

Viele Perspektiven auf die virtuelle Begegnung (?) mit NS-Zeitzeug:innen – ein Parcours

Es ist 9 Uhr morgens, auf dem Hof der Kulturweberei in Finsterwalde (Brandenburg) stehen kleine Gruppen von Schüler:innen einer zehnten Klasse in der Ausstellungsarchitektur der *In Echt?*-Ausstellung. Vier Jugendliche sitzen auf den Drehstühlen im fliederfarbenen Ausstellungspavillon und tragen VR-Brillen. Einige stehen zwischen den aufblasbaren Säulen, lesen die darauf angebrachten Texte und machen sich Notizen auf einem Klemmbrett. Vier weitere sitzen an einem Tisch und schauen sich ein Video auf einem Tablet an. Einige Schüler:innen sitzen im Kreis auf dem Boden und diskutieren. Andere blättern in den Büchern, die auf einem Tisch vor ihnen liegen. Ein Video läuft auf einem Bildschirm, der in die Rückwand eines Autoanhängers eingebaut ist. Auch davor stehen Jugendliche. Plötzlich erklingt eine Glocke. Auf dieses Signal hin unterbrechen die Grüppchen ihre Gespräche, VR-Brillen werden abgesetzt und letzte Notizen gemacht. Dann setzen sich die kleinen Gruppen in Bewegung und wechseln zu einer der anderen Stationen, wo sie beginnen, eine neue Aufgabe zu bearbeiten.

Bei der hier beschriebenen Szene handelt es sich um eine idealisierte Momentaufnahme aus dem Workshop für Schulklassen, der für die Ausstellung *In Echt? Virtuelle Begegnung mit NS-Zeitzeug:innen* entwickelt wurde. Das Herzstück des Workshops ist ein 60-minütiger Parcours entlang verschiedener Stationen. Gruppen von je vier Schüler:innen besuchen diese Stationen wie bei einem Zirkeltraining in einem festgelegten 10-Minuten-Takt. Dabei erschließen sie sich verschiedene Perspektiven auf das zentrale Element der Ausstellung: die volumetrisch aufgezeichneten Interviews mit NS-Zeitzeug:innen.

Aber noch einmal von vorn.

Die *In Echt?*-Ausstellung wurde zwischen August 2023 und September 2025 in drei verschiedenen Konstellationen gezeigt. Zweimal wurde sie als mobile Ausstellung unter freiem Himmel realisiert: zuerst im Herbst 2023 an sieben Orten in Brandenburg mit dem oben erwähnten Ausstellungspavillon, dann im Sommer 2025 auf bundes-

weiter Tour im grünen Ausstellungstruck. Im Winter 2024/2025 war die Ausstellung als Indoor-Variante mit zusätzlichen Stationen im Brandenburg Museum in Potsdam zu sehen. Der Workshop für Schulklassen wurde für die mobile Ausstellung in Brandenburg entwickelt. Nach den Erfahrungen auf der sechswöchigen Tour wurde er für die zwei weiteren Ausstellungen erweitert und angepasst. Rund 3000 Schüler:innen haben während dieser zwei Jahre an den 90-minütigen Workshops teilgenommen.

Warum Schulklassen? Welche Beziehung haben junge Menschen zu NS-Zeitzeug:innen und wie muss also ein Workshop für Schulklassen aussehen?

Schulklassen ab Jahrgangsstufe 9 waren von Projektbeginn an eine wichtige Zielgruppe der Ausstellung. Zum einen riefen die Wahlergebnisse und die gesellschaftliche Stimmung in Deutschland nach innovativer außerschulischer Bildungsarbeit zum NS-Unrecht. Zum anderen stehen Schulklassen und Zeitzeug:innen seit den 1970er Jahren in einer besonderen Beziehung. Zeitzeug:innen erzählten in Klassenräumen von ihren Erfahrungen der Ausgrenzung und Verfolgung, von extremer Gewalt und der Ermordung ihrer Angehörigen. Die eindrucksvolle Bildungserfahrung, ihnen zuzuhören, konnten viele machen, die zwischen 1970 und 2000 zur Schule gingen und engagierte Lehrer:innen hatten, die solche Begegnungen organisierten. Seit zwanzig Jahren sind aus Altersgründen immer weniger Zeitzeug:innen in der Lage, vor Schulklassen von den historischen Ereignissen und den grausamen fortdauernden Konsequenzen für ihr Leben zu berichten. Schon heute kennen die meisten Jugendlichen NS-Zeitzeug:innen allenfalls aus den Medien. Das „Zeitzeug:innen-Gespräch“ im Klassenraum oder der örtlichen Bibliothek ist heute schon historisch. Mit diesem Verlust, der das Ende der Zeitzeugenschaft für die historische Bildungsarbeit bedeutet, versucht die *In Echt?*-Ausstellung einen Umgang zu finden.

Zu Virtual Reality (VR) als Medium, um sich mit der Geschichte des Nationalsozialismus auseinanderzusetzen, hatte das Projektteam eine Haltung formuliert, die sich in der Ausstellungsgestaltung und Vermittlungsarbeit widerspiegeln sollte: Die Ausstellung sollte VR nicht einfach als das „neue Ding“ präsentieren („Digital first, Bedenken second“), sondern einen experimentellen Charakter ausstrahlen und Debatten über den Einsatz von VR in der historischen Bildung anregen. Dabei war es ein wichtiges Anliegen, gerade mit jungen Menschen darüber nachzudenken, ob die volumetrischen Zeitzeug:innen-Interviews reale Begegnungen mit Zeitzeug:innen ersetzen können und ob sie sogar einen Mehrwert gegenüber der realen Begegnung und gegenüber zweidimensionalen Aufnahmen haben.

Lernziele und Grundkonzeption der Workshops

Dem forschenden und experimentellen Ansatz der Ausstellung entsprechend ermöglichten die Workshops eine ergebnisoffene Auseinandersetzung mit der Frage, ob die VR-Experience einen sinnvollen Beitrag zur zukünftigen, digitalen Erinnerungskultur leisten kann.

In Abstimmung mit dem Projektteam und dem Fachbeirat des Projekts wurden folgende *Vermittlungsziele* für die Workshops mit Schulklassen festgelegt:

- das eigene Wissen über die Geschichte des Nationalsozialismus erweitern,
- verstehen, was Volumetrie und Virtual-Reality-Technologien sind,
- den Anlass des Projekts verstehen (volumetrische Interviews mit NS-Zeitzeug:innen – warum mit dieser Technologie, warum jetzt?),
- erkennen, inwiefern der technische Rahmen (das „Dispositiv“) der Interviews das Ergebnis beeinflusst hat,
- Bezüge zur lokalen Geschichte und Familiengeschichte herstellen, z. B. zu Orten jüdischer Geschichte, zu jüdischer Geschichte vor 1933 und nach 1945 und zu Gedenkorten an NS-Verbrechen vor Ort bzw. in der Region.

Die größte praktische Herausforderung bei der Konzeption der Workshops bestand im Umgang mit der limitierten Anzahl an VR-Brillen, die gleichzeitig für die Schüler:innen die (angenommene) Hauptattraktion der Ausstellung bildeten. 24 bis 30 Teilnehmende sollten während des Workshops die Möglichkeit bekommen, die vier vorhandenen Brillen aufzusetzen und die VR-Anwendung kennenzulernen. Zugleich musste der Workshop in das schulische Zeitbudget passen und durfte eine Dauer von 90 Minuten nicht überschreiten. Ausgehend von diesen limitierenden Voraussetzungen entstand das Konzept mit einem Parcours als Herzstück. Er bot die Möglichkeit, innerhalb von kurzer Zeit viele Perspektiven auf die volumetrischen Interviews zu eröffnen und Denkanstöße in verschiedenste Richtungen zu geben.

Die Workshops starteten mit einer Begrüßung, Vorstellung und einer dialogischen Einführung in das Thema (15 Minuten). Anschließend wurden die Schulklassen in Vierergruppen eingeteilt und in den Ablauf eingewiesen. Sie bewegten sich dann eigenständig entlang von sechs bzw. sieben Stationen durch die Ausstellung und wurden dabei von drei Vermittler:innen unterstützt. Neben der technischen Anleitung an den VR-Brillen war die inhaltliche Unterstützung an den Stationen wichtig, um die Teilnehmenden miteinander in Austausch zu bringen und spannende Hintergrundinformationen zum Projekt einzustreuen.

Am Ende des 60-minütigen Parcours fand eine gemeinsame Auswertung und Diskussion statt (15 Minuten).

Ablauf des Parcours

Die in der Ausstellung ohnehin vorhandenen drei Stationen (VR-Experience, Ausstellungstexte, Making-of-Video zur Arbeit mit Zeitzeug:innen im volumetrischen Studio) wurden während der Workshops um drei temporäre Stationen ergänzt. Für Schulklassen mit mehr als 24 Schüler:innen wurde außerdem ein Büchertisch als siebte Station in den Parcours integriert. Dieser Büchertisch wurde erst später fester Bestandteil der Ausstellung.

Anhand eines Ablaufplans für jede Gruppe absolvierten die Schüler:innen den Parcours mit folgenden Stationen:

1) VR-Anwendung mit Zeitzeug:innen-Interviews

Die Schüler:innen sahen sich die Berichte der Zeitzeug:innen in der VR-Anwendung an und gewannen so einen Eindruck von der technischen Umsetzung und VR-Ästhetik.

2) Klärung der Erwartungen an bzw. der Erfahrungen mit VR

Hier tauschten sich die Jugendlichen darüber aus, ob und wo sie schon einmal Erfahrungen mit VR-Brillen gemacht hatten. Sie reflektierten außerdem die verschiedenen Kontexte: Worin unterscheidet sich die Nutzung von VR-Technologie für die Begegnung mit Zeitzeug:innen von ihrem Einsatz für Entertainment (Gaming) oder Information und Bildung („beim Berufsinformationstag in unserer Schule konnten wir mit einer VR-Brille das Lager von Amazon anschauen“)?

3) Making-of-Video

Mit einem Video machten sich die Schüler:innen mit technischen Aspekten der Produktion der Interviews im volumetrischen Studio vertraut („ein runder Raum mit 36 Kameras, die Zeitzeugin saß allein im Studio und beantwortete die Fragen des Interviewers ... die Arme wurden gepudert, damit nichts glänzt ...“).

4) Ausstellungstexte

Anhand der Ausstellungstexte beschäftigten sich die Teilnehmenden mit den Biografien von zwei selbst gewählten Zeitzeug:innen und erfuhr so mehr über die Menschen, denen sie in der VR „begegneten“.

5) Büchertisch

An dieser Station lernten die Jugendlichen schriftliche und gezeichnete Formen von Zeitzeugenschaft kennen und machten sich dabei die Qualitäten des jeweiligen Mediums bewusst.

6) Rohmaterial

Auf einem Tablet schauten sich die Schüler:innen das unbearbeitete Material der Interviews an, um zu sehen, wie es sich in seiner Wirkung von der gerenderten Fassung unterscheidet. Deutlich wurde dabei auch, welche Schwierigkeiten in der Kommunikation mit den hochbetagten Menschen während der Interviews auftraten.

7) Wie funktioniert Erinnerung?

Hier bestand die Aufgabe darin, einen Tag aus den vorletzten Sommerferien nachzuerzählen. Daran „scheiterten“ die Teilnehmenden und konnten daraus ablesen, worin sich die aus der Erinnerung geschilderten Erlebnisse der Zeitzeug:innen von ihren eigenen unterscheiden. Dabei arbeiteten sie insbesondere diese Aspekte heraus: Die Erlebnisse der Holocaust-Überlebenden waren tief einschneidend, nicht alltäglich – und die Zeitzeug:innen haben sie oft schon unzählige Male erzählt.

Inhaltliche und methodische Überarbeitungen

Durch die Wiederholung der Ausstellung – zunächst in einem Innenraum des Brandenburg-Studios, dann 2025 unter freiem Himmel – entstand die seltene Chance, die Ausstellungsarchitektur, die Ansprache der Besucher:innen und das Vermittlungskonzept erfahrungsbasiert zu evaluieren, weiterzuentwickeln und nachzubessern.

Während der ersten Tour durch Brandenburg verloren viele Schüler:innen an bestimmten Stationen schnell das Interesse. Dadurch war das pädagogische Personal intensiv damit beschäftigt, die Schüler:innen zum Dranbleiben zu motivieren. Vor der zweiten Tour wurde daher das Making-of-Video, das zuvor wie ein Imagefilm anmutete, als Erklärfilm neu produziert. Es wurde mit einem erläuternden Off-Kommentar und anschaulicheren Einstellungen ausgestattet.

Vielen Schüler:innen fehlte der Vergleich zu anderen Interviews mit Zeitzeug:innen, um die Eigenheiten der Interviews im volumetrischen Studio erkennen zu können. Daher wurde die Station *Erwartungen/Vorerfahrungen* ersetzt durch eine Station, an der die Teilnehmenden

den auf einem Tablet zwei Video-Interviews mit der Zeitzeugin Ruth Winkelmann vergleichen konnten. Beide Male schildert sie dasselbe Erlebnis, einmal während eines Interviews, das 2021 in ihrem eigenen Wohnzimmer auf Video gefilmt wurde, und einmal während des Interviews, das 2022 im volumetrischen Studio entstand. Die Schüler:innen konnten anhand des Materials erkennen, wie sich je nach Produktionsumgebung und Atmosphäre die Körpersprache der Zeitzeugin und die Wirkung verändern.

Früh einbezogen: Expertise aus Begleitung und Vermittlung

Es war von großem Vorteil für die Vermittlungsarbeit, dass das Projekt von Beginn an aus Vermittlungsperspektive fachlich begleitet und ko-kuratiert wurde. Diese frühe Einbeziehung ist im Ausstellungsbe- reich eine Seltenheit.

Bei der Gestaltung der gesamten Ausstellung wurden die Bedarfe von Schulklassen, die die Ausstellung besuchen, mitgedacht: Wie viel Platz und Sitzgelegenheiten braucht es? Wie wird die Ausstellung gestaltet, damit sie junge Besucher:innen anspricht? Wie schreiben wir die Aus- stellungstexte, damit sie für viele Zielgruppen gut verständlich sind?

Zusammenarbeit mit Schüler:innen in der Konzeption

Dass die Vermittlungsarbeit mit Schulklassen in der Ausstellung gut funktionierte, lag auch an der frühen Zusammenarbeit mit einer Pots- damer Schulklasse, die an der Auswahl der Inhalte für die VR-Anwen- dung beteiligt war. Schüler:innen einer zehnten Klasse der Potsda- mer Voltaireschule sichteten im März 2023 im Rahmen von zwei Projekttagen das filmische Rohmaterial (fünf Interviews – insgesamt fünf Stunden Videomaterial) und trafen eine Vorauswahl der Momente aus den Interviews, die in der Ausstellung gezeigt werden sollten. Auf dieser Grundlage wurden dann die Ausschnitte für die VR-Anwendung gerendert. Dass Schüler:innen nicht nur sehr wichtige Adressat:innen der Ausstellung waren, sondern die Inhalte der Ausstellung mitentw- ickelt hatten – diese Information löste bei den jungen Teilnehmenden der späteren Workshops beifälliges Gemurmel aus.

Die Zusammenarbeit mit der Schulklasse aus Potsdam war für die Entwicklung der Vermittlungsangebote noch in anderer Weise hilf- reich: Sie fungierte als Testlauf, wie die wichtigste Zielgruppe der Ausstellung auf die Inhalte der Zeitzeug:innen-Interviews reagiert,

welche Fragen sich für sie angesichts des Materials stellen und wie viel thematische Einführung notwendig ist.

Auch für die Gestaltung der VR-Räume leistete die Schulklasse einen entscheidenden Beitrag. Der Vorschlag einer Schülerin, den virtuellen Raum, in dem die Zeitzeug:innen zu sehen sein sollten, wie ein „gemütliches Wohnzimmer, mit Blumen und Fotos an den Wänden“ auszustatten, wurde vom Ausstellungsteam intensiv diskutiert. Dabei wurde deutlich, dass eine solche (scheinbar) realistische Gestaltung des virtuellen Raums wichtige Anliegen der medienpädagogischen Arbeit verhindern würde. Mit der Entscheidung, die ohnehin „abstrakt“ anmutende Architektur des volumetrischen Studios aufzugreifen und die Gestaltung des virtuellen Raums daran anzulehnen, entstand die Möglichkeit, zu thematisieren, dass diese Interviews in einer besonderen Umgebung entstanden sind. Sollten Gespräche mit NS-Zeitzeug:innen nicht in einer angenehmen, stressfreien Umgebung stattfinden? Ist das ein richtiges Interview, wenn nur Fragen gestellt werden, von denen bekannt ist, dass ein:e Zeitzeug:in sie „gut“ erzählen kann? Es waren solche ethischen Fragen, die bei vielen Schüler:innen starkes Interesse auslösten.

Feedback der Schüler:innen

In der Abschlussrunde nach der „besten Station“ im Workshop gefragt, nannten die Teilnehmenden am häufigsten die Station mit der VR-Anwendung. Es gab aber auch Schüler:innen, die nach der Erfahrung mit den VR-Brillen die Qualitäten der anderen Stationen hervorhoben: Der Büchertisch mit seiner Vielfalt an Literatur zum Holocaust war für viele eine echte Entdeckung: „Da kann ich selbst bestimmen, wie schnell ich das lese und ob ich noch mal zurückblättere.“ Andere fanden den Blick hinter die Kulissen spannend: „Mal zu sehen, wie so ein Interview abläuft, was da auch schiefgeht.“

Die VR-Anwendung stieß je nach Vorerfahrung mit dem Medium und je nach Bereitschaft, sich inhaltlich auf die Erzählungen der Zeitzeug:innen einzulassen, auf unterschiedliche Reaktionen: von „langweilig“ über „die Qualität war echt schlecht, mich haben die vielen Bugs [Darstellungsfehler] gestört“ bis hin zu starker emotionaler Rührung: „Das ist schon sehr echt. Wenn einem jemand das so erzählt in so einem leeren Raum, das geht einem ganz nah.“ Es waren der Realitätseindruck und die Immersion, die viele Schüler:innen beeindruckten: „Das war schon cool, wie echt das aussieht. Als sich Kurt Hillmann so nach vorn beugt, bin ich echt ein wenig zurückgewichen.“ „Allein mit der Zeitzeugin in einem Raum zu sitzen und ohne Ablenkung zuhören zu müssen“ – das erhöhte die Konzentration der Jugendlichen auf die Zeugnisse.

Insgesamt zeigen die Rückmeldungen, die die Schüler:innen auf einer Feedbackwand hinterließen, dass sie der Einladung zur Medienreflexion gern gefolgt sind und sich von den breit gefächerten Themen abgeholt fühlten.

Fazit: Gelungene Vermittlung, produktive Weiterentwicklung – und eine Chance für die historisch-politische Bildung

Aus Perspektive der Vermittlung ist dieses Projekt nahezu idealtypisch verlaufen. Anders als bei vielen Projekten war die Vermittlung als wichtiges Standbein des Projekts fest eingeplant. Dadurch entstand für mich als Kuratorin für Vermittlung die Möglichkeit, von Anfang an dabei zu sein, mich intensiv in die historische und medienwissenschaftliche Materie einzuarbeiten sowie Ausstellungsinhalte und Ausstellungsform mitzuentwickeln. Schüler:innen konnten an diesem Prozess beteiligt und das Material an der Zielgruppe erprobt werden. Das pädagogische Team konnte ausführlich (und bezahlt!) eingearbeitet werden. Dem Team wurde außerdem die Teilnahme an einem Workshop ermöglicht, der es auf potenziell schwierige oder gefährliche Situationen mit Menschen aus dem rechten Spektrum im öffentlichen Raum vorbereitete.

Als diejenige, die die Workshops für Schulklassen konzipiert hatte, konnte ich selbst Workshops an verschiedenen Orten Brandenburgs und mit sehr unterschiedlichen Schulklassen durchführen. Wenn deutlich wurde, dass viele Jugendliche eine Frage auf dem Arbeitsblatt nicht verstanden, konnten wir diese umformulieren oder eine Station in ihrer Ausrichtung verändern. Mit der Indoor-Ausstellung im Brandenburg Museum bot sich die Chance, der Ausstellungsarchitektur weitere Stationen hinzuzufügen, die auch Individualbesuchenden die Möglichkeit gaben, sich über die VR-Anwendung und die Ausstellungstexte hinaus mit den Fragestellungen und der Medienreflexion des Workshops auseinanderzusetzen. Durch die neue Umgebung und die neu hinzugekommenen Stationen waren die Aufgaben in den Workshops für Schüler:innen offenbar fast selbsterklärend, sodass das pädagogische Team während des Parcours viel weniger gebraucht wurde – auch wenn die Vermittler:innen für den dialogischen Start und die Auswertung unverzichtbar blieben.

Zu Beginn des Projekts stand für mich die politisch-historische Bildungsarbeit im Vordergrund: Jugendlichen mithilfe von Zeitzeug:innen-Interviews Wissen über NS-Unrecht vermitteln. Es schien zunächst, als würde dieses Bildungsziel zugunsten der Auseinandersetzung mit Medien der Erinnerung und ihren Implikationen in den

Hintergrund rücken. Dass medienreflexive Fragen einen Rahmen bilden können, der Schüler:innen animiert, sich mit historisch-politischen und ethischen Fragestellungen zu befassen, war für mich eine wichtige Erkenntnis aus diesem Projekt.



Abb. 1: Wenke Wegner erklärt die VR-Technik bei der öffentlichen Tagung „Lost in „Metaverse“, des Deutschen Ethikrats, Erfurt, November 2023 (© Johanna Schüller)

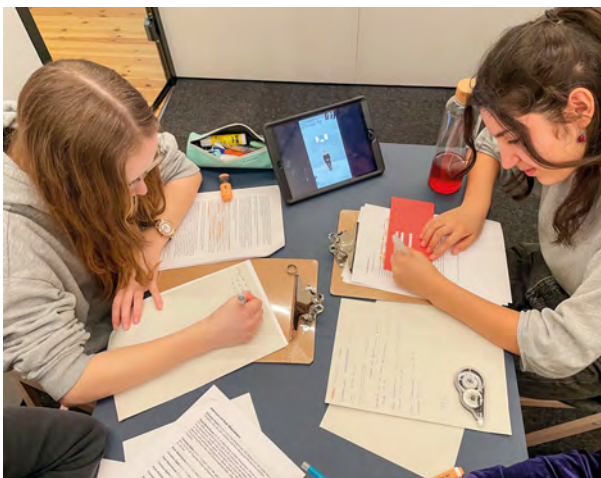


Abb. 2: Schüler:innen der Voltaireschule bei der Konzeption der Interviewfragen für die Zeitzeug:innenaufnahmen, Potsdam 2023 (© Wenke Wegner)

Wegner: Viele Perspektiven auf die virtuelle Begegnung (?) mit NS-Zeitzeug:innen

Abb. 3 und 4: Schüler:innen an der Büchertischstation während eines Workshops in Jüterbog, September 2023 (© Wenke Wegner)



Wenke Wegner, Dr. phil., Studium der Europäischen Medienkultur in Lyon und Weimar, Promotion zu Filmästhetik und Filmvermittlung an der Universität Bremen. Diverse Publikationen in diesem Bereich. 2022–2024 Bildungsreferentin am Deutschen Historischen Museum. 2023–2024 Kuratorin für Bildung und Vermittlung für die Ausstellung *In Echt?* für die Brandenburgische Gesellschaft für Kultur und Geschichte. Aktuell für die Stiftung Preußische Schlösser und Gärten tätig (Dauerausstellung *Schloss Schönhausen im NS und die Aktion ‚entartete‘ Kunst*).