

Mediale Zeugenschaft und Authentizität: zeitgeschichtliche Vermittlungsarbeit im augmentierten Alltagsraum

Blaschitz, Edith

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Blaschitz, E. (2016). Mediale Zeugenschaft und Authentizität: zeitgeschichtliche Vermittlungsarbeit im augmentierten Alltagsraum. *Hamburger Journal für Kulturanthropologie*, 5, 51-67. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:gbv:18-8-10398>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-SA Lizenz (Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-SA Licence (Attribution-ShareAlike). For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

MEDIALE ZEUGENSCHAFT UND AUTHENTIZITÄT. ZEITGESCHICHTLICHE VERMITTLUNGSARBEIT IM AUGMENTIERTEN ALLTAGSRAUM

Edith Blaschitz

Mithilfe digitaler Technologien wie Location-based Services und Augmented Reality können über mobile Endgeräte am unmittelbaren Ort eines historischen Geschehens nicht nur kontextadäquate Informationen abgerufen, sondern auch aktuelle Raumsituationen mit digitalisierten, historischen Ansichten überlagert werden. Damit verheißen die digitalen Technologien im Bereich der zeitgeschichtlichen Vermittlungs- und Bildungsarbeit neue Dimensionen von Wahrnehmungserlebnissen und der ›Verlebendigung‹ historischer Erfahrungen. Diese aktuellen Möglichkeiten verbinden sich mit einem gleichzeitig gewachsenen Interesse an historischen Orten. Hatten Zeitzeuginnen und Zeitzeugen lange als höchste Instanz von Authentizität gegolten, werden nun neue Ankerpunkte für Authentizitätserwartungen gesucht – der öffentliche Alltagsraum rückt hier zunehmend ins Zentrum der Aufmerksamkeit.

Der folgende Beitrag untersucht aktuelle raumbezogene digitale Anwendungen und Konzepte, die den öffentlichen Alltagsraum für die Auseinandersetzung mit zeitgeschichtlichen Themen, im Besonderen mit der Geschichte des Nationalsozialismus (NS) und der Geschichte des Holocaust, nutzbar machen. Analysiert werden mobile Applikationen und kollaborative Medienkonzepte, die soziale Interaktionen anregen. Der Fokus liegt auf dem Herausarbeiten der medialen Bedingtheit der raumbezogenen geschichtsreproduzierenden Anwendungen und Konzepte: dem Versuch, die Wirksamkeit authentischer Orte mit ›medialer Authentizität‹ zu verstärken, der Konstruktion einer neuen ›medialen Zeugenschaft‹ historischer Ereignisse sowie der Einbindung des realen Raumes in die mediale Inszenierung.

Erinnerungskultur im öffentlichen Raum: von ortsbezogener Erinnerungsarbeit zu mobilen Applikationen

Geschichte ist im Alltagsraum der Stadt oder verdichtet besiedelter Räume ebenso sichtbar wie unsichtbar. Historische Gebäude, Plätze und Orte sind

sowohl Träger unterschiedlicher Bedeutungsebenen der Stadtgeschichte als auch gegenwärtiges, sicht- und benutzbares Stadtmobiliar. Die Stadt, nach Roland Barthes im offenen Diskurs mit ihren Bewohner_innen beziehungsweise Besucher_innen, wird als Raum für soziale Praktiken und Beziehungen permanent neu »gelesen«¹, also genutzt, gestaltet und inszeniert. Die Historizität eines Ortes wird nur dann wahrgenommen, wenn sie für Benutzer_innen relevant ist oder darauf verwiesen wird. Die unterschiedlichen Geschichtsschichten eines Ortes bleiben ohne direkten Verweis unsichtbar. Sie erschließen sich nur der wissenden Betrachter_in. »Der Ort ist all das, was man an ihm sucht, was man von ihm weiß, was man mit ihm verbindet«², hält Aleida Assmann fest. Das Wissen um einen Ort ist oft selektiv. Bestimmte historische Codierungen überlagern alle anderen Bedeutungs- und Ereignisebenen, wie Peter Stachel dies am Beispiel des Wiener Heldenplatzes herausgearbeitet hat.³

In Bezug auf die Vermittlung und Aneignung von NS-Geschichte und der Geschichte des Holocaust sind in der nunmehr beginnenden Zeit des »postmemory«⁴, in der nicht mehr auf das Erfahrungsgedächtnis von Zeitzeug_innen zurückgegriffen werden kann, historische Orte ins Zentrum der Aufmerksamkeit gerückt. Der Ort des Geschehens übernimmt in der zeitgeschichtlichen Vermittlungsarbeit – sei es mit touristischer, bildender oder aufklärender Intention – zunehmend die Funktion von Zeitzeug_innen, die bislang als höchste Instanz von Authentizität galten.⁵ Dem authentischen Ort werden Zeugenschaft und somit Wahrhaftigkeit⁶ zugeschrieben. Mit dem gewachsenen Interesse an den Orten des historischen Geschehens werden neben ausgewiesenen, als solchen inszenierten Erinnerungs- beziehungsweise Gedenkort⁷ wie Gedenkstätten, die ausschließlich der Erinnerung an gesellschaftlich »denkwürdige« Ereignisse gewidmet sind, nun verstärkt auch Spuren der nationalsozialistischen Vergangenheit im öffentlichen Alltagsraum sichtbar gemacht und für die ortsbezogene Erinnerungsarbeit ge-

-
- 1 *Roland Barthes: Semiologie und Stadtplanung.* In: ders.: *Das semiologische Abenteuer.* Frankfurt am Main 1988, S. 199–209, hier S. 202 und 206.
 - 2 *Aleida Assmann: Erinnerungsräume: Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses.* 5. durchgesehene Aufl. München 2010, S. 330.
 - 3 *Peter Stachel: Mythos Heldenplatz.* Wien 2002.
 - 4 *Marianne Hirsch: Surviving Images: Holocaust Photographs and the Work of Postmemory,* *The Yale Journal of Criticism*, Vol. 14, Number 1 (2001), S. 5–37.
 - 5 Zum Umgang mit Zeitzeuginnen und Zeitzeugen in Medien und Vermittlungsarbeit siehe *Martin Sabrow/Norbert Frei: Die Geburt des Zeitzeugen nach 1945.* Göttingen 2012.
 - 6 Zu Authentizität und Zeugenschaft siehe *Sybille Krämer: Zum Paradoxon von Zeugenschaft im Spannungsfeld von Personalität und Depersonalisierung. Ein Kommentar über Authentizität in fünf Thesen.* In: Michael Rössner/Heidmarie Uhl (Hg.): *Renaissance der Authentizität? Über die neue Sehnsucht nach dem Ursprünglichen.* Bielefeld 2012, S. 15–26.
 - 7 Zur Definition von Gedächtnis- beziehungsweise Erinnerungsorten siehe etwa *Tilman Robbe: Historische Forschung und Geschichtsvermittlung: Erinnerungsorte in der deutschsprachigen Geschichtswissenschaft.* Göttingen 2009, S. 13–34.

nutzt.⁸ Immer mehr Hinweis- und Gedenktafeln oder Straßennamen weisen auf NS-Institutionen, NS-Verbrechen beziehungsweise Widerstand gegen das NS-Regime oder auf zerstörtes jüdisches Leben. Alltäglich genutzte Orte und Räume lassen sich jedoch nicht auf die Interpretation einer einzigen Zeitebene reduzieren. Während explizite Holocaustgedenkstätten und NS-Erinnerungsorte, versehen mit dem gesellschaftlichen Auftrag der Mahnung und Erinnerung, nur ein spezifisches historisches Narrativ zulassen und Übertretungen dieser dominanten Leseart gesellschaftliche Empörung auslösen⁹, ist die Einschränkung auf eine Leseart im öffentlichen Alltagsraum nicht möglich. Ehemalige NS-Bauten sind oftmals für gegenwärtige Zwecke transformiert. Sie werden als Verwaltungsbauten genutzt, aber auch anderen Funktionen zugeführt: So residiert etwa im einstigen sogenannten ›Führerbau‹ in München heute die Hochschule für Musik und Theater. Ohne entsprechende Kontextualisierung und ohne das Wissen um weitere Lesarten werden historische Bezüge meist nicht ›gesehen‹ und wahrgenommen. Ein Straßename ist ohne entsprechendes Kontextwissen nichtssagend, ein ehemaliger, mit neuer Funktion versehener, NS-Repräsentationsbau wird nicht als solcher erkannt.

Der Einsatz digitaler Technologien, die Augmentierung des Raumes mit digitalen Informationen, hat neue Möglichkeiten der Repräsentation historischer Narrative im öffentlichen Raum hervorgebracht. Für den Anspruch der Darstellung des »Unsichtbaren im Sichtbaren«¹⁰, den Gottfried Korff für die Museumsdidaktik formuliert hat, eröffnen sich mit den digitalen Erweiterungen neue Anwendungsbereiche: Nicht ein neutraler musealer ›white cube‹ wird inszeniert, sondern öffentliche Alltagsräume mit historischen Bezügen können mit digitalen Informationen angereichert werden. Historische Informationen beziehungsweise interaktive oder Soziale Medien können über mobile Endgeräte wie Smartphones und Tablets orts- und situationsbezogen abgerufen werden. Mit Hilfe von Applikationen (Apps), also Anwendungssoftware für Mobilgeräte, die Location-based- und Augmented-Reality-Technologien einsetzen, kann der aktuelle Ort mit der digitalisierten historischen Dimension (zum Beispiel einem historischen Foto aus derselben Perspektive) überlagert und Nicht-mehr-Existentes durch 3-D-Simula-

8 Bereits ab dem Ende der 1970er Jahre wurde und wird ortsbezogene Erinnerungsarbeit vor allem von zivilgesellschaftlich engagierten Gruppen betrieben, siehe *Maren Büttner*: »Wer das Gestern versteht – kann das Morgen verändern!« Deutsche Geschichtswerkstätten gestern und heute. In: Sabine Horn/Michael Sauer (Hg.): *Geschichte und Öffentlichkeit. Orte – Medien – Institutionen*. Göttingen 2009, S. 112–122.

9 Siehe etwa die mediale Diskussion, die im Juli 2014 um ein Selfie eines US-amerikanischen Teenagers im »Auschwitz Memorial« entbrannt ist, exemplarisch siehe: »Morddrohungen nach Selfie in Auschwitz«. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 29. 8. 2014, URL: <http://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/morddrohungen-nach-selfie-in-auschwitz-13126165.html> (Stand: 7. 9. 2014).

10 *Gottfried Korff*: *Fremde (der, die, das) und das Museum*. In: Jürg Steiner (Hg.): *Museumstechnik Festschrift zum 10-jährigen Bestehen der Museumstechnik, Gesellschaft für Ausstellungsproduktion mbH*. Berlin 1997, S. 8–18, hier S. 8.

tionen virtuell rekonstruiert werden. Unterschiedliche historische Schichten des bekannten Alltagsraumes oder des für Ortsfremde unbekanntes Raumes können somit visualisiert und mit Informationen versehen werden. Fotografisch festgehaltene historische Raumsituationen, Personen und Szenen werden am Originalschauplatz mediengestützt ›vorstellbar‹ gemacht.

Genutzt werden raumbezogene geschichtsreproduzierende Applikationen für touristische Programme oder Freizeitaktivitäten beziehungsweise in der Kulturvermittlung, Erinnerungs- und Bildungsarbeit. Die Palette reicht von Augmented-Reality-Apps, die historische Gebäude und Raumsituationen virtuell am Originalplatz rekonstruieren¹¹, bis hin zu Location-based Games, die Orte und Städte als Schauplätze für Schnitzeljagden nutzen. Im Verlauf des Spiels werden hier in der realen Welt virtuelle Spielelemente und Informationen als Grundlage für weitere Aktivitäten eingesetzt.¹² Insgesamt erfreut sich die Anreicherung realer Schauplätze mit spielerisch-fiktionalen Elementen beziehungsweise der Möglichkeit der Interaktion mit der medialen Erzählung zunehmender Beliebtheit: Zwischen Edutainment und Living History angesiedelt, in der Mitwirkende historische Lebenswelten nachstellen¹³, wird über die Einbindung der Nutzer_innen in mediale Interaktionen versucht, dem Anspruch der ›Verlebendigung‹ und sinnlichen Erfahrung historischer Ereignisse gerecht zu werden.¹⁴ Die Living-History-Applikation des ehemaligen Bahnhofs »Union Station« in Kansas City steht stellvertretend für diesen neuen Typus raumbezogener digitaler Anwendungen.¹⁵ Historische Fotos, die am Bahnhofsgelände entstanden sind, können an den Originalschauplätzen mit Hilfe von Location-based- und Augmented-Reality-Technologien abgerufen werden. Die Fotos – zum Beispiel das Bild eines Paares, das sich nach langer Trennung im Zweiten Weltkrieg in der Bahnhofshalle begrüßt oder Bilder des »Kansas City Massacre«, bei dem 1933 fünf Menschen vor dem Bahnhof erschossen wurden – sind in Größe und Perspektive in die aktuelle Raumsituation eingepasst, sodass sich

11 Exemplarisch siehe die Augmented-Reality-App »Londonium« des »Museum of London«, URL: <http://www.museumoflondon.org.uk/Resources/app/Streetmuseum-Londonium/home.html>, das London zur Zeit des Römischen Reiches rekonstruiert, die App »L'Archiviste«, die standortbasierte Augmented-Reality-Stadtrundgänge in Straßburg anbietet oder themenbezogene (fiktionalen) touristische Touren wie die AR-»Prague Ghosts TourHistory«, URL: <http://www.tourhistory.cz/en.html> (Stand: 8.12.2015).

12 Siehe etwa die Edutainment-Apps »Inspektor Tripton«, URL: <http://sprylab.com/de/projekte/inspector-tripton-mit-tripventure> (Stand: 8.12.2015) oder »Tod an der Mauer«, URL: <http://sprylab.com/de/projekte/interaktives-edutainment-die-app-tod-der-mauer> (Stand: 8.12.2015), die mit Augmented Reality und Geocoaching arbeiten oder das Startup »Cluetivity«, das einen Online-Spiel-Baukasten zur Verfügung stellt, der an einen Ort angepasst werden kann URL: <http://www.cluetivity.com/> (Stand: 8.12.2015).

13 Zu Living History siehe *Berit Pleitner*: Erlebnis- und erfahrungsorientierte Zugänge zur Geschichte. Reenactment/Living History. In: *Geschichte und Öffentlichkeit*, wie Anm. 8, S. 40–50.

14 Zur Bedeutung von sinnlicher Erfahrung und Authentizität siehe folgendes Kapitel.

15 Siehe URL: <http://www.unionstation.org/venues/living-history> bzw. <https://www.youtube.com/watch?v=5RDSa3KbNAk> (Stand: 8.12.2015).

am Display des Smartphones oder Tablets Realität und die virtuelle historische Dimension zu einem visuellen Gesamtbild verbinden. Zusätzlich ist auch eine scheinbare Immersion in das historische Szenario möglich: Stellt sich die Nutzerin oder der Nutzer zwischen die virtuellen Charaktere, sind am Bildschirm der mobilen Endgeräte sowohl reale als auch virtuelle historische Personen zusehen. Mithilfe der integrierten Kamerafunktion kann dieses Bild festgehalten werden. Physisch und digital verschmelzen im Erinnerungsbild.

Mediale Authentizität und Zeugenschaft

Die Anerkennung von Authentizität stellt, obgleich diese als Begrifflichkeit ebenso vage wie umstritten ist¹⁶, eine wesentliche Bedingung für die Aneignung historischen Wissens, für das Sich-Einlassen- und Bezug-Nehmen-Können, dar. In Bezug auf Authentizitätsansprüche an das Vergangene kann Hans-Jürgen Pandel gefolgt werden, der unserem Geschichtsbewusstsein eine stete Suche nach dem Tatsächlichen zuschreibt: »(E)s will wissen, ob etwas tatsächlich der Fall gewesen ist oder nicht«. ¹⁷ »Authentizitätserwartungen gehen aber über eine Vergewisserung des Tatsächlichen hinaus. Das Authentische wird auch mit einem Gefühl verbunden, mit der Möglichkeit, ein bestimmtes Lebensgefühl einer historischen Realität selbst »spüren« zu können. Etwas kann als authentisch gelten, wenn es als authentisch, also echt und wahr, an- oder wahrgenommen wird und somit authentisch wirkt.¹⁸ Oder wie Gilmore und Pine aus Sicht der Motivforschung knapp resümieren: Authentizität sei das, was Konsument_innen erwarten (»what consumers really want«).¹⁹ Museumsbesucher_innen gehen zwar – so die Ergebnisse einer US-amerikanischen Untersuchung – von der Verlässlichkeit und wissenschaftlichen Fundiertheit der präsentierten Informationen aus, als glückliche Museumserfahrung wird jedoch ein sinnliches Erfahren der Vergangenheit, die Möglichkeit des »Sichhineinfühlens« bezeichnet – vom Erleben

16 Zum schwierigen Begriff der Authentizität siehe exemplarisch: *Michael Rössner/Heidemarie Uhl* (Hg.): *Renaissance der Authentizität? Über die neue Sehnsucht nach dem Ursprünglichen*. Bielefeld 2012; *Thomas Fischer/Rainer Wirtz*: *Alles authentisch? Popularisierung der Geschichte im Fernsehen*. Konstanz 2008.

17 *Hans-Jürgen Pandel*: *Authentizität*. In: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider u. a. (Hg.): *Wörterbuch Geschichtsdidaktik*. Schwalbach im Taunus 2006, S. 25 f., hier S. 25.

18 *Theo van Leeuwen*: *What is Authenticity? Discourse Studies – Special Issue: Authenticity in Media Discourse* (2001), zit. nach Katja Köhr: *Die vielen Gesichter des Holocaust. Museale Repräsentationen zwischen Individualisierung, Universalisierung und Nationalisierung*. Göttingen 2012, S. 162.

19 *James H. Gilmore/Joseph B. Pine*: *What Consumers Really Want: Authenticity*. Boston 2007.

der ›Aura‹ des ausgestellten Originalobjektes bis zum Reenactment, in der die Rolle einer historischen Person übernommen wird.²⁰

In der zeitgeschichtlichen Vermittlungsarbeit werden, wie bereits erwähnt, neue Formen der Befriedigung von ›Authentizitätserwartungen‹ gesucht. Medien erhalten dabei eine zentrale Bedeutung. Emotionalisierung, das Darstellen individueller Schicksale und Visualität sind wesentliche Komponenten ›medialer Authentizität‹, wie sie in populären Medienformaten, die sich mit Geschichte befassen – Spielfilmen, TV-Serien, aber auch zunehmend in Dokumentationen – eingesetzt werden. Die Nahsicht – sowohl das ›Miterleben‹ der Geschichten als auch eine nahe Kameraführung – involviert das Publikum, erlaubt eine persönliche Anteilnahme und erzeugt damit Nachvollziehbarkeit und Glaubwürdigkeit. Auch die Museumspädagogik setzt neben Ästhetisierung verstärkt auf Fiktionalisierung und Visualisierung, um die »Beobachtungs- und Empfindungsfähigkeit der Menschen zu erweitern.«²¹ Die klassisch populärkulturellen Versatzstücke der Visualität und des affektiv Berührenden gewinnen also in der historischen Vermittlungsarbeit an Relevanz: Dem (fiktiven) filmischen Narrativ wird eine höhere Wirkungskraft als der Realität zugeschrieben: »Die neue Augenzeugenschaft hat offensichtlich das Verhältnis von Fiktion und Realität verschoben. Auf jeden Fall tritt die Deutungsmacht des filmischen Narrativs in Konkurrenz zu historischer Geschichtsdeutung«²², formuliert Rainer Wirtz.

Mithilfe mobiler digitaler Technologien, wie Augmented Reality und Location-based Services, lassen sich ›Authentizitätserfahrungen‹ nochmals erhöhen: Die genannten Komponenten ›medialer Authentizität‹, die Unmittelbarkeit und Nähe implizieren, werden mit der Vor-Ort-Erfahrung (›Hier ist es wirklich geschehen.«) verknüpft. Der reale Ort wird mit einer digitalisierten historischen Ansicht überlagert, womit historische Bilder oder Filme direkt am Ort des Geschehens gesehen werden können. Die dadurch ermöglichte Gleichzeitigkeit von visuellem Erleben und der Anwesenheit am Ort des Geschehens nähert sich dem Konzept von Liveness, der räumlichen und zeitlichen Anwesenheit der Betrachter_innen im historischen Moment²³, an. Das Medienpublikum nimmt nicht mehr eine ausschließlich passive Zeugenschaft ein, indem es (fiktionale) historische Ereignisse und

20 Befragung von 5.000 Besucherinnen und Besuchern in den USA (Reachadvisors, 2008), zit. nach Eva Ulrike Pirker/Mark Rüdiger: Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen. In: Eva Ulrike Pirker/Mark Rüdiger, et al. (Hg.): *Echte Geschichte: Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen* Bielefeld 2010, S. 11–30, hier S. 16 f.

21 *Andreas Urban*: *Rettung der Vergangenheit – Verlust der Gegenwart. Museumskultur in der Postmoderne*. In: *Geschichte und Öffentlichkeit*, wie Anm. 8, S. 70–79, hier S. 77.

22 *Rainer Wirtz*: *Das Authentische und das Historische*. In: *Thomas Fischer/Rainer Wirtz (Hg.): Alles authentisch? Popularisierung der Geschichte im Fernsehen*. Konstanz 2008, S. 187–203, hier S. 202.

23 *John Durham Peters*: *Witnessing*. In: *Media Culture & Society*, Vol. 23 (2001), S. 707–723, hier S. 720.

Erfahrungen aus dem Wohnzimmer oder dem Kinosaal verfolgt, sondern ›sieht‹ (medial vermittelt) direkt vor Ort historische Bilder, Filmsequenzen oder virtuelle Rekonstruktionen. Damit wird die erwünschte Empfindung direkter visueller Zeugenschaft des historischen Ereignisses oder des Szenarios evoziert. Die digital vermittelten Wahrnehmungen gehen über die von Alison Landsberg beschriebene Wirkung von Onlinemedien als »prosthetic memory«²⁴ hinaus, da die Gewissheit, am Ort des tatsächlichen Geschehens zu sein, in Verbindung mit dem visuellen Erleben der historischen Sequenzen nicht nur einen Erinnerungsraum, sondern auch einen gegenwärtigen Erfahrungsraum eröffnet. Das historische Bild, wenn auch medial vermittelt, verbindet sich mit der Gegenwart und dem gegenwärtigen Erleben. Diese gegenwärtige Wahrnehmung von medial vermittelten Erinnerungsbildern am Ort des Geschehens macht die Anziehungskraft von raumbezogenen mobilen Anwendungen im History-Segment aus. Die große Beliebtheit von Zeitreiseliteratur und -filmen oder Reenactment und Living-History-Aktionen verdeutlicht die Sehnsucht, Unmittelbarkeit und Zeugenschaft auch in den historischen Raum hinein verlängern zu können. Das Bedürfnis, ›zu wissen, wie es wirklich war‹, also authentische Erfahrungen zu machen, treibt das Interesse an historischen Themen an. Mithilfe digitaler Technologien werden also scheinbar die Beschränkungen durch die Zeit überwunden. Die mediale Vor-Ort-Erfahrung, abgesichert durch den visuellen Sinneseindruck und der Gewissheit der örtlichen Authentizität, scheint Nutzer_innen das ›Miterleben‹ vergangener Ereignisse und Sinneseindrücke und damit ›direkte visuelle Zeugenschaft‹, zu ermöglichen. Eingeschränkt wird das Sinneserlebnis jedoch dadurch, dass die historische Ansicht nur im Display des mobilen Endgerätes zu sehen ist, die technologiegestützte Vermittlung also erkennbar bleibt.

Trotzdem werben Produzenten digitaler History-Apps bereits mit der vermeintlichen Möglichkeit der direkten Zeugenschaft und dem Versprechen, sich ein ›eindeutiges‹ Bild der Vergangenheit machen zu können: »Sie werden wissen, was war. Timetraveler macht Sie zum Zeitzeugen«, versprach etwa die gleichnamige mobile App, die Bilder und Filme zur Geschichte der Berliner Mauer mittels Augmented Reality an den Originalschauplätzen abrufbar macht.²⁵ Über eine GPS-Karte werden Nutzer_innen zu elf historischen Schauplätzen geführt. An den ausgewählten Standorten integriert die App in perspektivischer Passgenauigkeit historische Fotos und Filmclips in das Live-Bild des Mobilgerätes. Auch die bereits genannte Union-Station-App wirbt mit ähnlichen Unmittelbarkeitserlebnissen:

»There is something about being in historical buildings that makes you wonder: Who stood here, what happened there? What was it like?

24 Alison Landsberg: *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*. New York 2004, S. 2.

25 Siehe Beschreibung Erstversion URL: <http://timetraveler.berlin/> (Stand: 15.8.2104). Mittlerweile wurde der Beschreibungstext auf »So werden Sie mit Timetraveler zum Zeitzeugen« reduziert (Stand: 8.12.2015).

At Kansas City Union Station you no longer have to wonder. You can experience it. Living History a mobile, augmented reality app that brings history to life in the exact spot it took place and invites you to take part.«²⁶

Die Erwartung eines eindeutigen Bildes der Vergangenheit (›Ich sehe, wie es wirklich war‹.) ist von populärkulturellen Sehgewohnheiten geprägt. In Spielfilmen wird die visuelle Rückblende – der Flashback – eingesetzt, um Vergangenes in die Gegenwartserzählung einzubinden. Eingeleitet durch eine kurze Bildirritation oder einen Schnitt wechselt die sich erinnernde Person in die filmische Erinnerungssequenz, die sich visuell meist nicht von der Gegenwartserzählung unterscheidet – manchmal ist die Vergangenheitsszene in Schwarz-Weiß-Bildern gehalten, um dem Publikum die Unterscheidung der Zeitebenen zu erleichtern. Das Filmpublikum folgt nun der Vergangenheitserzählung und sieht, ›wie es wirklich war‹. Filmische Flashbacks ermöglichen somit einen vermeintlich direkten Rückgriff in die Vergangenheit. Nur wenige Filme weichen von dieser eindeutigen Abbildung des Vergangenen ab. Selten wird die Fehlbarkeit der Erinnerung dargestellt oder unterschiedliche Interpretationsmöglichkeiten des Vergangenen angeboten.²⁷

Die ›gelungene‹ mediale Vor-Ort-Erfahrung basiert also auf eingeübten populärkulturellen Sehweisen, die ein eindeutig reproduzierbares Bild der Vergangenheit erwarten. Aktuelle mobile Applikationen im Geschichtssegment gehen auf diese Erwartungshaltung ein: »Mit dieser App lässt sich die Stadt auf innovative und interaktive Weise erkunden – so, wie sie während des Zweiten Weltkrieges war«, kündigt etwa der Beschreibungstext der App »Anne Franks Amsterdam«, die sich auf die Spuren von Anne Frank und der jüdischen Gemeinde in Amsterdam begibt, an.²⁸

Neben den bereits seit Beginn der Filmgeschichte verwendeten visuellen Rückblenden beeinflussen aktuelle Medienphänomene die Wahrnehmung von Zeugenschaft. Die mobilen Möglichkeiten der Medienproduktion und -verbreitung, vor allem durch Smartphones und Tablets mit integrierten Foto- und Videofunktionen, haben eine Veränderung des Konzeptes von medialer Zeugenschaft bewirkt. Die eigene Zeugenschaft selbst festzuhalten und zu verbreiten, gehört mittlerweile zu den alltagskulturellen Praktiken von Nutzer_innen digitaler Medien. Gestalt und Wahrnehmung von medialen Zeugenberichten haben sich transformiert. In traditionellen Medien werden Zeug_innen, oft lange nach den Ereignissen und in sorgfältig inszenierten

26 Siehe offizieller Trailer zur Union-Station-App, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=5RDsa3KbNAk> (Stand: 8.12.2015).

27 Die Arthouse-Filme »Letztes Jahr in Marienbad« (F 1961, R.: Alain Resnais) oder »Rashomon« (J 1950 Akira Kurasawa) sind Beispiele der zweifelhaften beziehungsweise mehrdeutigen Erinnerungen an die Vergangenheit.

28 Siehe URL: <http://www.annefrank.org/de/Neu/Neu/2012/Mai/App-Anne-Franks-Amsterdam/> (Stand: 8.12.2015).

Settings, von Journalist_innen befragt und die Medienbeiträge professionell aufbereitet. Mittlerweile haben sich jedoch mediale Zeugenberichte etabliert, die von den involvierten Personen selbst festgehalten und verbreitet werden. Verwackelte Handy-Kamera-Optik und der Verzicht auf jeglichen Schnitt sind die visuellen Kennzeichen dieser Beiträge. Amateurvideos sind oft die ersten Medienprodukte, die im Falle von außergewöhnlichen Ereignissen – Naturkatastrophen, Gewalttaten et cetera – in den sozialen, aber auch in den traditionellen Medien zu sehen sind. Mediale Zeugenschaft hat sich also verändert, ist unmittelbarer und selbstbestimmter geworden. Die Zeug_innen entscheiden selbst darüber, ob das Dokument der Zeugenschaft verbreitet wird und in welcher Form beziehungsweise mit welchem Inhalt dies geschieht. Das Konzept der eigenen medialen Zeugenschaft etabliert sich somit in unseren mediatisierten Lebenswelten und Wahrnehmungsmodalitäten.

Die Einbindung dieser neuen medialen Zeugenschaft in die zeitgeschichtliche Vermittlungsarbeit bewegt sich in ihrer populärkulturellen Bedingtheit aber ebenso wie traditionelle History-Medienformate, die nach dem Paul Gerhard mit dem Vorwurf der Spektualisierung und Dramatisierung beziehungsweise der Überschreibung der »mediale[n] Wahrheiten über die historische Realität«²⁹ konfrontiert sind, auf einem schmalen Grat zwischen Aneignung und Vergegenwärtigung beziehungsweise Erlebniskultur und Unterhaltung.

Mediale Vermittlung von NS-Geschichte und der Geschichte des Holocaust

Auch in der Vermittlung und Aneignung des Themenkomplexes NS-Geschichte und der Geschichte des Holocaust wird nach neuen Formen der Vergegenwärtigung der historischen Ereignisse und Erfahrungen gesucht. Um die affektive Annäherung an die Vergangenheit zu ermöglichen und damit aktives Engagement zu erhöhen, werden wiederum Medien verwendet. Audiovisuelle Medien haben in der schulischen Vermittlungsarbeit beziehungsweise in Museen und Gedenkstätten eine hohe Präsenz, seien es großformatige Fotografien der Opfer in Ausstellungen oder die Präsentation von Zeitzeugeninterviews. Obwohl im Allgemeinen in diesem sensiblen Themenkomplex noch große Zurückhaltung im Einsatz von »Erlebniskultur« und Fiktionalisierung spürbar ist, haben bereits Living-History-Elemente und die Ankündigung »direkter Zeugenschaft« Eingang in die Vermittlung der Geschichte des Holocaust gefunden, wie die Holocaustausstellung im Museum of Tolerance in Los Angeles demonstriert.³⁰ In der Anne-Frank-Ausstel-

29 Gerhard Paul: Holocaust – Vom Beschweigen zur Medialisierung. Über Veränderungen im Umgang mit Holocaust und Nationalsozialismus in der Mediengesellschaft. In: ders./Bernhard Schoßig (Hg.): Öffentliche Erinnerung und Medialisierung des Nationalsozialismus. Eine Bilanz der letzten dreißig Jahre. Göttingen 2010, S. 15–39, hier S. 26.

30 Siehe URL: http://www.museumoftolerance.com/site/c.tmL6KfNVLtH/b.9053657/k.CD10/Why_An_Exhibit_on_Anne_Frank.htm (Stand: 15.7.2015).

lung etwa begeben sich Besucher_innen in eine verdunkelte Rekonstruktion des Amsterdamer Verstecks und hören sich Zeitzeugenberichte beziehungsweise vorgetragene Passagen aus Anne Franks Tagebuch an: »[E]xperience the story of Anne Frank as never before«, formuliert das Museum und an anderer Stelle, bezogen auf die Intention der gesamten Holocaustausstellung: »[V]isitors are led back in time to become witnesses«. ³¹ Die Ambivalenz der Befriedigung von ›Authentizitätserwartungen‹ zeigt sich in diesem sensiblen, da moralisch aufgeladenen, Themenbereich besonders deutlich. Das Versprechen, Erfahrungen aus der Zeit des Holocaust selbst zu machen oder direkte Zeugenschaft übernehmen zu können, muss als mehr als fragwürdig beurteilt werden.

Die Möglichkeiten raumbezogener digitaler Technologien werden im Bereich der Vermittlung und Aneignung von NS-Geschichte und der Geschichte des Holocaust jedoch aufmerksam beobachtet. Die Erkenntnis, dass die Rezeption von Zeitzeugeninterviews in den audio-visuellen Medien nicht dieselbe Wirkungskraft wie eine direkte Kommunikation entfalten kann ³², bringt die Suche nach neuen Konzepten und Strategien der Darstellung und Vermittlung mit sich. Der Einsatz fiktional-spielerischer virtueller Elemente, die im Digitalbereich im Allgemeinen eine weite Verbreitung finden, ist hier noch weitestgehend tabuisiert. Bislang sind noch keine immersiven raumbezogenen Digitalkonzepte zum Thema NS-Geschichte und Geschichte des Holocaust zu finden, in der Nutzer_innen in die Rolle von Akteur_innen der historischen Zeit schlüpfen. ³³ Erste Augmented-/Virtual-Reality-Konzepte, die in Konzentrationslagergedenkstätten eingesetzt werden, versuchen mithilfe digitalisierter Quellen sehr vorsichtig, Aneignungsprozesse durch die eigene Auseinandersetzung am Ort des Geschehens zu unterstützen. ³⁴

31 Siehe URL: <http://www.museumoftolerance.com/site/c.tmL6KfNVLtH/b.4865935/> (Stand: 15.7.2015).

32 *Harald Welzer*: Vom Zeit- zum Zukunftszeugen. Vorschläge zur Modernisierung der Erinnerungskultur. In: *Geburt des Zeitzeugen*, wie Anm. 5, S. 33–48, hier S. 35 f.

33 Im Gegensatz zu zahlreichen Shooter Games, die den Zweiten Weltkrieg als Rahmenerzählung verwenden. Auch Widerstand gegen das NS-Regime wird in Computerspielen thematisiert, siehe etwa »Saboteur«, das den Widerstand der Résistance zum Thema macht, oder »Wolfenstein: The New Order«, das fiktiv den Kampf von Widerstandsgruppen nach dem durch die Nationalsozialisten gewonnenen Zweiten Weltkrieg beschreibt. Die Finanzierung für das »aufklärende und lehrreiche« Computerspiel »Imagination is the Only Escape«, in dem die Spieler_innen in die Rolle des jüdischen Jungen Samuel schlüpfen, kam noch nicht zustande, siehe exemplarisch URL: http://www.t-online.de/spiele/id_65338256/crowdfunding-zu-educational-game-ueber-den-holocaust-gestartet.html (Stand: 15.12.2015). Die Integration des »Auschwitz Memorial« als realen Standort für das Smartphone-Spiel »Ingress« löste Proteste aus, siehe exemplarisch URL: <http://www1.wdr.de/themen/infokompakt/nachrichten/kulturnachrichten/kulturnachrichten13284.html> (Stand: 8.12.2015).

34 Siehe zum Beispiel das »Here: Space of Memory«-Projekt der Gedenkstätte Bergen-Belsen, vgl. dazu *Paul F. Verschure*: The Complexity of Reality and Human Computer Confluence: Stemming the Data Deluge by Empowering Human Creativity. In: *Proceedings of the 9th ACM SIGCHI Italian Chapter International Conference on Computer-Human*

Im Bereich der Auseinandersetzung mit NS-Geschichte und der Geschichte des Holocaust im öffentlichen Raum können zur Zeit zwei Typen raumbezogener digitaler Anwendungen beziehungsweise Konzepte unterschieden werden:³⁵ einerseits mobile Applikationen, die über Plattformen wie iTunes oder Google Play zum Download zur Verfügung stehen, und andererseits offene partizipative Medienkonzepte, die über die Nutzung Sozialer Medien die Einbindung der Öffentlichkeit anstreben, wie folgend dargelegt wird.

Raumbezogene digitale Applikationen zur Vermittlung von NS-Geschichte und Geschichte des Holocaust

Digitale geschichtsreproduzierende Applikationen, die über mobile Endgeräte im öffentlichen Raum eingesetzt werden, sind durch eine mehrere Medientypen umfassende, inhaltlich stringente Erzählstrategie charakterisiert. Sie enthalten Text-, Audio- und Bilddateien, teilweise virtuelle Elemente wie 3-D-Rekonstruktionen von Gebäuden oder GPS-Karten und Möglichkeiten der Interaktion. Sie werden meist von Bildungs- und Kulturinstitutionen beauftragt, um die Vermittlungsarbeit in den öffentlichen Raum hinein zu erweitern, und von professionellen Medienanbietern produziert. Dem professionellen Zugang ist es wohl geschuldet, dass sich diese Applikationen in Ästhetik und Umsetzung an gängigen History-TV- und Medienformaten³⁶ orientieren: Textinformationen, Bilder, Zeitzeugenberichte sowie teils virtuelle Rekonstruktionen werden verknüpft und der Fokus auf das Darstellen individueller Schicksale und Geschichten gelegt. Didaktisch folgen die Applikationen einem explorativen Konzept, das heißt sie können von den Nutzer_innen eigenständig vor Ort angewendet werden. Die mobile App »Spurensuche Bremen«³⁷ etwa schickt ihre Anwender_innen auf die Suche nach der NS-Vergangenheit von mehr als 250 Orten in Bremen. Unterschiedliche Medienbausteine – Bilder, Filmsequenzen und Hörbeiträge – die Leben und Vernichtung in der Zeit des Nationalsozialismus dokumentieren, können erst am jeweiligen Schauplatz abgerufen und »eingesammelt« werden. Eine ähnliche Vorgangsweise wählt die App »Zwangsarbeit« der Berliner Geschichtswerkstatt. Sie ermöglicht laut Eigenbeschreibung, »einen medial unterstützten Umgang mit historischen Spuren in der Stadt und zugleich

Interaction: Facing Complexity, ACM (September 2011), S. 3–6. Weitere Projektbeispiele siehe *Edith Blaschitz/Erich Herber: Vermittlung und Aneignung der Geschichte des Holocaust: Überlegungen zu transmedialen Konzepten im Alltagsraum*. In: *Zeitschrift für Genozidforschung* 14, 1–2/13 (2015), S. 168–189.

35 Nicht einbezogen in die Analyse wurden digitale Konzepte in ausgewiesenen Gedenkstätten beziehungsweise Erinnerungsorten.

36 Zur Vorgangsweise von History-TV-Formaten siehe: *Wirtz*, wie Anm. 22.

37 Siehe App »Spurensuche Bremen«, URL: <http://www.spurensuche-bremen.de/>, das Webportal ging 2010 online, 2014 wurde die App implementiert (Stand: 8.11.2015).

eine anschauliche Verortung von Zeitzeugen-Erinnerungen.«³⁸ Geleitet von den Erzählungen ehemaliger Zwangsarbeiter_innen können in Berlin fünf Touren unternommen werden, die von Zwangsarbeit und Erniedrigung im Nationalsozialismus berichten. Mittels digitalisierter Video- beziehungsweise Audiointerviews, Fotos, Printquellen und aufbereiteter Hintergrundberichte können an ausgewählten Stationen Schauplätze des damaligen Geschehens abgerufen werden. Zusätzliche Informationen und Zeitzeugenberichte auf der Website der Geschichtswerkstatt erlauben eine weiterführende Beschäftigung mit dem Thema.

Die bereits erwähnte mobile App »Anne Franks Amsterdam«³⁹ setzt neben kontext- und situationsadäquaten digitalisierten Wissensbeständen (Zeitzeugeninterviews, Hintergrundinformationen etc.) *zusätzlich Augmented Reality ein, um reale Orte beim Stadtrundgang mit historischen Fotos aus der Zeit des Zweiten Weltkriegs zu überblenden*. Durch die direkte, perspektivisch abgestimmte Überblendung des gegenwärtigen Ortes am Display eines Smartphones oder Tablets wird bewusst das Augenmerk auf Kontraste oder Gemeinsamkeiten vergangener und gegenwärtiger Raumsituationen gelegt. Ähnlich die mobile App »Oshpitzin«⁴⁰, die das Leben der vertriebenen und ermordeten jüdischen Bevölkerung in der polnischen Stadt Oświęcim (Auschwitz) nachzeichnet. Interviews mit Überlebenden und Hintergrundbeiträge zur jüdischen Geschichte der Stadt werden bereitgestellt, und mithilfe eines 3-D-Modells und Augmented-Reality-Technologie wird die zerstörte Synagoge am Originalstandort virtuell nachgebaut. Die aktuelle Raumsituation wird am Display des mobilen Endgerätes mit dem visualisierten Synagogengebäude überlagert. Indem virtuelle Rekonstruktionen von Nicht-mehr-Existentem in die aktuelle Raumsituation integriert werden, kann ein unmittelbarer Bezug zur Gegenwart geschaffen werden. Der gegenwärtige Raum ist weiterhin wahrnehmbar: Es wird also nicht der Versuch unternommen, eine in sich geschlossene parallele Medienwelt zu erzeugen.

Der reale Raum als Schauplatz eines historischen Geschehens wird also Teil der medialen Inszenierung. Verwendete Norman M. Klein den Begriff des »scripted space« für einen künstlich gestalteten öffentlichen Raum, dessen reale Gebäude und Plätze für eine bestimmte Betrachtungsweise (»mode of seeing«⁴¹) geschaffen oder transformiert werden, bleibt in diesen Anwendungen der reale Raum unverändert und wird als Authentizitätsbeweis (»Hier ist es wirklich passiert.«) in die mediale Inszenierung eingebunden.

38 Produziert 2013, siehe URL: http://www.gedenkstaettenforum.de/nc/gedenkstaetten-rundbrief/rundbrief/news/digitale_spurensuche_und_mobiles_lernen_imoeffentlichen_raum/ (Stand: 8.12.2015).

39 Siehe App »Anne Franks Amsterdam«, produziert 2012, URL: <http://www.annefrank.org/de/New/New/2012/Mai/App-Anne-Franks-Amsterdam/> (Stand: 7.11.2015).

40 Siehe App »A Guide to the Jewish History of Oświęcim«, URL: <http://app.oshpitzin.pl> (Stand: 8.12.2015).

41 Norman M. Klein: *The Vatican to Vegas: A History of Special Effects*. New York 2004, S. 355.

Der Begriff ›scripted spaces‹ erhält also einen neuen Bedeutungsinhalt: Das historische Narrativ ist Grundlage der medialen Erzählung, gleichzeitig wird es als historisches Setting ebenso wie die präsentierten Charaktere und Schauplätze Teil des verwendeten Digital-Storytelling-Konzeptes. Der historische Kontext erschließt sich durch die bereitgestellten Medienbausteine und die mediale Erzählung. Der nunmehrige Kulissencharakter der Stadt wird in den Selbstdarstellungen der Apps hervorgehoben: »Die Stadt bildet die Kulisse: Zahlreiche Orte Amsterdams sind untrennbar mit Besatzung, Widerstand und Verfolgung verbunden«, beschreibt das Anne-Frank-Haus seine App.⁴²

Die Nutzer_innen werden auf vorgegebenen Routen durch die medialen ›scripted spaces‹ navigiert. Sie bewegen sich zwar als Akteur_innen im Raum, werden jedoch stets von der medialen Erzählung geleitet. Die Choreografie der medialen Inszenierung muss sehr genau eingehalten werden: Informationen können nur an bestimmten Entry Points abgerufen werden. Im Falle von Augmented-Reality-Überlagerungen muss die exakte Position der historischen Fotografie eingenommen werden.

In den geschichtsreproduzierenden digitalen Applikationen wird also eine Lesart und Sichtweise des vorgefundenen Raums vorgegeben: Die historischen Schichten müssen mit diesen digitalen Applikationen nicht selbst ›gelesen‹ werden, sondern die vorgegebene Geschichtsdeutung kann übernommen werden. Das jeweils angebotene historische Narrativ überlagert nicht nur den aktuellen Text des Alltagsraumes, sondern auch andere historische Schichten.

Soziale Medien und Partizipation

Im bereits angeführten zweiten Typus raumbezogener digitaler Anwendungen versuchen Archive und Museen mit offenen partizipativen Medienkonzepten die Öffentlichkeit zur Interaktion mit ihren digitalisierten historischen Sammlungen anzuregen. Immer mehr Digitalisate, also digitalisierte Objekte wie etwa Print- und (audio-)visuelle Medien, stehen zur Verfügung. Auch raumbezogene Konzepte, die über mobile Apps eine Vor-Ort-Nutzung der digitalen Archiv- oder Museumsbestände im realen öffentlichen Raum und Interaktion über die Sozialen Medien ermöglichen, kommen dabei vermehrt zum Einsatz. Die San José Public Library beispielsweise ließ eine Augmented-Reality-App für Smartphones produzieren, die historische Aufnahmen von San José aus dem Bibliotheksbestand für einen städtischen Rundgang zur Verfügung stellt. Nutzer_innen können die Bilder am Originalschauplatz abrufen, kommentieren und ihr eigenes Wissen dazu fügen.⁴³ Gedächtnisinstitutionen wie Archive und Museen greifen damit einen Trend auf, der unter dem Schlagwort ›Erinnerungskultur 2.0‹ Bekanntheit erlangt

42 Siehe URL: <http://www.annefrank.org/de/Neu/Neu/2012/Mai/App-Anne-Franks-Amsterdam/> (Stand: 8.12.2015).

43 Verfügbar unter URL: <http://sjpl.boopsie.com> (Stand: 8.12.2015).

hat. Der Umgang mit Erinnerungsmedien hat sich mit den neuen mobilen Technologien grundlegend geändert: Noch im Moment des Geschehens ist ein Erlebnis bereits ein digitales Erinnerungsbild oder Erinnerungsvideo, über die Sozialen Medien veröffentlicht und mit anderen geteilt. Doch nicht nur die Gegenwart wird dokumentiert und archiviert, auch die Vergangenheit wird kollektiv rekonstruiert. Privatpersonen werden aufgerufen, Familienerinnerungen zu veröffentlichen oder initiieren selbst Erinnerungsprojekte in den Sozialen Medien.⁴⁴ Texte, Bilder und Videos zu historischen Themen werden online gestellt, kommentiert und diskutiert. Das kollektive Sammeln von Erinnerungen an gemeinsame Vergangenheitsräume – angefangen von der eignen Wohnumgebung bis hin zu nicht mehr existenten Räumen, Gemeinwesen oder Staaten, wie Jugoslawien oder die DDR, wird in den Sozialen Medien mit großem Engagement betrieben.⁴⁵ Nutzer_innen halten mit Tweets, Fotos auf Instagram oder Pinterest, Postings auf Facebook oder Textbeiträgen aufWhatsapps ihre Erinnerungen fest beziehungsweise tauschen diese aus. Im Mittelpunkt steht die subjektive Auseinandersetzung mit den Orten, das heißt die Artikulation der eigenen Empfindungen und Eindrücke. Nutzer_innen machen sich ihr ›eigenes Bild‹ historischer Gegebenheiten und Ereignisse: Sie konstruieren ihre eigenen »Wirklichkeits- und Vergangenheitsversionen«⁴⁶, um diese mit Fragen nach ihrer Identität zu verbinden. Andrew Hoskins wertet das in ständiger Veränderung befindliche, aus geteilten Erinnerungen gespeiste, »New Memory« als wesentlichen Gegenpol zu den von Medienunternehmen produzierten kollektiven Erinnerungen.⁴⁷ Auch wenn die Zuschreibung einer neuen Erinnerungskultur bereits aus einer bestimmten (euphorischen) Zeit- und Erwartungshaltung zu sehen ist und auch Zweifel geäußert werden, inwieweit durch Medien geschaffene emotional-subjektive Zugänge zur substanziellen Auseinandersetzung mit historischen Themen befähigen⁴⁸, kann festgehalten werden, dass mit Web-2.0-Technologien die Möglichkeiten der Produktion und Veröffentlichung kollektiver Erinnerungen, und damit auch die Quantität verfügbarer Erinnerungen, erweitert wird. Bislang private Artefakte, und Erfahrungen

44 So wurde etwa das europäische Online-Archiv »Europeana 1914–1918 – Unbekannte Geschichten und offizielle Dokumente zum Ersten Weltkrieg« gestartet, das digitalisierte Archivalien in öffentlichem Besitz präsentiert, aber auch Privatpersonen zum Upload von Erinnerungsdokumenten aus dem Ersten Weltkrieg einlädt. URL: <http://europeana1914-1918.eu/de> (Stand: 3.10.2015).

45 Vgl. virtuelle Erinnerungsräume wie etwa die Facebookgruppen »Wir Kinder von damals«, »DDR Nostalgie oder kurz Ostalgie« oder »Yugoslavia Nostalgia«.

46 *Astrid Erll*: Medium des kollektiven Gedächtnisses – ein (erinnerungs-) kulturwissenschaftlicher Kompaktbegriff. In: dies./Ansgar Nünning (Hg.): *Medien des kollektiven Gedächtnisses. Konstruktivität – Historizität – Kulturspezifität*. Berlin/New York 2004, S. 3–25, hier S. 19.

47 *Andrew Hoskins*: The Mediatisation of Memory. In: Joanne Garde-Hansen/Andrew Hoskins/Anna Reading (Hg.): *Save as ... Digital Memories*. Basingstoke 2009, S. 27–43, hier S. 28.

48 Vgl. *Paul*, wie in Anm. 29.

werden nun öffentlich zugänglich gemacht. Erinnerungskultur wird also vielfältiger, die offiziellen Narrative werden erweitert und ergänzt.

Der soziale Raum wird zum Ausgangspunkt für die individuelle Beschäftigung mit der Vergangenheit und der eigenen Verortung. Für das raumbezogene kollaborative Erarbeiten und Dokumentieren von Erinnerungen stehen spezielle Web-2.0-Werkzeuge zur Verfügung. Das kostenlose Open-Source-Werkzeug »LocalWikis« etwa versucht zum kollaborativen Sammeln lokalen Wissens zu animieren: »Ein gemeinschaftliches Werkzeug, um Geschichten zu erzählen«, lautet die Eigendefinition.⁴⁹ Neben Lokalthemen wie Serviceleistungen, Politik oder Vernetzung sollen hier auch historische Themen von Communitymitgliedern erarbeitet und im »LocalWiki« zur Verfügung gestellt werden. Eine ähnliche Intention verfolgt das user-generierte digitale Archiv »Historypin«. Historische Fotos beziehungsweise Audio- und Videoaufnahmen können auf Google Maps »gepinnt« und dann über Google Street View eingesehen, erweitert, getaggt und kommentiert werden. Auf mobilen Endgeräten abgerufen, ist auch ein Vor-Ort-Vergleich von historischen Ansichten mit der aktuellen Raumsituation möglich. Wie bislang das eigene Heim mit Erinnerungen und Erinnerungsstücken bestückt wurde und wird, haben mithilfe der digitalen Technologien Nutzer_innen nun die Möglichkeit, die Stadt und den Raum mit ihren Erinnerungen auszustatten.⁵⁰ Federico Casalegno, als Kommunikationswissenschaftler und Mediendesigner an digitalen Memoryprojekten beteiligt, spricht davon, dass in digital angereicherten Räumen der reale Ort zum Interface der Erinnerung wird: »[T]he environment becomes a real interface of memory, a connective tissue.«⁵¹

Im Bereich der Vermittlung und Aneignung von NS-Geschichte und der Geschichte des Holocaust sind ebenfalls erste Beispiele zu finden. So versuchte das von der Künstlerin Karen Frostig initiierte Programm »The Vienna Project« zur Erinnerung an österreichische Opfer des Nationalsozialismus⁵² den öffentlichen Raum der Stadt als Anlass für soziale Praktiken zu verstehen und einzubinden. Virtuelle und reale Räume beziehungsweise Events wurden während des Projektes, das 2013 an 38 Wiener »Orten der Erinnerung« stattfand, in Beziehung gesetzt. Reale Orte als Ausgangspunkte, Gedenk- und Informationsveranstaltungen, Zeitzeugengespräche, mediale (künstlerische) Inszenierungen an den »Orten der Erinnerungen«, begleitet von Informationen, Blogs und Diskussionen in den Sozialen Medien, sollten die eigene Auseinandersetzung mit der NS-Geschichte anregen beziehungsweise mehrperspektivische Herangehensweisen ermöglichen. »Insgesamt

49 Siehe URL: <https://de.localwiki.org/> (Stand: 8.11.2015).

50 *Frederico Casalegno: Thought on the Convergence of Digital Media, Memory, and Social and Urban Spaces* (2004), S. 317. URL: <http://www.idemployee.id.tue.nl/g.w.m.rauterberg/movies/living%20memory/Articles/Casalegno-2004.pdf> (Stand: 8.11.2015).

51 Ebd.

52 Siehe »The Vienna Project«, URL: <http://theviennaproject.org/> (Stand: 8.12.2015).

ist der Raum ein Ort, mit dem man etwas macht«⁵³, hält Michel de Certeau fest. Der öffentliche Raum – nach de Certeau ein Geflecht von beweglichen Elementen⁵⁴ – ist niemals ein in sich geschlossenes System, und die Wahrnehmung des Gesehenen kann je nach individuellen Vorerfahrungen, Wissen, Haltungen und Handlungszielen unterschiedlich sein. Der Raum kann jedoch als Anlass für eine weiterführende Auseinandersetzung und die Ausübung sozialer Praktiken wahrgenommen werden. Inwieweit Beteiligung und Interesse an historischen Themen und im Konkreten an NS-Geschichte und der Geschichte des Holocaust durch raumbezogene digitale Anwendungen und Konzepte angeregt oder gar gesteigert werden können, ist nicht klar. Noch gibt es keine Untersuchungen, die die Wirksamkeit solcher neuen Vermittlungs- und Aneignungsformate belegen. Die den Räumen zugewiesene »Gestaltungsmöglichkeit und [das] Zukunftspotential«⁵⁵, die neue Zugänge eröffnen, werden jedenfalls durch den Einsatz der raumbezogenen digitalen Anwendungen und Konzepten angestrebt.

Fazit

Was verändert sich also, wenn verborgene historische Schichten im öffentlichen Raum durch digitale Technologien direkt vor Ort sichtbar gemacht werden? Zunächst können neue Wissens- und Erinnerungsräume erschlossen und bislang Unsichtbares nachvollziehbar gemacht werden. Ein alltäglich genutzter Ort gewinnt neue Dimensionen und über die Authentizität des Ortes können Nähe und Unmittelbarkeit geschaffen werden. Im Gegensatz zu fix verankerten Hinweistafeln oder unübersehbaren Denkmälern sind die digitalen Wissenserweiterungen aber auch flüchtiger und können sich den Nutzer_innen des Raumes entziehen: Sie werden nur dann manifest, wenn sie bewusst angewendet werden. Virtuelle Narrative können abgerufen werden, bleiben ansonsten jedoch unsichtbar. Sie sind Handlungsangebote, die eine neue Sichtweise, aber auch mehrperspektivische Herangehensweisen ermöglichen.

Mobile geschichtsreproduzierende Applikationen arbeiten entlang eines Digital-Storytelling-Konzeptes eine historische Perspektive heraus und verwenden den realen Raum als Teil der medialen Inszenierung. Neben der Authentizität des historischen Ortes, versuchen diese Applikationen zusätzlich »mediale Authentizität« zu schaffen und damit das Wahrnehmungserlebnis zu steigern. Konzepte, die auf Interaktion über die Sozialen Medien abzielen, erlauben eine Ausstattung des Alltagsraumes mit eigenen virtuellen Erinnerungsstücken und Narrativen.

Die Visualität der verwendeten Medien spielt in allen raumbezogenen Anwendungen und Konzepten stets eine entscheidende Rolle: Das eigene vi-

53 *Michel de Certeau*: Kunst des Handelns. Berlin 1988, hier S. 218.

54 Ebd.

55 *Aleida Assmann*: Geschichte findet Stadt. In: Moritz Csaky/Christoph Leitgeb (Hg.): Kommunikation – Gedächtnis – Raum. Bielefeld 2009, S. 13–27, hier S. 17.

suelle Erleben der historischen Sequenzen am Ort des Geschehens eröffnet nicht nur einen Erinnerungsraum, sondern auch einen gegenwärtigen Erfahrungsraum und damit einen vermeintlich direkten Rückgriff in die Vergangenheit. Obgleich das mediale ›Miterleben‹ der historischen Bilder oder Filmsequenzen derzeit nur über das Display der mobilen Endgeräte möglich ist und somit das Artifizielle der ›Erinnerung‹ erkennbar bleibt, nähern sich die digitalen Anwendungen einer ›direkten Zeugenschaft‹ der historischen Ereignisse und dem Konzept von Liveness an. Sehgewohnheiten populärer Medienformate beziehungsweise neue mediale Wahrnehmungsmodalitäten der Nutzer_innen, aber auch die Faszination Raum und Zeit überwinden zu können, unterstützen die Akzeptanz der neuen Angebote. Die populärkulturelle Bedingtheit der digitalen Anwendungen kann aber gleichzeitig auch zu eindimensionalen Lesearten, Trivialisierung und Glättung der historischen Ereignisse führen – Ergebnisse, die gerade in der Vermittlung und Aneignung von NS-Geschichte und der Geschichte des Holocaust nicht erwünscht sind. Dennoch bieten die raumbezogenen Konzepte in diesem sensiblen Themenkomplex, wo die Wirkkraft der direkten Kommunikation von Zeitzeug_innen bald nicht mehr zur Verfügung steht, neue Möglichkeiten der Exploration und Auseinandersetzung, da sich der (vertraute) öffentliche Raum für Aneignungsprozesse im besonderen Maße eignet. Das mediengestützte eigene visuelle Erleben der historischen Sequenzen kann als Gegenstand der Reflexion beziehungsweise Anlass für soziale Praktiken genutzt und nicht als Versuch, historische Erfahrungen selbst zu erleben oder ›wiederholbar‹ zu machen, verstanden werden.



Dr. Edith Blaschitz
Stabsbereich Digital Memory Studies
Department für Kunst- und Kulturwissenschaften
Donau-Universität Krems
A – 3500 Krems
edith.blaschitz@donau-uni.ac.at