



Digitale Wege gehen? Vom Add-On zur digitalen Lernumgebung in Gedenkstätten und Erinnerungsorten. Gedenkstätte Bergen-Belsen, 04.12.2015—05.12.2015.

Reviewed by Julia Nestlen

Published on H-Soz-u-Kult (May, 2016)

Digitale Wege gehen? Vom Add-On zur digitalen Lernumgebung in Gedenkstätten und Erinnerungsorten

Immer mehr Gedenkstätten und Erinnerungsorte ergnzen ihre Bildungs- und Vermittlungsangebote mit Formen digitalen historischen Lernens, jedoch sind die Voraussetzungen und Bedrfnisse in den einzelnen Lernorten unterschiedlich und die jeweilige Umsetzung sehr vielfltig. Daher bildeten folgende Grundfragen den Ausgangspunkt der von der Gedenkstätte Bergen-Belsen veranstalteten Tagung “Digitale Wege gehen? Vom Add-On zur digitalen Lernumgebung in Gedenkstätten und Erinnerungsorten”: Welche Potenziale erffnet digitales historisches Lernen? Welche Grnde stehen dem Einsatz entgegen? Wie knnen sich Zeugnisse von Zeitzeug_innenschaft in digitalen Medien abbilden? Wie erweiterten sich die Nutzungsmglichkeiten fr Besucher_innen an historischen Orten? Und wie kann dies zum Gelingen von Vermittlungs- und Bildungsarbeit in Gedenkstätten und Erinnerungsorten beitragen?

Die Gedenkstätte Bergen-Belsen lud feste und freie Mitarbeiter_innen regionaler wie berregionaler Gedenkstätten, Museen, Kultur- und Bildungseinrichtungen ein, die Erfahrungen mit digitalem Lernen haben, gerne Projekte beginnen mchten oder Interesse an der Thematik haben. Anhand von Vortrgen zur digitalisierten Erweiterung von Relikten und Zeitzeugeninterviews und didaktischen und pdagogischen Fragestellungen erhielten die Teilnehmer_innen einen Einblick in den aktuellen Diskurs und kamen im Weiteren ber die Prsentation beispielhafter digitaler Anwendungen in Gedenkstätten, Museen und Kultureinrichtungen ins Gesprch. Ziel der Tagung war es, Einblicke in die Pra-

xis zu gewhrleisten sowie Grenzen und Chancen, die die Nutzung von Digitalitt in Gedenkstätten mit sich bringt, zu diskutieren.

Die Verfasserin dieses Berichts nahm an der Tagung als Studentin der Medienkulturwissenschaft an der Albert-Ludwigs-Universitt Freiburg teil, da sie in ihrer Bachelorarbeit die Wahrnehmung historischer Orte mit digitalen Medien anhand des Beispiels des Gelndeguides (Tablet Application) der Gedenkstätte Bergen-Belsen untersucht.

Im Einfhrungsvortrag von STEFFI DE JONG (Kln) bekamen die Tagungsteilnehmer_innen einen grundlegenden berblick ber Forschen, Lernen und Erinnern im digitalen Zeitalter. De Jong wies auf das Vermgen von social media, digitalen Spielen oder holographierten Zeitzeugeninterviews hin, multiperspektivisch Erzhlungen zu vermitteln und Besucher somit zur partizipativen Auseinandersetzung zu ermutigen. De Jongs zentrale Thesen stellten Digitalisierung und Musealisierung als Kompensation der Angst vor Vergnglichkeit Vgl. Hermann Lbbe, Zeit-Verhltnisse. ber die vernderte Gegenwart von Zukunft und Vergangenheit, in: Zeitphnomen Musealisierung (1990), S. 40–45. heraus. Im Weiteren hob de Jong den Wandel von einer opferzentrierten und auf Empathie basierenden Erinnerungskultur Vgl. Cornelia Brink, Ikonen der Vernichtung. ffentlicher Gebrauch von Fotografien aus nationalsozialistischen Konzentrationslagern nach 1945, Berlin 1998. zu einer zukunftswei-

senden, akteurszentrierten Erinnerungskultur – in der die Besucher_innen durch die digitalen Vermittlungsmedien selbst zu aktivem Handeln aufgefordert werden – hervor. De Jong kritisierte in ihrem Vortrag eine zu empathiegeladene Erinnerungskultur und die Inszenierung der mittelbaren tertiären Zeugenschaft. Ein interessantes Beispiel hierzu ist das Projekt „New Dimensions in Testimony“ der USC Shoah Foundation und des USC Institute for Creative Technologies. Dabei wurde ein Hologramm des Holocaust-Überlebenden Pinchas Gutter erstellt, indem er bei der Beantwortung von etwa 100 Fragen aufgenommen wurde. Vgl. Leslie Katz, Holograms of Holocaust Survivors let crucial stories live on, Cnet, 11.02.2013, online verfügbar unter <https://www.cnet.com/news/holograms-of-holocaust-survivors-let-crucial-stories-live-on/> (03.07.2015). Für de Jong ist das Hologramm [...] der Versuch, den natürlichen Verfallsprozess des kommunikativen Gedächtnisses aufzuhalten. Vgl. Steffi de Jong, Von Hologrammen und sprechenden Fächern – Holocausterinnerung 3.0, Vortrag zur Tagung „Erinnern Kontroversa“ vom 9.-10.07.2015, Berlin, S. 4, online verfügbar unter <https://erinnern.hypotheses.org/465> (03.03.2016). In verschiedenen Computerspielen, bei welchen der Konsument selbst aktiv werden muss, sieht de Jong wiederum die Verwirklichung einer akteurszentrierten Erinnerungskultur. Im Hinblick auf Alison Landsbergs Konzept der „prosthetic memory“ Vgl. Alison Landsberg, Prosthetic Memory: Total Recall and Blade Runner, in: Body Society 1,3-4 (1995), S. 175-189. nannte de Jong soziale Netzwerke als zentrale Konstituenten der Erinnerungskultur von Jugendlichen. Dabei sei die in sozialen Netzwerken vorgefundene prosthetic memory nicht unbedingt als Parallelerscheinung anzusehen, sondern eher als popkultureller Ausdruck von Erinnerungskultur. In der anschließenden Diskussion um die verschiedenen digitalen Ansätze akteurs- und opferzentrierter digitaler Erinnerungskultur kamen die Teilnehmer_innen der Tagung zu dem Ergebnis, dass trotz der Überzeugenden Chancen von Spielen und Hologrammen im Gedenkstättenkontext, es bisher jedoch kaum Überzeugende gute Umsetzungen von Spielen als digitale Vermittlung von Geschichte gebe und daher eine anscheinende Skepsis gegenüber dem Digitalen und dem Spielerischen im Besonderen herrsche.

DIANA GRING (Lohheide) ging in ihrem Bericht über die Durchführung lebensgeschichtlicher Interviews mit Zeitzeugen auf die bereits von de Jong angesprochene opferzentrierte Erinnerungskultur ein. Gring problematisierte, dass im Fall des Lagers Bergen-Belsen bestimmte Opfergruppen nicht befragt und somit nicht in den Zeitzeugenstand erhoben worden seien. Doch auch

„child survivors“ gehörten zu den Opfern, was die Frage danach, wo Zeugenschaft beginne, aufwarf. Gring hob die moralische Zeugenschaft – nicht nur die juristische – als zentrales Argument hervor. Gleichzeitig wies sie auf die grundsätzliche Sperrigkeit des Materials, das über zeitliche und räumliche Entfernung zum Geschehen immer weiter chiffriert, verwischt und fragmentiert werde, hin. Gring plädierte für eine interdisziplinäre Betrachtung von Zeitzeugeninterviews, bei der nicht die unbedingte Zuverlässigkeit, sondern das Warum des Erinnerns im Vordergrund steht. Zuletzt sei der ganzheitliche Blick auf Interviews nicht zu vernachlässigen. Das Gespräch über Erlebtes könne ein heilsamer Schritt für Zeugen sein und die Gedenkstätte erfülle hier als Trägerin und Beschützerin der Erinnerung im Rahmen einer Begegnung ihre Pflicht.

JENS-CHRISTIAN WAGNER (Celle) ging im Weiteren auf die Herausforderungen, Aufgaben und Entwicklungen in der Gedenkstätte Bergen-Belsen im Spannungsfeld zwischen historischem Ort und zeithistorischem Museum ein. Er problematisierte, dass Gedenkstättenarbeit nicht zu einer Kategorie der Menschenrechtserziehung werden dürfe. Des Weiteren betonte er, das Ziel der Gedenkstättenarbeit sei nicht, Betroffenheit heraufzubeschwören, sondern historisches Urteilsvermögen zu bilden. Die Rekontextualisierung, Einordnung und das Hinterfragen der historischen Ereignisse sei essentiell für die Reflexion der Vergangenheit und das Erlernen von Quellenkritik.

Die Präsentation der Entstehung und Projektentwicklung des Geländeguides Bergen-Belsen und der Rauminstallation durch SYTSE WIERENGA (Barcelona) und STEPHANIE BILLIB (Lohheide) führte zu der dem Projekt zugrundeliegenden Forschungsfrage nach der Funktionsweise des Gehirns und ob sich Menschen besser erinnern, wenn sie sich bewegen. Billib beschrieb die App als eine interdisziplinäre Ergänzung der pädagogischen Gedenkstättenarbeit. Allerdings wies auch sie auf die Janusköpfigkeit von Digitalität und die daraus resultierenden ambivalenten Diskussionen hin. Mit dem Bergen-Belsen Geländeguide können Besucher innerhalb einer Stunde Archivdokumente auf dem historischen Lagergelände entdecken – die Geschichte wird durch die App mit der historischen Landschaft direkt verknüpft. Dabei basiert die App auf einer Datenbank, mit der nicht nur das zurzeit genutzte Tablet, sondern viele verschiedene Ausspielkanäle genutzt werden können. THOMAS RAHE (Lohheide) hob den auch in der Bergen-Belsen App gegebenen Ortsbezug als zentrales Konzept digitalen Lernens hervor. Die

Chance, durch die digitale Verfügbarkeit von Quellen diese an den Ort des Bezugs zu bringen, sei nicht zu unterschätzen.

WALTRAUD SCHREIBER (Eichstätt-Ingolstadt) fasste in ihrem Vortrag den Mehrwert digitaler und multimedialer Angebote zusammen. Ausgehend von Gedenkstätten als geschichtspolitische Orte der Erinnerungskultur, die durch Erinnerung an die Vergangenheit Orientierung für Gegenwart und Zukunft geben sollen. Sofern sie das mit der Absicht tun, die Besucher auf reflektierte und selbstreflexive Weise zu historischer Orientierung zu befähigen, ist ihnen Kompetenzorientierung inhärent. Für Schreiber spielt Medialität eine zentrale Rolle in der Erschließung des historischen Ortes und der Verknüpfung des Innen und Außen. Ebenso seien digitale Bausteine, wie Videoinstallationen, wichtige Elemente von Ausstellungen und bieten Vorteile in der Betreuung von Einzelbesuchern, beispielsweise in Form von Multimediaguides. Eine zentrale These von Schreiber war, dass das Gehen digitaler Wege nicht nur bedeute, neues zu können, sondern auch, neu zu denken. Folglich müssten auch Gedenkstätten neu gedacht werden, denn alte Konzepte könnten nicht einfach durch ein wenig Digitalität erweitert werden.

IRIS GROSCHEK (Hamburg) und MARC ELLINGHAUS (Lohheide) diskutierten Herausforderungen der Bildungs- und Vermittlungsarbeit an Gedenkstätten, auch in Bezug auf digitale Kommunikationsprojekte und social media. Es wurde die Frage aufgeworfen, ob das Einbeziehen von social media ein Muss sei oder ob sie nur aus Angst genutzt würden, den Anschluss zu verlieren.

Zudem müsse, betonte BIRGIT MARZINKA (Berlin), im Rahmen der Bildungsarbeit die Kompetenz, die Medienangebote zu lesen, vermittelt werden. Medien dürfen nicht nur um ihrer selbst willen eingesetzt werden. Die Vor- und Nachteile unterschiedlicher Darstellungsweisen müssten stets nach ihrem jeweiligen Potenzial der Darstellung des Sachverhalts befragt werden. Marzinka beobachtete außerdem den Einfluss von alltäglichen Nutzungsgewohnheiten der Gedenkstättenbesucher_innen auf die Angebote. So spiele die durch mobile Endgeräte gewohnte Mobilität und ebenso die sogenannte „gamification“ eine Rolle.

FELIZITAS RAITH (München), THOMAS IRMER (Berlin), KATHARINA HÄLSCHER (Dortmund) und FLORENTINE SCHMIDTMANN (Berlin) stellten ihre Projekte und damit verschiedene Anwendungsfelder digitalen Lernens vor: Mediaguides im NS-

Dokumentationszentrum München, eine App für den Informations- und Gedenkort Rummelsburg und eine für die Mahn- und Gedenkstätte Steinwache in Dortmund, sowie ein Geocaching zur Zwangsarbeit auf dem Tempelhofer Feld in Berlin. Die das Tagungswochenende abschließende Fishbowldiskussion begann mit einem Fazit der vorgestellten praktischen Anwendungen; so wies Florentine Schmidtman beispielsweise darauf hin, dass das Geocaching auf dem Tempelhofer Feld sehr aufwändig sei, die Objekte müssten stets überprüft werden. Des Weiteren wurde die technische Determiniertheit von digitalen Lernangeboten problematisiert. So stelle laut Wierenga die Anwendung in Bergen-Belsen eine Ausnahme dar, denn sie sei in einer Datenbank gedacht und weniger speziell für das Ausspielgerät. Allerdings werde üblicherweise die technische Dienstleistung für ein digitales Lernmedium von Museen ausgeschrieben und daher sei sehr früh eine Festlegung auf das Endgerät nötig – was dessen spätere Veränderung erschwere. Eigentlich bräuchten Gedenkstätten eine eigene Informatikabteilung und ebenso Stellen, die sich im Besonderen mit den social media beschäftigen. Doch ob in der Praxis die laut Konsens benötigten Stellen geschaffen werden können, ist fraglich.

Weitere Probleme, die mit der digitalen Nutzung von Archivmaterial angesprochen wurden, sind bildrechtliche Fragen: Wird eine App öffentlich zum Download angeboten oder stehen in social media Archivbilder zur Verfügung, können leicht Urheberrechte verletzt werden. Grundsätzlich zeigte sich in der Diskussion, dass es nicht nur unterhaltende, sondern auch ernstere digitale Anwendungen gibt und App und Technik nicht automatisch mit unterhaltendem Spiel gleichzusetzen sind. Diesem Vorurteil müsse allerdings auch in Zukunft noch aktiv entgegengewirkt werden. In Hinblick auf die Zielgruppe von Gedenkstätten scheint die Nutzung von social media legitim, jedoch kamen während der Diskussion zahlreiche Kritikpunkte im Hinblick auf die in social media verbreitete like-Funktion auf. Für die Zukunft digitaler Erweiterungen von Gedenkstätten und Museen plant die Bundeszentrale für politische Bildung, laut Marzinka, einen groß angelegten Appgenerator für Gedenkstätten, wobei die Gedenkstätte Osthofen als einer der Pioniere bereits das erste Content Management System hat. Mit einem solchen Generator könnten dem Problem entgegengewirkt werden, dass sich eigentlich nur große Gedenkstätten eine digitale Erweiterung leisten können. Durch den Generator sollen in Zukunft auch kleinere Gedenkstätten und Muse-

en die Chance bekommen, digitales Lernen zu nutzen.

Zusammenfassend konnte beobachtet werden, dass die Diskussionen unter den Tagungsteilnehmer_innen aus den verschiedensten Disziplinen zahlreiche Anstöße und Ideen hervorbrachten. Viele Besucher_innen der Tagung zeigten sich sehr offen und hoffnungsvoll gegenüber dem Einsatz von Digitalität und Multimedialität in Gedenkstätten. Jedoch gab es auf der anderen Seite auch einige Stimmen, die eher skeptisch waren und auf eine kritische Begleitung der Entwicklung setzen. Abschließend kann festgehalten werden, dass die Diskussion und Forschung um den Einsatz digitaler, multimedialer und auch virtueller Lernmedien in Gedenkstätten erst am Anfang steht. Die Weiterführung der Forschungsdiskussion der Tagung und eine genauere Untersuchung der praktischen Umsetzungsbeispiele digitalen Lernens dahingehend, welche Lücken digitale Anwendungen schließen können, bilden auch in Zukunft sowohl von geschichtswissenschaftlichen als auch aus kognitions- und medienwissenschaftlichen Disziplinen heraus eine spannende Fragestellung. Die Gedenkstätte Bergen-Belsen beispielsweise plant eine große angelegte Nutzungsstudie ihrer App, auch für andere digitale Lernmedien sind eine wissenschaftliche Begleitung und Erforschung sicherlich sinnvoll.

Denn der Wandel der Gedenkkultur in Richtung medial geprägter Erinnerungskultur scheint besonders an der aktuell zu beobachtenden Schwelle der Geschichtsvermittlung der Verbrechen des Nationalsozialismus von kommunikativem zu kollektivem Gedächtnis unaufhaltsam.

Konferenzübersicht:

Einführungsvortrag

Steffi de Jong (Universität zu Köln): „Nintendo Holocaust oder Zukunft der Erinnerung? Digitale Medien in Gedenkstätten“

Panel 1

„Ausgangspunkte und Zukunftsperspektiven: Interaktion von Relikten und medialer Aufbereitung“

Moderation: Katrin Unger (Gedenkstätte Bergen-Belsen)

Kommentar: Thomas Rahe (Gedenkstätte Bergen-Belsen)

Jens-Christian Wagner (Geschäftsführung der Stiftung niedersächsische Gedenkstätten und Leitung der Gedenkstätte Bergen-Belsen): „Gedenkstättenarbeit im Spannungsfeld zwischen historischem

Ort, seinem gesellschaftlichen Kontext und didaktischen Herausforderungen“

Diana Gring (Gedenkstätte Bergen-Belsen): „Blick zurück nach vorn – Plädoyer für ein neues Verständnis von lebensgeschichtlichen Zeitzeugen-Interviews im Kontext musealer, wissenschaftlicher und pädagogischer Nutzung in Gedenkstätten“

Workshop

Sytse Wierenga (SPECS/Barcelona) und Stephanie Billib (Gedenkstätte Bergen-Belsen): Entstehung und Projektentwicklung des Geländeguides Bergen-Belsen und der Rauminstallation. Multimediale Lernumgebung Bergen-Belsen.

Panel 2

Im Verhältnis: Digitale Geschichtsdidaktik und Gedenkstättenpädagogik

Moderation: Katrin Unger (Gedenkstätte Bergen-Belsen)

Kommentar: Birgit Marzinka (Agentur für Bildung Berlin)

Waltraud Schreiber (Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt): „Mehr-Wert digitalen Lernens.“

Iris Groschek (KZ-Gedenkstätte Neuengamme) und Marc Ellinghaus (Gedenkstätte Bergen-Belsen): Herausforderungen der Bildungs- und Vermittlungsarbeit an Gedenkstätten

Panel 3

Einblicke in die Praxis

Moderation: Katrin Unger (Gedenkstätte Bergen-Belsen)

Felizitas Raith (NS-Dokumentationszentrum München): Mediaguides des NS-Dokumentationszentrum München

Thomas Irmer (Diplom-Politologe, Historiker und Kurator Berlin): Die Rummelsburg-APP am Informations- und Gedenkort Rummelsburg

Katharina Hälscher (Geschichtsmanufaktur Dortmund): App Steinwache der Mahn- und Gedenkstätte Steinwache Dortmund

Florentine Schmidtman (past[at]present Berlin): Geocaching zur Zwangsarbeit auf dem Tempelhofer Feld

Abschlussdiskussion mit allen Vortragenden und Teilnehmenden

„Chancen und Grenzen von digitalem historischem

Lernen in Gedenkstätten und Erinnerungsortenâdenkstätte Bergen-Belsen)
Moderation: Katrin Unger und Karen BÃhr (Ge-

If there is additional discussion of this review, you may access it through the network, at:

<http://hsozkult.geschichte.hu-berlin.de/>

Citation: Julia Nestlen. Review of , *Digitale Wege gehen? Vom Add-On zur digitalen Lernumgebung in Gedenkstätten und Erinnerungsorten*. H-Soz-u-Kult, H-Net Reviews. May, 2016.

URL: <http://www.h-net.org/reviews/showrev.php?id=46947>

Copyright © 2016 by H-Net, Clio-online, and the author, all rights reserved. This work may be copied and redistributed for non-commercial, educational purposes, if permission is granted by the author and usage right holders. For permission please contact H-SOZ-U-KULT@H-NET.MSU.EDU.