

BLACK BOX

SPUR.lab & Katja Pratschke, Gusztáv Hámos (Künstlerische Experten), Beate Hetényi (Technologische Expertin)

„Um das Unvorstellbare vorstellen zu können versuchen wir das Unsichtbare sichtbar zu machen.“

Mit Black Box entwerfen wir Methoden wie im Virtuellen Raum historische Orte des Terrorsystems des Nationalsozialismus, die heute nicht mehr zugänglich, und/oder auf deren Gelände, die ursprünglichen Gebäude nicht mehr existieren, sichtbar und begehbar gemacht werden können.

Mit der Machtergreifung 1933 wurden auch in Brandenburg flächengreifend Lager errichtet. Bereits bestehende, oft leerstehende, marode Gebäude wie Fabriken, Klöster oder Gefängnisse wurden dazu umfunktioniert. Nach der Nutzung als Lager bis in die Gegenwart wurden diese Orte weitergenutzt, ihre Gebäude umgebaut, zerstört, abgerissen und das Gelände überbaut. Im Falle des frühen Konzentrationslager Oranienburg, das sich von 1933-1934 auf dem Fabrikgelände einer ehemaligen Brauerei befand, existieren heute nur noch wenige Spuren. Das Grundstück ist nicht öffentlich zugänglich.

Am Beispiel vom KZ Oranienburg stellen wir uns mit der Arbeit Black Box der Frage welche Formen der Erinnerungskultur sind im Virtuellen Raum möglich und wo sind die Grenzen?

Sichtbarkeit der Quellen: Die User:innen betreten Black Box und begegnen im Laufe der VR Erfahrung Text- und Bildquellen, die zur virtuellen Rekonstruktion des Geländes der ehemaligen Brauerei im Zustand 1933-1934 in Archiven recherchiert wurden: Berichte Inhaftierter, Grundrisse, Fotografien, Ergebnisse von Ausgrabungen, Publikationen (u.a. des Kommandanten Schäfers). Die Quellen sind in der VR Anwendung als Audio, in Form von Karten und zeichnerischen Animationen und als Objekte (Buch, Fotografie mit Rückseite und Vermerke der Archive) hör- und sichtbar.

Zugang zu den Berichten: Publierte Berichte Inhaftierter sind fester Bestandteil von Ausstellungen zu Lagern. Sie sind meist unzugänglich als Objekte in Vitrinen ausgestellt. Die zahlreichen Berichte über das KZ Oranienburg bezeugen aus der Sicht der Opfer den frühen Terror des NS-Regimes, sie sind Beweismittel. Sie wurden u.a. im Ausland in der Presse veröffentlicht. Ihre Autor:innen beschreiben Haftbedingung, Alltag, Zwang sowie Willkür, Räume und bauliche Veränderungen. Die VR Erfahrung Black Box ermöglicht den Zugang zu den Berichten.

Visualisierung: Die rekonstruierten Gebäude werden im virtuellen Raum abstrakt und transparent visualisiert. Die Navigation erfolgt im Prototyp über bisher einen Bericht, Gerhart Segers „Ersten Authentischen Bericht eines aus dem Konzentrationslager Geflüchteten“, der in der Intro ausgewählt werden kann und Begriffen als Lesezeichen, die in das Buch „hineinführen“ und auf dem rekonstruierten Gelände verortet sind. Mit der Auswahl eines Begriffes werden die Nutzer:innen zu dem verorteten Begriff teleportiert. Das zum Begriff zugehörige Textfragment ist als Audio zu hören. In der Länge des Audios zeichnet sich als Animation skizzenhaft ein Fragment des Raumes nach. Die Navigation ermöglicht den Nutzer*innen individuelle Erkundungen des Geländes.

Grenzen der Darstellbarkeit: In allen Berichten über die Haft im KZ Oranienburg wird der Vernehmungsraum, Zimmer 16, und das was darin geschah, benannt. In der VR Anwendung wird dieser Raum als Black Box dargestellt. Die Navigation führt um diesen schwarzen Kubus kreisförmig herum, die Nutzer*innen nähern sich der Black Box von Begriff zu Begriff, können den Raum allerdings nicht betreten. Die Black Box steht für das, was nicht darstellbar ist, für die Grenze in der Vermittlung im virtuellen Raum.

Multiperspektivität: Der Pilot Black Box hat eine von uns bewusst gewählte Länge von 15-20 Minuten. Geplant ist folgende Aufteilung: Intro: Einführung Ort, Auswahl eines Berichtes (Segers, Abraham, etc), oder

eines Aspektes (Erich Mühsam), der Begehung des Geländes anhand von Begriffen, Textfragmenten und Animationen, Outro: Flucht, Rückkehr, und Propaganda.

Anwendungen: Die VR Erfahrung Black Box kann im Kontext der Ausstellungen im Haus der Brandenburgisch-Preußischen Geschichte in Potsdam, sowie in Gedenkstätte und Museum Sachsenhausen gezeigt werden. Die entwickelten Methoden zur Erinnerungskultur im virtuellen Raum, der kritische Umgang mit Quellen und die Visualisierung der Rekonstruktion anhand von Berichten, Fotografien und Grundrissen, die Darstellung von Nichtdarstellbaren, sind übertragbar auf andere Kontexte und Orte.

Stimme: Michael Magel

Text: Gerhart Seger: Oranienburg. Erster authentischer Bericht eines aus dem Konzentrationslager Geflüchteten, Verlag für Berlin-Brandenburg, Potsdam, 2003

Recherchierte Berichte von: Nico Rost, Gerhart Seger, Werner Hirsch, Max Abraham, Wilhelm Grins, Max Fürst, Stefan Szende, Kurt Hiller, Henry Marx, Ingeborg Küster

3D Modell Blender: Ramus Kaulitz

Programmierung Unity: Anastasia Varfolomeev, pong.li

Grundrisse: Stadtarchiv, Oranienburg

Fotos: Bundesarchiv

Danke an: Christian Becker (Stadtarchiv Oranienburg), Torsten Dressler (ABD-Dressler, Archäologie Bauforschung Denkmalpflege)