

*Cord Arendes und Stefanie Samida*

# Mehr populäre Kultur wagen: Zur Integration von Populärkultur in der Lehrer\*innenbildung

Unterrichtsentwürfe

## Vorwort

Die beiden hier vorgeschlagenen Unterrichtsentwürfe sind aus dem Projekt „Mehr populäre Kultur wagen: Zur Integration von Populärkultur in der Lehrer\*innenbildung“ hervorgegangen, das von April bis Oktober 2019 im Rahmen der PLACE aktuell-Förderung an der Heidelberg School of Education durchgeführt wurde.

Mit den Unterrichtsentwürfen möchten wir einem vielfach noch immer vorherrschenden normativen Verständnis entgegenreten, wonach Populärkultur kommerziell, eingängig, flach und banal sei. Populäre Kultur generiert auf unterschiedliche Art und Weise Bedeutungen, vermittelt Werte und Wissen, ermöglicht Bildungserfahrungen und trägt zur Identitätsbildung bei.<sup>1</sup> Schließlich nimmt populäre Kultur in der westlichen Welt einen zentralen Platz in der Gestaltung unserer Lebenswelt und damit auch von Schülerinnen und Schülern ein.

Die Unterrichtsvorschläge wurden vor dem Hintergrund des *Bildungsplans des Gymnasiums, Geschichte, Baden-Württemberg (2016)* und des *Gemeinsamen Bildungsplans der Sekundarstufe I, Alltagskultur, Ernährung, Soziales (AES), Baden-Württemberg (2016)* entwickelt. Sie sind aber durchaus offen angelegt und damit auch für andere Schulstufen (z. B. Sekundarstufe II, Kursstufe) anwendbar. Sie bieten vielfältige Anknüpfungspunkte, sollen zu Neuem anregen und Anstoß sein, mehr Populärkulturelles in den Schulunterricht zu integrieren – gerade dort, wo auf den ersten Blick kein oder nur wenig Bezug vorhanden zu sein scheint.

<sup>1</sup> Ralph Höger/Stefanie Samida, Populäre Kultur und kulturelle Bildung: Ein nur scheinbar widersprüchliches Verhältnis. *heiEDUCATION Journal: Transdisziplinäre Studien zur Lehrerbildung* 3, 2019, 63–80, hier 76. DOI: <https://doi.org/10.17885/heiup.heied.2019.3.23955>.



# Die Welt in der Stube

## Unterrichtsentwurf 1

**Themenfelder/Begriffe:** Sammeln, Museum, Macrocosmos in Microcosmo, Frühe Neuzeit, Humanismus/Renaissance, Sammlungen/Sammlungsgeschichte, Ethik, Individuum

**Bevorzugtes Unterrichtsfach und Zielgruppe:** Geschichte, Gymnasium, Klasse 7/8

**Kompetenzen:** Reflexionskompetenz, Sachkompetenz

**Zeitbedarf:** 1 bis 2 Unterrichtsstunden

**Zentrale Filmszenen:** *Star Trek: The Next Generation* (kurz: TNG) Staffel 3, Folge 22: „Der Sammler“ (dt. Erstaussstrahlung 1993) (engl. „The Most Toys“, Erstaussstrahlung 1990)<sup>2</sup>  
(1) – 6:15–12:40 (Blick in die Sammlung des Händlers Kivas Fajo)  
(2) – 26:30–28.35 (Kivas Fajo, Palor Toff und Data)

## Rahmen bzw. Inhalt

Die Fernsehserie *Star Trek* ist eine Erfolgsgeschichte. Über ein halbes Jahrhundert hat sich die Serie am durchaus heiß umkämpften Fernseh- und Kinomarkt behauptet, sich in ihren zahlreichen Fortsetzungen immer wieder neu erfunden und das Publikum mit ihren Geschichten in ihren Bann gezogen. Die Popularität ist ungebrochen – das zeigen die mit jeder neuen Serie und jedem neuen Kinofilm ‚nachwachsenden‘ Fangenerationen.

---

<sup>2</sup> Laut Vaorin/Goos/Landgraf können Lehrende bis zu 15 % eines Filmes auch ohne Lizenz oder Genehmigung im Unterricht zeigen, siehe Ulrich Vaorin/Christian Goos/Michael Landgraf, *Science-Fiction im Religionsunterricht. Materialien zu Film und Literatur für Klasse 9–13* (Göttingen 2018), 5.

Der Schöpfer Gene Roddenberry (1921–1991) schuf in den 1960er Jahren mit der Serie – sie lief im deutschen Fernsehen erstmals zu Beginn der 1970er Jahre und unter dem Titel *Raumschiff Enterprise* – ganz bewusst eine soziale und humanistische Utopie, die den Hintergrund der fernab der Erde sich ereignenden Geschichten bildet. Captain James T. Kirk und seine Crew fliegen in der Originalserie mit dem Raumschiff Enterprise durch ferne Galaxien, „to boldly go where no man has gone before“. Auf ihrer intergalaktischen Reise trifft die Crew – und auch alle späteren Besatzungen – auf Phänomene wie z. B. Dunkle Materie, Gravitationswellen und Quantenfluktuationen, wird mit Subraumpalten konfrontiert und muss sich nicht selten neuen, fremden Lebensformen stellen. Doch die Serie und ihre Nachfolger handeln nicht nur von der Erforschung des Weltalls, sondern zeichnen auch ein optimistisches Bild einer fernen Zukunft. Dabei ‚reagiert‘ *Star Trek* stets auf die jeweilige Gegenwart und den Zeitgeist und setzt sich mit zentralen sozialen, politischen und philosophisch-ethischen Problemen auseinander oder rekurriert auf die (irdische) Vergangenheit und historische Prozesse. *Star Trek* ist nicht nur ein populärkulturelles Produkt, sondern auch eine interessante Quelle für den Geschichtsunterricht bzw. für eine historisch-kulturwissenschaftliche Analyse.

In der TNG-Folge „Der Sammler“ wird der Androide Data – Mitglied der Sternenflotte und Lieutenant Commander auf dem Föderationsraumschiff Enterprise – entführt. Er ‚erwacht‘ in einem mit Objekten vollgestellten Raum auf dem Frachtschiff des Händlers Kivas Fajo, der der Crew der Enterprise zuvor die seltene Substanz Hytritium verkauft hatte. Fajo ist aber nicht nur ein ausgebuffter Händler, sondern auch ein ebenso gewiefter Sammler wertvoller und einzigartiger Objekte; zu seiner Sammlung gehören etwa Leonardo da Vincis berühmte Mona Lisa, ein Gemälde von Salvador Dalí, eine nach Kaugummi riechende Autogrammkarte des amerikanischen Baseball-Spielers Roger Maris aus dem 20. Jahrhundert, aber auch ein außerirdisches Wesen, das das letzte seiner Art im Universum ist. Ihm ist jedes Mittel recht, wenn es darum geht, seiner Sammlung kostbare und seltene Objekte hinzuzufügen. Mit einer List gelingt es ihm, Data – die unbestechliche, aufgrund ihres positronischen Gehirns hochintelligente ‚Maschine‘, die danach strebt, menschlicher zu werden – in seinen Besitz zu bringen. Für Fajo ist der Android Data nicht nur das neueste Ausstellungsobjekt, sondern das Kronjuwel seiner Sammlung. Doch anders als die anderen gesammelten Objekte – überwiegend Artefakte – entpuppt sich Data als widerspenstiges Exponat, das sich nur schwer in die Sammlung integrieren lässt. Als Fajo einen anderen Sammler durch seine Sammlung führt, leistet Data Widerstand, indem er als ‚stummes‘ Exponat agiert und nicht als Individuum. Data gelingt am Ende der Folge schließlich die Flucht; für den Zuschauer bleibt allerdings offen, ob er Fajo tatsächlich getötet hätte – denn im entscheidenden Moment wird er auf die Enterprise gebeamt.

## Unterrichtsvorschlag

Der Geschichtsunterricht der Klassenstufen 7/8 widmet sich der „Wende zur Neuzeit“ unter anderem über neue Welten und neue Horizonte und damit auch über die Erschließung der Welt. Wege, sich dieser Thematik zu nähern, gibt es viele. Eine Option liegt in der Auseinandersetzung mit der *Star Trek*-Folge „Der Sammler“. Sie ermöglicht einen etwas anderen Einstieg in das Thema Frühe Neuzeit am Beispiel früher Sammlungen bzw. sog. Kuriositätenkabinette oder Wunderkammern. In diesen Sammlungen, die sich als Macrocosmos in Microcosmo charakterisieren lassen bzw. ein Bild von der ‚Welt in der Stube‘ zeigen, wurde über Objekte Wissen gesammelt. Solche Sammlungen bildeten einst die Basis für die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Welt und ihren Phänomenen.

Als Einstieg in das Thema empfiehlt sich zunächst eine generelle Diskussion in der Klasse zum Begriff ‚Sammeln‘. Was verstehen Schülerinnen und Schüler (SuS) unter ‚Sammeln‘, wo treffen sie auf Sammlungen, welche Erfahrungen haben sie mit dem Sammeln und Sammlungen gemacht, was wird gesammelt und warum? Nach diesem Brainstorming können dann die zentralen Filmszenen (1) und (2) gezeigt werden. Sie fokussieren deutlich enger auf das Thema, gerade in Verbindung mit M 1. Über den Beobachtungsbogen wird die Aufmerksamkeit auf Aspekte des Sammelns und von Sammlungen gelegt, die SuS erlangen damit einen ersten Überblick, den sie im weiteren Verlauf mit den anderen Materialien in Beziehung setzen. Die Ergebnisse aus M 1 werden gesammelt und an der Tafel festgehalten.

Die SuS werden dann in zwei Gruppen geteilt und erarbeiten sich jeweils in Partnerarbeit M 2 und M 3 bzw. M 4 und M 5. Die Partner lesen jeweils ihren Text, beschreiben, diskutieren und vergleichen ihr Ergebnis. Anschließend berichten die Gruppen der jeweils anderen Gruppe über ihre Texte und die Erkenntnisse.

Im Anschluss daran werden die Ergebnisse vor dem Hintergrund der gezeigten *Star Trek*-Szene diskutiert und reflektiert. Die SuS diskutieren, wo Ähnlichkeiten zwischen der Sammlung Fajos und den Schatzkammern des Mittelalters und den Privatsammlungen der Frühen Neuzeit liegen und welche Art von Sammlung die TNG-Folge repräsentiert. Wo sind historische Anleihen erkennbar? Sie reflektieren auch über die jeweiligen Sammlertypen: Wie und was sammeln Kivas Fajo, Ole Worm und der Prediger Seidentopf? Wo finden sich Ähnlichkeiten, wo Unterschiede?

## Weiterführende Literatur zum Sammeln in der Frühen Neuzeit

- Blom, Philipp (2004): *Sammelwunder, Sammelwahn. Szenen aus der Geschichte einer Leidenschaft*. Frankfurt am Main
- Collet, Dominik (2007): *Die Welt in der Stube. Begegnungen mit Außereuropa in Kunst-  
kammern der Frühen Neuzeit*. Göttingen
- Grote, Andreas (Hrsg.) (1994): *Macrocosmos in Microcosmo. Die Welt in der Stube: Zur  
Geschichte des Sammelns 1450 bis 1800*. Opladen

## Links zu *StarTrek*

- Memory Alpha (deutsch): <https://memory-alpha.fandom.com/de/wiki/Hauptseite>  
Memory Alpha (englisch): <https://memory-alpha.fandom.com/wiki/Portal:Main>  
Transkripte aller Episoden auf Chakoteya (englisch): <http://www.chakoteya.net>

## Material

- M 1: Beobachtungsbogen zur TNG-Folge „Der Sammler“  
M 2: Das Zeitalter der Privatsammlungen  
M 3: Schatzkammern und private Sammlungen  
M 4: Das Haus des Predigers Seidentopf  
M 5: Ole Worm (1588–1645) und seine Sammlung

# Fankulturen als Wissenskulturen

## Unterrichtsentwurf 2

**Themenfelder/Begriffe:** Fan/Fandom, Alltagskultur, populäre Kultur(en), Dinge/Produkte, Konsum, Identität

**Bevorzugtes Unterrichtsfach und Zielgruppe:** Alltagskultur, Ernährung, Soziales (AES), Sekundarstufe I, Klasse 7/8/9/10

**Kompetenzen:** Reflexionskompetenz

**Zeitbedarf:** 3 Unterrichtsstunden

### Rahmen bzw. Inhalt

Populärkultur ist ein offenes Feld, das nicht gegeben ist bzw. vorausgesetzt werden kann, sondern vielmehr als Prozess von Zuschreibungsprozessen und Praktiken der Bedeutungsproduktion entsteht. Ähnliches gilt für das Konzept von Bildung. Bis heute zentral ist immer noch der von Wilhelm von Humboldt geprägte Bildungsbegriff, verstanden als wechselseitiges Verhältnis von Ich bzw. Mensch und Welt, der entschieden den Selbstbezug und die Selbstzweckhaftigkeit betont. Denn der Mensch wird nicht gebildet, sondern er „bildet sich“.<sup>3</sup> Ein so verstandenes Konzept von Bildung ist nie abgeschlossen, sondern ein immerwährender Prozess, der keiner Musteranleitung folgt. Bildung ist ungerichtet, offen, ja kreativ – einem solchen Verständnis unterliegt auch der hier entwickelte Unterrichtsentwurf. Ein so verstandenes Bildungskonzept beschränkt sich dann eben nicht ausschließlich auf ernste Kultur – die Dramen von Shakespeare, die Opern von Wagner, die Werke von Dalí –, sondern hat auch die U-Kultur (unterhaltende Kultur) und damit das Populärkulturelle mit einzubeziehen. Denn auch in der Rezeption, Adaption und Transformation des Populärkulturellen – von Fernsehserien wie *Star Trek*,

<sup>3</sup> Andreas Döringhaus, Bildung: Plädoyer wider die Verdummung. In: *Forschung & Lehre* 16 (9), 2009, 3–14, hier 5.

von Computerspielen wie *Minecraft*, von Hip Hop-Musik u. ä. – und in der Interaktion mit gerade diesem finden Bildungserfahrungen statt.<sup>4</sup>

Gerade im Bereich der Fankultur(en) zeigt sich, dass Populärkultur auch ein Feld kultureller Bildung ist. Bildungserfahrungen und Bildungsprozesse, die aufgrund ihrer Logik der kreativen Teilhabe und des Erlebens dem Mainstream klassisch bildungspolitischer Konzepte widersprechen, werden kaum einmal intensiver beachtet. Dabei sind Fans Teil eines sozialen Aushandlungsprozesses, den sie selbst aktiv (mit-)gestalten. Fans produzieren Bedeutungen und schaffen in der Auseinandersetzung mit dem Fanobjekt und der aktiven Aneignung neues Wissen. Dieses Wissen fließt wiederum in die Fankultur zurück und wird dort neu verhandelt und verarbeitet. Kennerschaft, Gemeinschaft, Partizipation, Kreativität sowie Identifikation mit bzw. emotionale Bindung zum Fanobjekt sind zentrale Kategorien des Fanseins.

## Unterrichtsvorschlag

Das Wahlpflichtfach „Alltagskultur, Ernährung, Soziales (AES)“ setzt sich unter anderem mit der Lebenswelt und den Lebenserfahrungen von Kindern und Jugendlichen auseinander. Ein grundlegendes Verständnis für Alltagskultur zu entwickeln und Konsumverhalten und Lebensstile zu reflektieren, ist Aufgabe der Schule. Dazu gehören sowohl populärkulturelle Produkte als auch populärkulturelle Praktiken, und hierzu gehören auch Fragen der Rezeption von Populärkultur, aber auch die Beschäftigung mit dem aktiven Tun, wie wir es etwa bei Fans bzw. im Fandom finden. Das Wahlpflichtfach AES sollte diese Aspekte der Lebensgestaltung und des Konsums nicht ignorieren, sondern begleiten. Denn (fast) jeder von uns ist Fan von jemandem oder etwas.

Zur Einstimmung in das Thema können beispielsweise Bilder oder Zeitungsartikel dienen<sup>5</sup> oder Zitate von Fans aus Internet-Fanforen. Alternativ können auch eigene Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler (SuS) in den Vordergrund gestellt werden. Im Zentrum stehen Fragen wie: Was macht Fansein aus? Wie findet Fansein statt, in welchen Formen, an welchen Orten, mit wem? Diese Aspekte können im Plenum diskutiert und verglichen werden. Kinder und Jugendliche lassen sich hier über die eigene Alltagspraxis ‚abholen‘ und identifizieren erste Elemente des Fanseins. Vertieft werden diese Elemente in Einzelarbeit durch die Auseinandersetzung mit M 1 und M 2 (a + b). Die Ergebnisse werden schriftlich festgehalten. Nach dieser individuellen Erarbeitungsphase finden sich die SuS zu Kleingruppen zusammen und diskutieren und vergleichen ihre

---

4 Barbara Hornberger/Stefan Krankenhagen, Pop- und Medienkultur in der Kulturellen Bildung. In: *Kulturelle Bildung Online*, 2012/13. URL: <https://www.kubi-online.de/artikel/pop-medienkultur-kulturellen-bildung>.

5 Beispielsweise von einer sogenannten Convention, einer Zusammenkunft von Fans, wie sie gerade für Fans von *Star Wars* und *Star Trek* bekannt ist, siehe etwa <https://www.faz.net/aktuell/rhein-main/phaenomen-trekkie-beam-me-up-scotty-12815722.html>.

Ergebnisse. Zentrale gemeinsame Punkte werden schriftlich festgehalten und dienen als Ausgangspunkt für die nächste Unterrichtsstunde.

Ziel der zweiten Unterrichtsstunde ist es, Fragen für einen Interview-Leitfaden zum Thema ‚Fan/Fansein‘ zu erarbeiten, der in der Hausaufgabe zum Einsatz kommen soll (die SuS sollen eine Person aus ihrem Freundes- oder Bekanntenkreis um ein Interview bitten, von dem oder der sie wissen, dass er oder sie Fan ist). Die Kleingruppen setzen ihre Arbeit fort und entwickeln offene und übergreifende Fragen zur Biographie des Fans (Einstieg in die Szene: wann, wie, warum), zur Fanpraxis bzw. zu Fanaktivitäten, Erwartungen an das Fanobjekt u. ä. Am Ende der Stunde werden die Fragen gesammelt; aus der gemeinsamen Diskussion resultiert ein Leitfaden von 5–6 Fragen. Er dient den SuS für die Hausaufgabe: der Durchführung eines Kurzinterviews und der schriftlichen Ausarbeitung der Ergebnisse.

In der dritten Unterrichtsstunde tauschen die SuS in denselben Kleingruppen ihre Erfahrungen aus und besprechen die Ergebnisse ihrer Interviews. Sie halten Gemeinsamkeiten und Unterschiede auf einem Poster fest. Zum Ende der Stunde werden diese präsentiert und im Plenum gemeinsam reflektiert.

## Weiterführende Literatur zu Fankultur(en) und Populärkultur

- Frizzoni, Brigitte und Trummer, Manuel (Hrsg.) (2016): Erschaffen, Erleben, Erinnern: Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Fankulturforschung. Würzburg
- Hornberger, Barbara (2016): Bildungspotenziale populärer Kultur: Plädoyer für eine Didaktik des Populären. In: Fuchs, Max und Braun, Tom (Hrsg.). Die Kulturschule und kulturelle Schulentwicklung. Grundlagen, Analysen, Kritik, 2: Zur ästhetischen Dimension von Schule. Weinheim/Basel, 156–169
- Jenkins, Henry (2006): Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture. New York/London
- Maase, Kaspar (2019): Populärkulturforschung. Eine Einführung. Bielefeld

## Material

- M 1: Fansein am Beispiel von *Star Wars*
- M 2: Zwei *Star Wars*-Fans berichten



## Unterrichtsentwürfe: „Die Welt in der Stube“ und „Fankulturen als Wissenskulturen“

© Cord Arendes, Stefanie Samida, 2019.

Cord Arendes ist Professor für Angewandte Geschichtswissenschaft und Public History an der Universität Heidelberg.

Stefanie Samida ist Privatdozentin für Populäre Kulturen an der Universität Zürich und Mitarbeiterin am Historischen Seminar der Universität Heidelberg.

2019 wurden Cord Arendes und Stefanie Samida mit dem Projekt „Mehr populäre Kultur wagen: Zur Integration von Populärkultur in der Lehrer\*innenbildung“ im Projektförderungsprogramm *PLACE aktuell* unter dem Thema „Gesellschaftliche Verantwortung“ der Heidelberg School of Education (HSE) gefördert. Die HSE ist eine gemeinsame hochschulübergreifende Einrichtung von Universität Heidelberg und Pädagogischer Hochschule Heidelberg.

Die HSE wird im Rahmen des Projekts „PLACE – Partizipation langfristig absichern, Chancen erweitern“ gefördert vom Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg.