

Anja Ballis und Markus Gloe

Frag das „Hologramm“! Interaktive 3D-Zeugnisse von Holocaustüberlebenden als Medium historisch-politischer Bildung

Ausgehend von der Annahme, dass es auf die Bemühungen einer Gesellschaft ankommt, wenn die Holocaustüberlebenden in absehbarer Zeit „verstummen“, inwieweit die Erinnerungen an den Verbrechen der Nationalsozialisten auch im kulturellen Gedächtnis verankert bleiben, schildert der Beitrag den Produktionsprozess der ersten deutschsprachigen interaktiven digitalen 3D-Zeugnisse durch das Münchner Projekt „Lernen mit digitalen Zeugnissen“ (LediZ). Diese interaktiven 3D-Zeugnisse sind ein Versuch, die Erinnerungen der Holocaustüberlebenden zu bewahren und für historisch-politische Lernprozesse in Schule, Museen oder Gedenkstätten zugänglich zu machen.

Vorbemerkung

Wenn die Zeitzeuginnen und Zeitzeugen in absehbarer Zeit „verstummen“, kommt es auf die Bemühungen einer Gesellschaft an, inwieweit die Erinnerungen an den Verbrechen der Nationalsozialisten auch im kulturellen Gedächtnis verankert bleiben. Interaktive digitale 3D-Zeugnisse sind ein Versuch, die Erinnerungen zu bewahren und für Schülerinnen und Schüler eingebettet in ein pädagogisches Konzept zugänglich zu machen. Aber auch in Museen und Gedenkstätten können interaktive digitale 3D-Zeugnisse zum Einsatz kommen.

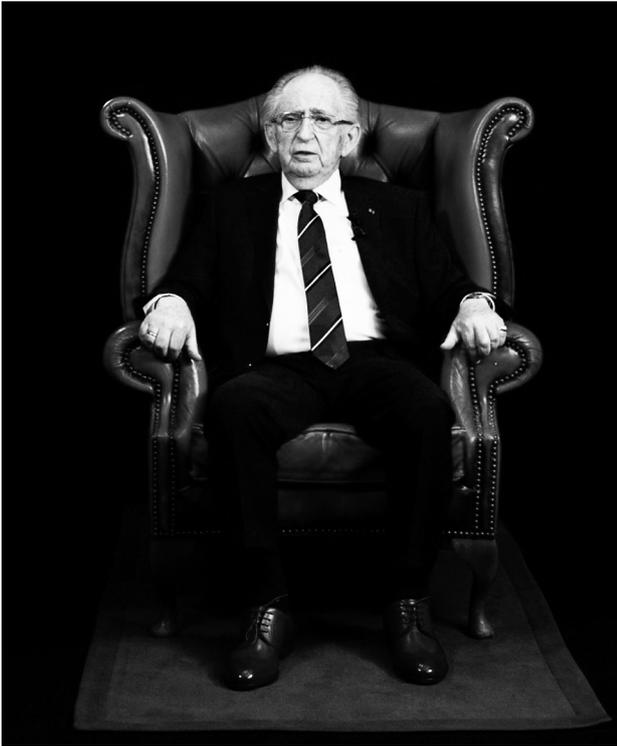
Seit 2012 wurden in den USA und in Großbritannien interaktive digitale 3D-Zeugnisse produziert sowie in Museen getestet und eingesetzt. Besonders einflussreich ist das Projekt „(New) Dimensions in Testimony“ der USC Shoah Foundation. Vorrangiges Ziel dieses Projektes ist es, eine „interaktive“ Erschließung von Zeugnissen von Überlebenden des Holocaust auch nach ihrem Ableben zu sichern und eine Verbindung zwischen fragendem Menschen und Zeuginnen oder Zeugen bzw. deren Zeugnis zu initiieren. Interaktive digitale 3D-Zeugnisse unterscheiden sich erheblich von den bisherigen Überlebendeninterviews, die als Audio oder als Video vorliegen. Diese werden meist linear und am Stück rezipiert (Barricelli / Gloe 2019). Nutzerinnen und Nutzer eines interaktiven digitalen 3D-Zeugnisses können individuelle Fragen stellen und es sich damit selbsttätig als Quelle erschließen. Seit Mitte 2018 arbeitet das inter- und transdisziplinäre Projekt „Lernen mit digitalen Zeugnissen“ an der Ludwig-Maximilians-Universität München daran, die ersten interaktiven digitalen 3D-Zeugnisse in deutscher Sprache zu erstellen und zu erforschen (www.lmu.de/lediz; 17.9.2019). Der vorliegende Beitrag gibt einen kurzen Überblick über den Produktionsprozess der interaktiven 3D-Zeugnisse und einen Ausblick auf die geplante Forschung.

Lernen mit digitalen Zeugnissen

Im Februar 2018 fand an der Ludwig-Maximilians-Universität München die Tagung „Holocaust Education Revisited“ statt, auf der in einigen Vorträgen, in Paneldiskussionen, aber auch in persönlichen Gesprächen in den Pausen lebhaft über

so genannte „Hologramme“ von Holocaustüberlebenden und ihre Bedeutung für den Vermittlungskontext diskutiert wurde. Faszination, Skepsis und Bedenken prägten die Gespräche. In diesen Gesprächen wurde jedoch auch deutlich, dass viele, die sich an der Diskussion beteiligten, selbst kaum etwas über die Produktion, die Funktionsweise und das Handling wussten. Nur ausgesprochen wenige hatten selbst schon mit „Hologrammen“ interagiert, vereinzelt waren Teilnehmerinnen und Teilnehmer bei einer Präsentation eines interaktiven digitalen Zeugnisses anwesend gewesen. Dies veranlasste die Verfasserin und den Verfasser dieses Beitrags dazu, sich auf den Weg zu machen: Dabei stand am Anfang der Wunsch, den Einsatz der „Hologramme“ in Bildungskontexten *in Deutschland* zu erforschen. Denn anders als in den USA oder in Großbritannien gilt in Bildungskontexten in Deutschland in Anlehnung an den Beutelsbacher Konsens ein Überwältigungsverbot. Auch können Erfahrungen oder Gefühle nie „repliziert“ oder nachempfunden gemacht werden. Das gilt es bei der Entwicklung und der Erforschung des Einsatzes interaktiver digitaler 3D-Zeugnisse in deutschen Bildungskontexten zu berücksichtigen.

Jedoch waren interaktive 3D-Zeugnisse in deutscher Sprache nicht verfügbar. Deshalb beschloss die Münchner Projektgruppe, sich zunächst in die Rolle der Produzierenden zu begeben, diese Entwicklung zu dokumentieren und damit selbst Teil des Prozesses zu sein, bevor die Erforschung des Umgangs mit den interaktiven 3D-Zeugnissen erfolgen kann. Zunächst mussten Zeitzeuginnen und Zeitzeugen für die Idee eines interaktiven 3D-Zeugnisses gewonnen werden. Aufgrund einer bestehenden langjährigen Zusammenarbeit konnte Abba Naor (*1928), später Eva Umlauf (*1942) für eine Mitwirkung gewonnen werden. Damit werden in mehrerer Hinsicht zwei sehr unterschiedliche interaktive digitale 3-D-Zeugnisse in deutscher Sprache zur Verfügung stehen: Mit Blick auf das Geschlecht kommen ein Mann und eine Frau zu Wort; zudem sind ihre Erfahrungen zeitlich unterschiedlich verortet: Abba Naor war bei Kriegsende 17 Jahre alt und verfügt über eigene Erinnerungen an die Zeit; Eva Umlauf war bei Kriegsende erst zwei Jahre alt. Sie hat keine eigenen Erinnerungen, arbeitet in ihrem Zeugnis aber



Der Holocaustüberlebende Abba Naor bei den Filmaufnahmen für das digitale interaktive Zeugnis im Dezember 2018

Foto: Markus Gloe

die Traumata auf, die sie durch die Erfahrungen ihr Leben lang begleitet haben (ausführlich dazu Ballis / Barricelli / Gloe 2019, S. 425 ff.).

Den Fragen kommt bei der Produktion interaktiver 3D-Zeugnisse eine Schlüsselfunktion zu. Sie ermöglichen einen Zugang zur Fülle des Materials und eröffnen die Interaktion mit digitalen 3D-Zeugnissen. Die Fragen, die Zeitzeugen bei der Produktion gestellt wurden, sind auf vielfältige Weise zusammengetragen worden, damit das interaktive 3D-Zeugnis von unterschiedlichen Zielgruppen genutzt werden kann. Zum einen wurden Fragen durch teilnehmende Beobachtung bei Zeitzeugengesprächen an Schulen gesammelt. Des Weiteren wurden Schülerinnen und Schüler aus unterschiedlichen Schularten in Bayern befragt. Darüber hinaus wurden systematisch entsprechende Literatur (z.B. Horsky 1988; Levi 2003) und einschlägige Internetforen analysiert. Nicht zuletzt wurden Fragen im Rahmen von Begleitforschung von Interaktionen zwischen Museumsbesuchenden und digitalen Zeugnissen in den USA und in Großbritannien sowie den Fragepools vergleichbarer Projekte aufgenommen wie z.B. (New) Dimensions in Testimony (USA), Forever Project (GB). Für eine externe Begutachtung des gewonnenen Fragepools konnten Expertinnen und Experten verschiedener Disziplinen (Geschichte, Geschichtsdidaktik, Germanistik, Politische Bildung, etc.) gewonnen werden. Die so ermittelten Fragen bildeten die Grundlage für die Fragen bei den Filmaufnahmen.

Im Dezember 2018 und im Januar 2019 fanden die Aufnahmen für die Erstellung der interaktiven 3D-Zeugnisse in Bishop Wilton bei York in England statt. Die Erzählung

und die Antworten auf jeweils knapp 1.000 Fragen wurden stereoskopisch verfilmt.

Die Antworten der beiden Zeitzeugen wurden vollständig transkribiert und in ein Spracherkennungsprogramm integriert. Außerdem wurden zu jeder der knapp 1.000 Fragen pro Zeitzeugin bzw. Zeitzeuge fünf bis zehn Fragenvariationen formuliert, damit die Spracherkennungssoftware auf die Fragen im Einsatz möglichst mit passenden Antworten gut reagieren kann. Ab Juni 2019 begann das Beta-Testing, in dem die Spracherkennungssoftware „trainiert“ wird. Dazu werden Fragen an das interaktive 3D-Zeugnis gestellt und die Passung der Antworten kontrolliert. Ab November 2019 sollen die interaktiven digitalen 3-D-Zeugnisse in der universitären Lehre und mit Schulklassen erprobt werden (ausführlich vgl. Ballis / Barricelli / Gloe 2019).

Kritik

Der technischen Reproduzierbarkeit scheinen keine Grenzen gesetzt. Das provoziert aber auch Kritik. Kansteiner spricht von „digital ghosts of Holocaust survivors“ (Kansteiner 2017, S. 321). Brumlik sieht in solchen Projekten das „Bemühen, die Erinnerung an den Holocaust mit im wahrsten Sinne des Wortes zwielfichtigen Mitteln wie der gespenstischen Holographisierung von Überlebenden aufrechtzuerhalten“ (Brumlik 2015, S. 27). Dreh- und Angelpunkt der Kritik in vielen persönlichen Gesprächen ist vor allem die Angst, dass den Zeitzeuginnen und Zeitzeugen Antworten in den Mund gelegt werden würden, die sie so nicht gesagt hätten. Darüber hinaus wird die Interaktion mit 3D-Zeugnissen der persönlichen Begegnung mit Überlebenden des Holocaust im Unterricht vergleichend gegenübergestellt (Körte-Braun 2015); folglich wird auf die Defizite verwiesen, in Kontakt und Interaktion zu treten: Zwar wird die Interaktionsmöglichkeit im Vergleich zu Videoaufzeichnungen positiv hervorgehoben, jedoch der geringere emotionale Erfahrungsraum im Vergleich zu einer Begegnung mit einer oder einem Überlebenden artikuliert (Gray 2014, S. 109).

Teile der Kritik sind durchaus ernst zu nehmen und bedenkenswert. Es ist gerade in Zeiten der nahezu unbegrenzten technischen Möglichkeiten eine Frage der ethischen Haltung, verantwortungsvoll mit den Aufzeichnungen und damit der Hinterlassenschaft der Zeitzeuginnen und Zeitzeugen umzugehen.

Ausblick

Nach Abschluss der ersten Phase des Beta-Testings werden die interaktiven 3D-Zeugnisse Schülerinnen und Schülern zugänglich gemacht. Das entwickelte pädagogische Konzept soll im Sinne des Design Based Research-Ansatzes evaluiert und angepasst werden sowie die Formen der Interaktionen im Vergleich mit Gesprächen mit Zeitzeuginnen und Zeitzeugen sowie die Wirkungen von interaktiven 3D-Zeugnissen erforscht werden. Dabei ist zu erfassen, wie Menschen auf die interaktiven digitalen Zeugnisse reagieren: Welche Fragen stellen sie? Wie nehmen sie das Zeugnis des Zeitzeugen bzw. der Zeitzeugin wahr? Welche Unterschiede in der

Wirkung gibt es im Vergleich zu Gesprächen mit lebenden Zeitzeugen bzw. zu Lektüre von Zeitzeugenberichten oder linearen Videos? Inwiefern handelt es sich hier tatsächlich um Interaktionen und welche Auswirkungen zeitigen sich auf Lernprozesse? Welche Konsequenzen ergeben sich für das Zusammenspiel von Mensch und Maschine in einem ethisch herausfordernden Themenfeld? Es sind also viele Fragen, die wir dem „Hologramm“ und uns selbst zu stellen haben.

Literatur

- Ballis, Anja / Barricelli, Michele / Gloe, Markus (2019): Interaktive digitale 3-D-Zeugnisse und Holocaust Education – Entwicklung, Präsentation und Erforschung, in: Ballis, Anja/Gloe, Markus (Hrsg.): *Holocaust Education Revisited*. Wiesbaden: Springer VS, S. 403-436
- Barricelli, Michele / Gloe, Markus (2019): Neue Dimensionen der Zeugenschaft. Digitale 2D/3D-Zeugnisse von Holocaust-Überlebenden aus fachdidaktischer Sicht, in: Fröhlich, Claudia / Schmidt, Harald (Hrsg.): *Jahrbuch für Politik und Geschichte Bd. 7*. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, S. 45-65
- Brumlik, Micha (2015): Hologramm und Holocaust. Wie die Opfer der Shoah zu Untoten werden, in: Baader, Meike Sophia/Freytag, Tatjana (Hrsg.): *Erinnerungskulturen: Eine pädagogische und bildungspolitische Herausforderung*. Köln / Weimar: Böhlau, S. 19-30
- Gray, Michael (2014): The Digital Era of Holocaust Education, in: *Contemporary Debates in Holocaust Education*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, S. 99-114
- Horsky, Monika (Hrsg.) (1988): *Man muss darüber reden: Schüler fragen KZ-Häftlinge*. Wien: Ephelant
- Kansteiner, Wulf (2017): Transnational Holocaust Memory, Digital Culture and the End of Reception Studies, in: Sindbaek Andersen, Tea / Törnquist-Plewa, Barbara: *The Twentieth Century in European Memory*. Boston / Leiden: Brill, S. 305-343
- Körte-Braun, Bernd (2015): *Erinnern in der Zukunft: Frag das Hologramm*. Die Internationale Schule für Holocaust-Studien, online: www.yadvashem.org/de/education/newsletter/10/holograms-and-remembrance.html; 24.03.2019
- Levi, Trude (2003): *Did You Ever Meet Hitler, Miss? A Holocaust Survivor Talks to Young People*. London / Portland, OR: Vallentine Mitchell.

Prof. Dr. Anja Ballis, Lehrstuhl für Deutschdidaktik und DDaZ, Institut für Deutsche Philologie, Ludwig-Maximilians-Universität München. Kontakt: anja.ballis@germanistik.uni-muenchen.de

Prof. Dr. Markus Gloe, Lehrstuhl für Politische Bildung und Didaktik der Sozialkunde, Geschwister-Scholl-Institut für Politikwissenschaft, Ludwig-Maximilians-Universität München. Kontakt: Markus.Gloe@gsi.uni-muenchen.de