessant, sondern gerade bei übereinstimmenden Tatsachen, deren wahrheitsgetreue Umsetzung und historisch korrekte bildliche Darstellung im Medium Film und auch in Videogames. Dieser Faktor müsste in einer weiteren Arbeit genauer untersucht werden.

Festzuhalten ist, dass sich die wenigsten Nutzenden noch bewusst sind, dass sie geschaffene Bilder konsumieren. Alle diese Vermittlungsangebote formen in der Erinnerung ein ganz bestimmtes Bild. Es verschmelzen Fakten mit konstruierten Narrativen. Es entsteht eine Erinnerung welche vielmehr durch das Medium Film geprägt wird als von der Realität abgeleitet ist. Auch wenn solche Medien für die Bildung von *prosthetic memory* hilfreich sind, liegt auf der Hand wie problematisch dieser Mechanismus ist.

Fazit

Es kann hier nicht abschliessend bewertet werden, welches Medium nun das wichtigste oder wertvollste sei, da jedes Individuum andere Bedürfnisse hat. Aber der Film ist sicher ein Medium, welches von der Vermittlung her, viele Nutzende inkludiert, ebenso digitale Medien wie Videogames. Unzählige Zuschauende sprechen darauf an und lassen sich vom Narrativ einfangen, versinken in die Geschichte und können sich der Immersion nicht wehren. Die Emotionen nehmen überhand, die reale Umgebung geht vergessen und die Bilder bleiben in der Erinnerung haften. Gelingt dies einem Vermittlungsangebot, wie z. B. dem Film oder einem Videogame, dann ist die Immersion erfolgreich und dann greift das *prosthetic memory*. Immersion ist also für die Entwicklung von *prosthetic memory* unabdingbar. Für Erinnerungskulturen ist dieser Mechanismus weltweit von grösster Bedeutung, für die Vermittlung von Geschichte ebenfalls.

Diese vollkommen gelungene Immersion kann für die historische Bildung der Gesellschaft aber auch zur Gefahr werden. Viele Nutzende reflektieren an diesem Punkt nämlich nicht mehr aktiv oder hinterfragen, was ihnen da auf der grossen Leinwand gezeigt wird. Im Gegenteil, sie glauben oft völlig unkritisch was sie gerade erlebt haben. Gelegentlich überschreiben die gezeigten Bilder sogar gesehene Fotografien zum Thema oder es verschmilzt alles zu einem. In diesem Sinn können leider gerade die Schattenseiten der Immersion der Glaubwürdigkeit von *prosthetic memory* zum Verhängnis werden.

So ist bei allen Vermittlungsangeboten das Bewusstsein, dass diese Medien konstruierte Geschichten wiedergeben und die gezeigten Bilder künstlich produziert wurden, elementar. Findet also eine Reflexion statt, während oder nach dem Genuss des Filmes oder des Videogames, dann können Immersion und *prosthetic memory* einen nicht zu unterschätzenden Beitrag zu historischer Bildung in unserer Gesellschaft leisten.

Literatur

ErlI, Astrid. *Memory in Culture*. London: Palgrave Macmillan, 2011.

Kansteiner, Wulf. "Alternative Welten und erfundene Gemeinschaften: Geschichtsbewusstsein im Zeitalter interaktiver Medien". In: Meyer, Erik (Hrsg.). *Erinnerungskultur 2.0: Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien*. Frankfurt: Campus Verlag, 2009. 29-54.

Landsberg, Alison. *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*. New York: Columbia University Press, 2004.

Nora, Pierre. "Between Memory and History: Les Lieux de Mémoire". in: *Representations*. Nr. 26. Berkeley: University of California Press, 1989. 7-24.

"When We Disappear". <https://www.whenwedisappear.com/de/edu>, Abruf am 22.01.2023.