

## 18. Ost-West-Europäisches Gedenkstättenreffen Kreisau

25./26. März 2021

### Das virtuelle Erinnern. Gedenkstättenarbeit und digitale Medien

Zu Beginn des ersten Tages begrüßte **Dominik Kretschmann** (Leiter der Gedenkstätte in der Stiftung Kreisau für Europäische Verständigung) die über 100 Teilnehmenden des (zum ersten Mal digitalen) 18. Ost-West-Europäischen Gedenkstättenreffens Kreisau.

Die Veranstalter stellten sich und ihre Institution sowie Ziel, Geschichte und Tradition des Gedenkstättenreffens vor:

- **Dominik Kretschmann**, [Stiftung Kreisau für europäische Verständigung](#)
- **Agnieszka Pustola**, [Stiftung Erinnerung, Verantwortung, Zukunft](#)
- **Markus Pieper**, [Bundesstiftung zur Aufarbeitung der SED-Diktatur](#)
- **Jacqueline Boysen**, [Evangelische Akademie zu Berlin](#)
- **Marek Szajda**, [Zentrum „Erinnerung und Zukunft“, Breslau](#)

Der Eröffnungsvortrag von **Maciej Zabierowski** (Mitarbeiter der Bildungsabteilung des Jüdischen Zentrum Oświęcim) führte detailreich in das Thema des 18. Ost-West-Europäischen Gedenkstättenreffens „Das virtuelle Erinnern. Gedenkstättenarbeit und digitale Medien“ ein. Zabierowski sprach über Spezifika, Möglichkeiten und Herausforderungen des digitalen Lernens, das im Zuge der Corona-Pandemie neue Bedeutung gewonnen hat.

Die digitale Technologie ermöglicht, dass wir zu jeder Zeit, an unterschiedlichen Orten und mit Menschen aus der ganzen Welt lernen können. In seiner partizipativ gestalteten Präsentation wies Maciej Zabierowski auf die Diskrepanz zwischen den Ansprüchen an das digitale Lernen und seiner tatsächlichen Umsetzung hin. Die Technologie werde oft als Ersatzmedium wahrgenommen, das den analogen Unterricht bloß in den virtuellen Raum übertragen soll. Beim Online-Unterricht gehe es aber vielmehr darum, dass er *anders* gestaltet ist. („*Remotely means different.*“). Ein Umdenken bezüglich der eingesetzten Methode und des gewünschten Ziels spiele im Prozess der Digitalisierung eine bedeutende Rolle.

Im Jüdischen Zentrum Auschwitz, das sich mit der Geschichte der jüdischen Bevölkerung in der kleinpolnischen Stadt Oświęcim auseinandersetzt, begann der Prozess der Digitalisierung bereits vor der Pandemie. Das Museum bot virtuelle Führungen durch die Innenräume an und konzipierte eine viersprachige App „Oshpitzin“, die den Spuren des jüdischen Lebens in der Stadt nachgeht. Die pandemiebedingte Umstellung auf Online-Angebote ist laut Maciej Zabierowski gelungen, da sie das Zielpublikum des Zentrums deutlich vergrößerte und erweiterte. Die digitale Vermittlungsarbeit bringe allerdings einige Herausforderungen mit sich. Problematisch sei beispielsweise der Umgang mit Emotionen, Authentizität oder Inklusion. Diese Fragen wurden im Anschluss an die Präsentation mit allen Teilnehmer\*innen diskutiert.

#### Turbopräsentationen

Teilnehmer\*innen stellten in Turbopräsentationen die **Gedenkstätte Brauweiler** in Pulheim, das **Zentrale Museum der Kriegsgefangenen** in Lamsdorf, die **Stiftung Topographie des Terrors** in Berlin, die **Geschichtswerkstatt Leonid Levin** in Minsk, die **Justice and Peace Commission of Albania**, die **Gedenkstätte in der Justizvollzugsanstalt Wolfenbüttel**

sowie **Mnemonics**, ein Zentrum für Studien zur Geschichtspolitik und Public History in der Ukraine, vor.

## **Panel 2: Gedenkstättenarbeit online: Ausstellungen**

**Christian Huberts** (Stiftung Digitale Spielekultur, Berlin) erörtere unter der Überschrift „Erinnern mit Games“ die Frage, welchen produktiven Beitrag Digitale Spiele für die Erinnerungskultur leisten können. Dabei zeigte er zunächst auf, dass Computerspiele von jeher historische Stoffe aufgegriffen haben. Geschichte erscheint in den meisten Spielen jedoch nur als Oberfläche bzw. als historischen Hintergrund für andere Spielaktivitäten wie (Ressourcen-)Management und Strategieentscheidungen. Beispiele hierfür sind die Computerspiele *The Sumerian Game* (1964), *Oregon Trail* (1985), *Civilization VI* (2016) sowie *Castle Wolfenstein* (1981).

Wenn Geschichte nur als historisches Setting eingebunden werde, bestünde die Gefahr, dass große Lücken in der Erinnerungskultur entstehen. Dies werde besonders bei Computerspielen, die in der Zeit des Nationalsozialismus spielen, deutlich, da diese den Holocaust meist nicht thematisieren.

In den vergangenen Jahren seien jedoch auch Computerspiele erschienen, die nicht nur vor der Kulisse des historischen Settings unterhalten, sondern auch Informationen vermitteln wollen. So übernehmen in dem Spiel „Through the Darkest of Times“ (2020) Spielende eine Rolle in einer Widerstandsgruppe im Kampf gegen den Nationalsozialismus. Ein weiteres Beispiel ist das Computerspiel „Attentat 1942“ (2017), das mit fiktiven Zeitzeug\*inneninterviews arbeitet.

Beide Spiele sind zwar Independent Games, aber auch im Mainstream entstehe langsam ein Bewusstsein für die Bedeutung von Spielen als wichtiges erzählendes Medium für die Erinnerungskultur. Um diesen Prozess weiter voranzutreiben, vernetze die Stiftung Digitale Spielekultur Spieleentwickler\*innen und Historiker\*innen. Gemeinsam entwickeln sie z.B. bei Pitch Jams Spieleideen u.a. zur Geschichte des Nationalsozialismus.

In der Diskussion stellte Christian Huberts heraus, dass Lehrkräfte Computerspiele wie „Through the Darkest of Times“ bereits zu Bildungszwecken in Schulen einsetzen. Es wurde die Frage nach der Darstellbarkeit des Holocaust in den Computerspielen und möglichen ethischen Bedenken bei Opferverbänden gestellt. Huberts erklärte, dass Spieleentwickler\*innen sich meist dafür entscheiden, nationalsozialistische Verbrechen weder direkt zu zeigen noch zum Gegenstand des Spielgeschehens zu machen. Manche Spiele wie „Through the Darkest of Times“ versuchen über Zeitzeug\*inneninterviews, das Geschehen indirekt zu vermitteln. Anschließend nannte Huberts noch das Durchschnittsalter der Spielenden – 37 Jahre –, wobei die größte Gruppe derzeit die über 60-Jährigen ausmachen würde.

**Marko Poolamets** (Eesti Mälu Instituut, Tallinn, Estland) berichtete in seinem Vortrag über sein Webprojekt „Communist Crimes“, das an die Verbrechen kommunistischer Regime gegen die Menschlichkeit weltweit erinnert. Aufgrund der Corona-Situation musste eine ursprünglich physisch geplante Ausstellung zur Roten Armee in Estland von 1944 bis 1945 ins Digitale verlegt werden. Die digitale Ausstellung „The ‚Liberator‘ arrived... History exhibition about the contradictions between propaganda glorifying the Red Army as the Liberator and real life in Estonia during 1944-45“ wurde mit dem Tool „genially“ erstellt. Der Umgang mit diesem Tool sei nach Poolamets einfach und schnell zu lernen. Weitere Vorteile für das Museum seien die geringen und flexibel anzupassenden Kosten des Programms sowie

die Möglichkeit Statistiken bzw. Feedback einzuholen. Zudem mache die optionale Mehrsprachigkeit Menschen in aller Welt den Zugang möglich. Nach Poolamets konnten so auch die lokalen russischen Bewohner erreicht werden, denen die Ausstellung andere als die offizielle russische Perspektive auf die Rote Armee eröffnen sollte. Auch für die Besucher\*innen sei das Tool vorteilhaft, da sie die kostenlose Ausstellung in ihrer eigenen Geschwindigkeit durchlaufen können und Dokumente am Bildschirm oft besser erkennbar seien als im Original. Nachteile seien jedoch die Beschränkung auf 2D-Darstellungen, eine eingeschränkte Funktionalität und die oft mangelhafte Darstellung auf mobilen Endgeräten. Auch erfordere die Erstellung einer Ausstellung via „genially“ grundlegende Design-Kompetenzen und das Programm sei nicht mit allen Ausstellungsformaten kompatibel. Schließlich können nach Poolamets digitale Ausstellungen physische nicht ersetzen: Vielmehr seien sie eine Ergänzung und dienen dazu, an reale Ausstellungen heranzuführen und Neugier zu wecken.

Marko Poolamets hob in der Diskussion hervor, dass die digitale Ausstellung ein internationales Publikum erreicht habe, darunter etwa 40 % Est\*innen und 30 % Russ\*innen. Auf Nachfrage erklärte er, dass seiner Institution keine weiteren Kosten durch Urheberrechtsfragen entstanden seien. Dennoch müsse dieser potenzielle Kostenfaktor bei der Erstellung digitaler Ausstellung im Auge behalten werden. Aufgrund der 2D-Ausrichtung sei das Tool „genially“ am besten für dokumentengestützte Ausstellungen geeignet. Poolamets verwies darauf, dass „genially“ vielfältige Einsatzmöglichkeiten biete – auch im Bildungssektor: So nutze er das Tool anstelle von PowerPoint auch in Lehrveranstaltungen, um bestimmte Inhalte zu vermitteln.

Poolamets betonte im Übrigen, dass die digitale Ausstellung nicht alle Artefakte aus dem realen Museum zeige, um zu motivieren, die physische Ausstellung zu besuchen.

#### Turbopräsentationen

Vertreter\*innen der verschiedenen Einrichtungen stellten die **Gedenkstätte Jacob Picard** in Öhningen-Wangen, das **Museum IX Fort** in Kaunas, die **KZ-Gedenkstätte Dachau**, die **Moses Mendelssohn Stiftung** in Berlin, die **NS-Dokumentationsstelle Villa Merländer** in Krefeld, das **Projekt Code Viking 1942-2021** des Berliner Recherchekollektivs Vajswerk sowie das **Russian Research and Educational Holocaust Center** in Moskau vor.

### **Panel 3: Gedenkstättenarbeit online: Zeitzeugen digital**

**Karen Jungblut** (von der USC Shoah Foundation, Los Angeles, USA) berichtete über die digitale Überlieferung der Aussagen von Zeitzeug\*innen. Als authentische Quellen sind sie fester Bestandteil der Erinnerungs- und Gedenkstättenarbeit. Seit vielen Jahren wird insbesondere im Bezug auf die Opfer des Nationalsozialismus, diskutiert, in welcher Form persönliche Erinnerungen von Zeitzeug\*innen nach deren Ableben angemessen zu vermitteln sein werden. Eine mögliche Lösung bietet die Shoah Foundation. Die US-amerikanische Stiftung sammelt seit 1994 Zeugnisse von den Überlebenden des Holocausts und anderer Völkermorde und nutzt Interviews zu Bildungszwecken. Ihr Projekt *Dimensions in Testimony* ist ein interaktives Interviewformat, das den User\*innen ermöglicht, selbst Fragen zu stellen und scheinbar direkt mit den u.U. längst verstorbenen befragten Menschen zu „kommunizieren“. Die Antworten werden automatisch generiert und stammen aus

ausführlichen vorgedrehten Interviews. Karen Jungblut hat im Rahmen ihrer Präsentation gezeigt, wie dieses Tool, das im Publikum viele, auch ethische Fragen hervorrief, funktioniert.

**Anna Maria Mydlarska** (Leiterin der Abteilung der Filmdokumentation am Europäischen Solidarność-Zentrum, Danzig) stellte unter dem Titel „Die Kraft der Erinnerung“ das Zeitzeug\*innen-Projekt des Zentrums vor. Seit 2008 werden in der Danziger Institution Interviews mit Mitgliedern und Unterstützer\*innen der unabhängigen Gewerkschaft Solidarność geführt und aufgenommen. Die Sammlung umfasst derzeit mehr als 1300 Video-Interviews. Sie wurden mit Personen aus dem ganzen Land geführt und beziehen sich auf unterschiedlichste Aspekte der Geschichte der stärksten Oppositionskraft in der Volksrepublik Polen. Die Interviews sind in gekürzter Fassung online verfügbar, sie werden hauptsächlich zu Bildungszwecken und als Grundlage für Dokumentarfilme genutzt. Die Erinnerungen der Solidarność-Akteur\*innen wurden ebenso in die Dauerausstellung integriert. Die Leiterin der Filmdokumentation stellte in ihrer Präsentation auch weitere Aktivitäten des Solidarność-Zentrums vor, das 2016 mit dem Museumspreis des Europarates ausgezeichnet wurde.

Am Abend trafen sich von den mehr als 110 Teilnehmerinnen und Teilnehmern etwa ein Fünftel in einer „**digitalen Kneipe**“ zum informellen Gespräch.

#### **Panel 4: Digitalisierte Erinnerungsarbeit**

Am zweiten Tag des Seminars wurde das Gespräch über die digitalisierte Erinnerungsarbeit anhand konkreter Beispiele aus der Praxis fortgesetzt.

**Katharina Menschick** (wissenschaftliche Mitarbeiterin der Arolsen Archives – International Center on Nazi Persecution, Bad Arolsen) stellte Digitalisierungsprojekte ihrer Institution vor. Das Arolsen Archiv wurde von den Alliierten nach dem Zweiten Weltkrieg zur Aufklärung und Dokumentation der Schicksale der vermissten, gestorbenen und ermordeten Menschen sowie der Suche nach Überlebenden des NS-Terrors gegründet; es sammelt Dokumente aus Konzentrationslagern und Gestapo-Gefängnissen sowie zur Zwangsarbeit und zu Displaced Persons. Auch heute ermöglicht das Archiv Angehörigen und Forscher\*innen die Suche nach Einzelschicksalen. Personendaten, Fotos und Abbildungen von Dokumenten werden im Rahmen des Projekts „Every Name Counts“ digital erschlossen und der Wissenschaft sowie Interessierten im Internet zugänglich gemacht. Ziel des Projekts ist zudem das interaktive Gedenken und die Bildungsarbeit (es wird bspw. an Schulen vorgestellt). Die Digitalisierung erfolgt auf dem Weg des Crowdsourcing – bislang haben sich über 17.000 registrierte Freiwillige an dem Projekt beteiligt.

**Oldřich Tůma** (Historiker am Institut für Zeitgeschichte der Tschechischen Akademie der Wissenschaften, Prag) stellte das Web-Projekt zu Gedenkorten an den kommunistischen Terror vor. Im Rahmen des Vorhabens entstand eine digitale Sammlung von 800 Gedenkorten unterschiedlicher Art in ganz Tschechien. Jeder Ort wird mit Geotags und Bildern versehen

und vorgestellt. Innerhalb der Sammlung ist eine Suche nach Regionen, Themen oder anhand einer Chronologie möglich. Darüber hinaus bietet die Seite ein umfassendes Narrativ über das kommunistische Regime in der Tschechoslowakei sowie über Formen und Gründe der kommunistischen Verfolgung, die exemplarisch an konkreten Biografien dargestellt werden. Damit soll den in der Öffentlichkeit präsenten verkürzten und einseitigen Darstellungen des Kommunismus entgegengewirkt werden. Die Webseite des Projekts wird vorrangig von lokalen Gemeinden besucht, die mehr über ihre eigene Vergangenheit erfahren möchten oder die auf bisher im Projekt noch nicht berücksichtigte Gedenkort oder Verbrechen hinweisen.

## **Panel 5: Digitale Bildungsarbeit**

**Ruth Preusse** (Haus der Wannsee-Konferenz, Berlin) berichtete von der Online-Ausstellung mit dem Titel „An Unrecht erinnern“, die sowjetischen Kriegsgefangenen im Zweiten Weltkrieg als einer vergessenen Opfergruppe gewidmet ist. Die zusammen mit *Memorial* aus Moskau in zwei Sprachen (Deutsch und Russisch) vorbereitete Ausstellung ist für Nutzer\*innen angedacht, denen dieses Thema noch wenig bekannt ist. Die Ausstellung verfolgt ein zweifaches Ziel: Sie soll historisches Wissen vermitteln und den Umgang mit dem Thema sowjetischer Kriegsgefangenen in der alten Bundesrepublik, in der DDR, der Sowjetunion sowie im heutigen Deutschland und in Russland reflektieren. Auf der Webseite kann auf Informationen zu Orten des Gedenkens, Einzelthemen und Biografien zugegriffen werden; auch Vorschläge für den Geschichtsunterricht werden dort angeboten.

**Irakli Khvadagiani** (Tiflis, Georgien) präsentierte ein 2010 gegründetes digitales Archiv, das die Geschichte Georgiens seit dem 19. Jahrhundert dokumentiert; der Fokus liegt dabei auf den Erfahrungen mit dem Totalitarismus im Zeitraum von 1921-1991. Das Archiv hält sich aus den aktuellen öffentlichen Kontroversen über die Vergangenheit heraus, indem es – anstelle eines bestimmten Narrativs – eine schlichte Periodisierung der Ereignisse mit einer direkten Verlinkung zu den jeweiligen Originaldokumenten bietet. Diese Quellen sind in unterschiedlichen Formaten zugänglich – als Fotos, Urkunden, Videos und Tonaufnahmen mit Zeitzeugen; das digitale Archiv ermöglicht auch einen virtuellen Gang durch die Bestände.

Jedes Referat wurde von einer anschließenden Diskussion begleitet. Dabei kehrten in den Diskussionsrunden jeweils drei zentrale Themen immer wieder, die für alle Anbieter von Online-Plattformen und –Projekten eine große Herausforderung darstellen: die Entwicklung angemessener Formate für Kooperationen mit Schulen und Universitäten, die Erweiterung der Zielgruppen sowie die Finanzierung der Übersetzungen ihrer Webseiten, um diese einer internationalen Öffentlichkeit zu erschließen.

Weitere filmische Turbo-Präsentationen teilnehmender Institutionen aus mehreren Ländern sowie eine **digitale Führung von Dominik Kretschmann durch die Internationale Begegnungsstätte „Stiftung Kreisau für Europäische Verständigung“** rundeten den Vormittag ab. Die präsentierten Institutionen waren: Die **Europäische Kommission für**

**transnationale Aufarbeitung und Erinnerungskultur** in Berlin, das **Memorium Nürnberger Prozesse** in Nürnberg, das **Martin Niemöller Haus** in Berlin, der **Verband der deutschen Sinti und Roma** in Mannheim, **Der Bundesbeauftragte für die Unterlagen des Staatssicherheitsdienstes der ehemaligen DDR** in Berlin, die **Gedenkstätte Lager Westerbork** in Westerbork und der **Ort des Erinnerns und der Begegnung** in Berlin. Die Führung per Film erläutert die Bedeutung des Guts Kreisau, an dem sich im Nationalsozialismus die Widerstandsgruppe „Kreisauer Kreis“ um Helmuth James von Moltke traf. Zur Erinnerung an die Geschichte des Kreisauer Kreises entstand 1989/90 die Stiftung Kreisau für europäische Verständigung. Am 12. November 1989 fand auf dem Gut, dem ehemaligen Wohnsitz der Moltkes, eine symbolträchtige Versöhnungsmesse mit dem polnischen Ministerpräsidenten Tadeusz Mazowiecki und Bundeskanzler Helmut Kohl statt. Dieses Treffen war ein wichtiger Schritt hin zu der internationalen (Jugend-)Begegnungsstätte der Stiftung Kreisau für europäische Verständigung, die bereits von einer internationalen Bürgerinitiative angestrebt wurde. Heute wird die ehemalige Gutsanlage vielfältig genutzt: Es gibt Werkstätten für kreatives Arbeiten, Seminarräume und Übernachtungsmöglichkeiten. Jedes Jahr finden hier etwa 150 bis 200 Veranstaltungen statt: Konferenzen, Schulbegegnungen, Musikfestivals, Studienaufenthalte... .

Das Seminar endete mit einer Feedback-Runde – mit positiven und dankbaren Rückmeldungen auf die Tagung. Die Veranstalter erklärten, im kommenden Jahr nach Möglichkeit wieder zum Ost-Westeuropäischen Gedenkstattentreffen nach Kreisau einzuladen.