

---

MISZELLE

**Tobias Ebbrecht-Hartmann**

## **Erweiterte Orte: Überlegungen zur virtuellen Transformation von Gedenkstätten**

Die COVID-19-Pandemie hat Gedenkstätten an historischen Orten von NS-Verbrechen vor besondere Herausforderungen gestellt. Vielerorts musste der Besuchverkehr eingestellt werden, Gelände und Ausstellungen blieben geschlossen, Gedenkfeiern konnten lediglich in kleinem Kreis stattfinden, wurden im Internet übertragen oder in virtuelle Gedenkräume verlagert.<sup>1</sup>

Im Kontext der Erinnerung an den Holocaust verschärft das Prinzip des *social distancing* die Frage nach der wachsenden Distanz zur Vergangenheit. Wie können wir uns zeitlich weit zurückliegenden Ereignissen annähern, insbesondere angesichts der Tatsache, dass die lebendigen Erinnerungen der Überlebenden zunehmend durch mediale Aufzeichnungen ersetzt werden müssen, wo doch gerade die persönliche Begegnung mit ihnen ein wichtiger Bestandteil der Erinnerung an den Holocaust war und ist? Die historischen Orte bekommen in diesem Zusammenhang zusätzliche Bedeutung. Sie dienen als *Kontaktzonen* oder *Resonanzräume*, in denen die Geschichte des Holocaust in besonderer Weise nachhallt und die Spuren des Vergangenen erfahrbar werden.<sup>2</sup> Die Orte fungieren somit als Medien der Vermittlung von Geschichte und werden zugleich durch mediale Arrangements (dazu zählen zum Beispiel Ausstellungen, Filme, Audioguides oder Internetseiten) erweitert.

Auf diese Weise soll Vergangenes, mitunter unwiederbringlich Zerstörtes, so zugänglich gemacht werden, dass zusätzliche Zeit- und damit Bedeutungsschichten hervortreten. Der Medientheoretiker Lev Manovich hat solche medialen Erweiterungen, zum Beispiel durch Architektur, Schilder, Displays oder Töne einmal als „Augmented Space“, als einen erweiterten Raum bezeichnet.<sup>3</sup> Neue technologische Entwicklungen auf dem Gebiet der 360°-Fotografie, der Virtual Reality (VR) sowie der Augmented Reality (AR) ermöglichen heute die Erweiterung des physisch erfahrbaren Raumes mit Hilfe von digitalen Medien und mobilen Endgeräten. Obwohl auf diesem Gebiet bereits seit vielen Jahren innovative Projekte entwickelt und angeboten werden, hat COVID-19 an dieser Stelle eine beschleunigende Wirkung gehabt.

So entstehen virtuelle Erfahrungsräume, die einerseits an die historischen Orte und die dort angesiedelten Gedenkstätten gekoppelt sind, über diese aber andererseits mit Hilfe von digitalen Technologien und der Adressierung verschiedener Sinne

---

<sup>1</sup> Ebbrecht-Hartmann, Tobias: Entfernte Erinnerung. Wie Gedenkstätten auf die COVID-19-Pandemie reagieren, in: Yad Vashem E-Newsletter, November 2020, online unter: <https://www.yadvashem.org/de/education/newsletter/november-2020/entfernte-erinnerung.html> (mit ergänzenden Literaturhinweisen) [23.02.2021].

<sup>2</sup> Assmann, Aleida/Brauer, Juliane: Bilder, Gefühle, Erwartungen. Über die emotionale Dimension von Gedenkstätten und den Umgang von Jugendlichen mit dem Holocaust, in: *Geschichte und Gesellschaft* 37 (2011), 1, S. 72–103; Rosa, Hartmut: *Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung*, Berlin 2016, S. 503–506.

<sup>3</sup> Manovich, Lev: *The poetics of augmented space*, in: *Visual Communication* 5 (2006), 2, S. 219–240.

hinausgehen. Im Kontext der Erinnerung an den Holocaust möchte ich dieses Phänomen im Folgenden als *erweiterte Orte* beschreiben und genauer untersuchen.

### **Bewegung im Raum**

Virtuelle Geschichtsangebote umfassen im weiteren Sinne, wie der Geschichtsdidaktiker Christian Bunnenberg erklärt, sowohl „computergenerierte oder -animierte künstliche Welten“ als auch „mit einer 360°-Kamera gedrehte Filme“. Ihm zufolge wird Geschichte „durch die neuen Möglichkeiten einer audio-visuellen Darstellung historischer Situationen zeitlich und räumlich ausgedehnt, erlebbar“.<sup>4</sup>

Mit Hilfe von 360°-Fotografie können Online-Nutzer\*innen sich durch Verwendung der Computermaus, des Touchscreens oder durch Körperbewegung in physisch entfernten Gedenkortern bewegen. In dem auf diese Weise erschlossenen Gelände gibt es einen gewissen Bewegungsspielraum, der die Nutzer\*innen zur selbständigen Entdeckung animiert. Die Historikerin Steffi de Jong sieht solche Erweiterungen als Ausdruck eines „Wandel[s] der Erinnerungskultur hin zu einer neuen, digital-somatischen Phase.“<sup>5</sup> Die Position der Nutzer\*innen ähnele dabei der von Besucher\*innen an den physischen Orten. Sie können umherschauen, verschiedene Orte aufsuchen, sich dort informieren und mitunter Details inspizieren.

Die 360°-Tour der KZ-Gedenkstätte Neuengamme<sup>6</sup> beispielsweise beginnt am Eingang der Gedenkstätte, gleichzeitig das historische Lagertor. Ein Informationspunkt bietet die Möglichkeit, den heutigen Eingang mit einer historischen Fotografie aus der Zeit des Lagers zu vergleichen und weitere Kontextinformationen zu erhalten. Navigationspunkte ermöglichen den Nutzer\*innen, das Gedenkstättenengelände zu betreten und sich mit Hilfe ihrer Maus oder einem Navigationsrad am unteren Rand des Browsers zu orientieren und fortzubewegen. Auf diese Weise können sich die virtuellen Besucher\*innen in dem vorgegebenen Rahmen selbstständig bewegen und eigene Schwerpunkte setzen. Dazu können sie die vor allem auf Informationsvermittlung zielenden interaktiven Elemente nutzen. Dabei ist es auch möglich, von der 360°-Ansicht zum Geländeplan der Gedenkstätte zu wechseln, um sich besser zu orientieren. Bewusst handelt es sich bei der Online-Tour aber nicht um eine zeitliche Erweiterung. Das Gelände wird durch die digitale Animation nicht – oder nur punktuell – in seinen historischen Zustand zurückversetzt.

### **Orte erkunden**

Die 360°-Simulation des Anne Frank Hauses in Amsterdam hingegen, die auch als VR-Anwendung verfügbar ist, rekonstruiert das Versteck der Familien Frank und van Pels in seinem Zustand von 1942.<sup>7</sup> Auf diese Weise erweitert die Online-Anwendung die Gedenkstätte auch in zeitlicher Perspektive. Nutzer\*innen können direkt das animierte

<sup>4</sup> Bunnenberg, Christian: Virtuelle Zeitreisen? Public History und Virtual Reality, in: Public History Weekly 6 (2018), 3, online unter: <https://public-history-weekly.degruyter.com/6-2018-3/public-history-and-virtual-reality/> [23.02.2021].

<sup>5</sup> de Jong, Steffi: Witness Auschwitz? Wie VR Zeugenschaft verändert, in: Public History Weekly 8 (2020), 4, online unter: <https://public-history-weekly.degruyter.com/8-2020-4/witness-auschwitz-vr/> [23.02.2021].

<sup>6</sup> Die 360°-Tour ist zugänglich unter: <https://www.kz-gedenkstaette-neuengamme.de/360tour/> [23.02.2021].

<sup>7</sup> Die Online-Anwendung ist zugänglich unter: <https://www.annefrank.org/en/anne-frank/secret-annex/> [23.02.2021].

historische Versteck betreten oder über eine Modellansicht des Hauses in die Räume der Wohnung gelangen. Innerhalb der virtuellen Animation können sich die Nutzer\*innen mit Hilfe ihrer Maus oder dem Touchscreen fortbewegen und durch interaktive Informationspunkte zusätzliche Informationen sowie weiterführende Medienangebote wie YouTube-Videos abrufen. Diese Informationspunkte sind mit konkreten Objekten verbunden, die von den Nutzer\*innen genauer „betrachtet“ werden können.

Zusätzlich zur Online-Version ist die Anwendung *The Secret Annex* auch mit einer VR-Brille nutzbar. Eine angeleitete Führung beginnt mit der virtuellen Projektion historischer Fotografien und Hintergrundinformationen zur historischen Situation und zu den Verfolgungsgeschichten der im Versteck lebenden Familien. Anschließend werden die Nutzer\*innen von einem virtuellen Raum zum nächsten geleitet, wo sie Gegenstände aufnehmen und darüber zusätzliche Informationen abrufen können. Darüber hinaus ist es auch möglich, die Räume selbständig zu erkunden und dabei mit den animierten Objekten zu interagieren. Die VR-Version versucht so, eine andere Zeitschicht des Ortes immersiv erfahrbar zu machen. Anders als bei einem Besuch des Gedenkortes, der die Besucher\*innen als Museum adressiert, in dem die Vergangenheit durch ausgestellte Objekte und damit verbundene Erzählungen evoziert wird, simuliert *The Secret Annex* das Versteck in seinem Zustand während des Aufenthaltes von Anne Frank. Allerdings wurde bewusst auf eine zu realistische Rekonstruktion sowie die Integration von Avataren verzichtet. Damit soll das Nacherleben der historischen Situation vermieden werden. Ziel der Anwendung ist hingegen das persönliche Erkunden des virtuellen Ortes und damit eine Auseinandersetzung mit der durch räumliche Animation, Kontextinformationen und Auszüge aus dem Tagebuch evozierten historischen Situation.

Die Begegnung mit überlebenden Zeug\*innen im virtuellen Raum ist Bestandteil der VR-Anwendung *Inside Auschwitz*.<sup>8</sup> In dem vom WDR entwickelten 360°-Rundgang über das Gelände des ehemaligen Konzentrationslagers Auschwitz vermitteln drei Überlebende die Geschichte des Lagers und berichten von ihren Erfahrungen. Walentyna Nikodem, Anita Lasker-Wallfisch und Philomena Franz führen gewissermaßen über das Gelände und sprechen die Nutzer\*innen dabei direkt an. Auf diese Weise wird der immersive Zugang zum Ort mit der Simulation eines Überlebenden-Gespräches verknüpft. Die Anwendung kann entweder über YouTube als interaktiver Film genutzt werden, in dem die Nutzer\*innen ihre Perspektive mit Hilfe von Maus oder Touchscreen modifizieren können, oder mit Hilfe einer VR-Brille. Die eigenständige Navigation im 360°-Raum ermöglicht auch, sich von den Überlebenden abzuwenden. Allerdings bleiben deren Stimmen immer präsent und vervollständigen im Unterschied zu den oben besprochenen Anwendungen die multisensuale Erfahrung. Der immersive Eindruck wird dennoch, vermutlich eher unfreiwillig, gebrochen. So stehen schnelle Kamerafahrten im scharfen Kontrast zu den Erzählungen, wie sich die Häftlinge nach der Zwangsarbeit ins Lager schleppen mussten.

<sup>8</sup> Ein Link zum 360°-Film und ergänzenden Unterrichtsmaterialien ist zugänglich unter: <https://www.planetenschule.de/wissenspool/zeitzeugen-des-nationalsozialismus/inhalt/die-360-grad-angebote-zum-nationalsozialismus/inside-auschwitz.html> [23.02.2021].

## Erweitertes Sehen

Die KZ-Gedenkstätte Dachau hat mit der Online-Anwendung *Die Befreiung* in Zusammenarbeit mit dem Bayerischen Rundfunk eine virtuelle Tour über das ehemalige Lagergelände geschaffen, die verschiedene Zeitschichten erfahrbar macht.<sup>9</sup> Konzipiert als multisensuale Erfahrung können die Nutzer\*innen Orte auf dem heutigen Gedenkstättenengelände mit historischen Fotografien überlagern und hören beziehungsweise lesen dabei Berichte über die Befreiung des Lagers. Auf diese Weise werden die verschiedenen Zeitschichten erfahrbar und können aktiv miteinander in Beziehung gesetzt werden. Mithilfe einer AR-App für mobile Endgeräte können die historischen Fotografien unmittelbar an den auf ihnen dargestellten Orten angesehen werden. So entsteht ein „multiperspektivischer Blick“ auf die Geschehnisse, und die Gedenkstätte fungiert als „Leinwand, auf der – im Sinne von Augmented Reality – durch multimediale Inhalte ein audiovisuelles Bild von der Befreiung des KZ Dachau entsteht.“<sup>10</sup> Trotz dieser audiovisuellen Erweiterung bleibt der historische Ort als primärer Erfahrungsraum den Besucher\*innen präsent. AR-Technologie ermöglicht es, „die Distanz zwischen virtuellem und realem Raum zu verringern, ohne diese notwendige Grenze aufzulösen.“<sup>11</sup>

Das Ziel der AR-App ist also weder die virtuelle Simulation der historischen Situation noch die Ermöglichung einer immersiven Erfahrung, vielmehr eine aktive Auseinandersetzung mit dem Ort und den historischen Quellen.

## Zugänge schaffen – Ausblick

Digitale Raumtechnologien helfen dabei, Zugänge zu entfernten Orten oder Zeiten zu schaffen beziehungsweise verschiedene Zeit-Räume ineinander zu blenden und damit aufeinander zu beziehen. Sie machen es möglich, die historischen Orte mit weiteren Informationen anzureichern, die vor Ort nicht oder nur schwer zugänglich sind.

Auch in dem vom Ludwig Boltzmann Institute for Digital History und dem Österreichischen Filmmuseum koordinierten EU-Projekt *Visual History of the Holocaust – Rethinking Curation in the Digital Age*<sup>12</sup> suchen wir nach neuen Zugängen zu den alliierten Filmaufnahmen aus den befreiten Konzentrationslagern und nach Konzepten für ihren Einsatz in digitaler und durch Metadaten und Kontextinformationen angereicherter Form. Ein Aspekt ist dabei die Verknüpfung der historischen Aufnahmen mit den heutigen Orten. Diese Nutzung an historischen Orten wird von besonderer Bedeutung für Gedenkstätten sein, aber sie ist vielleicht noch wichtiger für die Erkundung von ehemaligen Tatorten, an denen keine konkreten Hinweise auf die historischen Verbrechen existieren. Die für das Projekt eingesetzte Technologie wird insbesondere auf sogenannten *location-based services*, also der Nutzung geografischer Daten, basieren, die es ermöglichen, die Medienobjekte, Annotationen und Verknüpfungen ortsgebunden

<sup>9</sup> Die virtuelle Tour ist online zugänglich unter: <https://diebefreiung.br.de/index.html> [23.02.2021].

<sup>10</sup> Bildungsabteilung der KZ-Gedenkstätte Dachau: *Die Befreiung/The Liberation. Die Befreiung des Konzentrationslagers Dachau in Augmented Reality. Medienpädagogische Handreichung für die schulische und außerschulische Bildungsarbeit, Dachau 2020*, S. 7.

<sup>11</sup> KZ-Gedenkstätte Dachau, *Befreiung*, 2020, S. 9.

<sup>12</sup> Weiterführende Informationen: <https://www.vhh-project.eu/> [23.02.2021].

zugänglich zu machen.<sup>13</sup> Ziel dabei ist ein daten- und quellengestützter nicht-immersiver Zugang zu den Vergangenheitsschichten des jeweiligen Ortes, der durch das Hochladen eigener Fotografien, eigener Audioaufnahmen und die Kombination von verschiedenen Bild- und Textquellen, beispielsweise für Führungen vor Ort, erweitert wird.

Mit Hilfe digitaler Technologien werden Gedenkstätten auch aus der Entfernung virtuell zugänglich, zerstörte oder nicht sichtbare Schichten durch computeranimierte Simulation erfahrbar und verschiedene Text- und Bildquellen sowie Zeugnisse ortsbezogen nutzbar. VR-Technologie kann historische Orte zugänglich machen, die Besucher\*innen im realen Raum verschlossen bleiben, weil sie sich beispielsweise jenseits des als Gedenkstätte genutzten Geländes befinden. Die virtuelle Rekonstruktion historischer Bauten, die mit Hilfe von AR-Technologie in das heutige Gelände projiziert werden, bewahrt die materiellen Zeugnisse und unterstützt gleichzeitig die historische Vorstellungskraft.<sup>14</sup> Bestehende Ansätze in der Gedenkstättenarbeit können so ergänzt werden, zugleich eröffnen sich neue Verbindungen zu den historischen Orten, die Zugänge zur Geschichte der Shoah und den damit verknüpften persönlichen Geschichten und Erinnerungen ermöglichen. Mithilfe der beschriebenen digitalen Techniken kann Distanz überbrückt werden, inwieweit dies erfolgreich ist, bleibt immer an unsere individuelle Bereitschaft zur Begegnung und zur aktiven Auseinandersetzung mit der Vergangenheit gebunden.

*Die Recherche für diesen Aufsatz wurde im Rahmen des Projekts Visual History of the Holocaust – Rethinking Curation in the Digital Age des Horizon 2020 Research and Innovation Programmes der Europäischen Union (Grant Agreement No. 822670) durchgeführt.*

**Zitiervorschlag** Tobias Ebbrecht-Hartmann: *Erweiterte Orte: Überlegungen zur virtuellen Transformation von Gedenkstätten*, in: *Medaon – Magazin für jüdisches Leben in Forschung und Bildung*, 15 (2021), 28, S. 1–5, online unter [http://www.medaon.de/pdf/medaon\\_28\\_ebbrecht-hartmann.pdf](http://www.medaon.de/pdf/medaon_28_ebbrecht-hartmann.pdf) [dd.mm.yyyy].

**Zum Autor** Tobias Ebbrecht-Hartmann unterrichtet *Visuelle Kultur, Film und Erinnerungskulturgeschichte an der Hebrew University in Jerusalem*. Er forscht zu medialen und insbesondere digitalen Formen des Erinnerns und untersucht den Umgang mit historischen Film- und Bildquellen in der visuellen Kultur. Er ist unter anderem Autor von *Geschichtsbilder im medialen Gedächtnis: Filmische Narrationen des Holocaust (Bielefeld 2011)* und Mitglied im Konsortium des EU-geförderten Forschungsprojekts *Visual History of the Holocaust – Rethinking Curation in the Digital Age (2019–2022)*.

<sup>13</sup> VHH-Project: D3.1. Definition of Engagement Levels, Usage Modes, and User Types, S. 23, online unter: <https://www.vhh-project.eu/deliverables/d3-1-engagement-levels/> [23.02.2021].

<sup>14</sup> Wagner, Jens-Christian: *Simulierte Authentizität? Chancen und Risiken von Augmented Reality und Virtual Reality an Gedenkstätten*, in: *Gedenkstättenrundbrief* 196, S. 3–9, online unter: [https://www.gedenkstaettenforum.de/nc/gedenkstaettenrundbrief/rundbrief/news/simulierte\\_authentizitaet\\_chancen\\_und\\_risiken\\_von\\_augmented\\_und\\_virtual\\_reality\\_an\\_gedenkstaetten/](https://www.gedenkstaettenforum.de/nc/gedenkstaettenrundbrief/rundbrief/news/simulierte_authentizitaet_chancen_und_risiken_von_augmented_und_virtual_reality_an_gedenkstaetten/) [23.02.2021].