

Claus Leggewie / Erik Meyer

**Visualisierung und Virtualisierung von Erinnerung:  
Geschichtspolitik in der medialen Erlebnisgesellschaft.  
Skizze des Teilprojekts E 11 im Sonderforschungsbereich  
'Erinnerungskulturen' an der Justus-Liebig-Universität Gießen**

**Abstract**

Erinnerungen sind abhängig von der gesellschaftlichen Organisation ihrer Weitergabe und von den dabei genutzten Medien. Deshalb stehen jetzt vermehrt Einflüsse und Wirkungen auf der Tagesordnung, die neue, computervermittelte Medien auf Erinnerungskulturen haben. Die mnemotechnische Relevanz bildhafter Darstellungen von historischen Ereignissen wird in jüngster Zeit verstärkt analysiert; Visualisierung, vor allem in elektronischen Massenmedien, ist dabei als grundlegende Tendenz einer 'ikonisch' geprägten Öffentlichkeit und (politischen) Kultur herausgestrichen worden. Die Digitalisierung stellt eine neue Dimension dar, die bisher meist nur im Hinblick auf ihre technischen Grundlagen und erhöhte Speicherkapazitäten von Erinnerungs-Informationen thematisiert worden ist. Wenig bearbeitet worden sind ihre dynamischen, multimedialen und interaktiven Dimensionen, die eine neue Qualität der Inszenierung und Fiktionalisierung historischer Ereignisse herstellen. Die bisher erzielten Ergebnisse legen nahe, dass es dabei auch zu einer marktformigen Strukturierung der Erinnerungskulturen kommt und man etwa unter Gesichtspunkten der Finanzierung von einer (globalen) Wettbewerbssituation im Rahmen von 'public-private-partnerships' ausgehen muss.

**Fokus und Forschungsstand**

<1>

"Erinnerungen sind abhängig von der gesellschaftlichen Organisation ihrer Weitergabe und von den dabei genutzten unterschiedlichen Medien", resümiert Burke [1] zwei wesentliche Bestimmungsfaktoren für die Entwicklung von Erinnerungskulturen. Bei den im Teilprojekt D 7 (2000-2002) durchgeführten Untersuchungen hat sich gezeigt, dass sich die Orte der Erinnerung an den Nationalsozialismus (Denkmale, Gedenkstätten, Museen) im Hinblick darauf in einer Phase der Veränderung befinden: Die Bedeutung dieser Vergegenständlichungen von Vergangenheit tritt tendenziell in den Hintergrund gegenüber Formen medialer Vergegenwärtigung. Die Einschätzung des Einflusses von Medien als konstitutiv manifestiert sich darüber hinaus in leitenden Kategorien der einschlägigen Forschung wie der Unterscheidung von 'kulturellem' und 'kommunikativem Gedächtnis' [2] und wurde bereits im Hinblick auf unterschiedliche Funktionen des sozialen Gedächtnisses differenziert dargestellt. [3] Neuere Untersuchungen verweisen in diesem Zusammenhang auf die mnemotechnische Bedeutung bildhafter Darstellungen in Massenmedien und fordern vor diesem Hintergrund die verstärkte Berücksichtigung von Bildern bei der Erforschung von Erinnerungskulturen. [4] Dies konvergiert mit den entsprechenden Annahmen aus Kommunikationsforschung, Kultur- und Mediensoziologie, die 'Visualisierung' als eine grundlegende kulturelle Tendenz in Gegenwartsgesellschaften konzeptualisieren, die vor allem durch die Expansion elektronischer Medien bedingt sei. [5] In der Politikwissenschaft wird diese Entwicklung in Anlehnung an den von Habermas [6] konstatierten 'Strukturwandel der Öffentlichkeit' als 'Wandel von einer logozentrischen zu einer ikonozentrischen politischen Kultur' [7] und hin zu einer 'Ikonischen Öffentlichkeit' [8] charakterisiert. Eine erste Monografie, die diese Transformation darüber hinaus mit dem Begriff der 'Unterhaltungsöffentlichkeit' fasst und im Hinblick auf die Inszenierung politischer Identitäten

auch jenseits der Instrumentalisierung für strategische Formen politischer Kommunikation reflektiert, liegt mit Dörner vor. [9]

<2>

Während diese Forschungsansätze die inzwischen 'klassischen' elektronischen Massenmedien wie das Fernsehen und 'konventionelle' Bildmedien wie Fotografie und Film fokussieren, stellt die Digitalisierung eine weitergehende Dimension des diagnostizierten Wandels dar. Die Darstellung des Einflusses entsprechender technologischer Entwicklungen auf erinnerungskulturelle Praktiken bleibt bislang vor allem auf die Archivierung bzw. Speicherung von Informationen beispielsweise in elektronischen Datenbanken bezogen. [10] In dieser Perspektive werden Computer als 'Gedächtnismaschinen' [11] und das aus deren Vernetzung durch das Internet resultierende Datenuniversum des World Wide Web als 'Menschheitsgedächtnis' charakterisiert. [12] Ein Ansatz, der darüber hinaus die spezifische Qualität grafischer Benutzerschnittstellen und dynamischer Datenpräsentation reflektiert, konzeptualisiert entsprechende Phänomene einer 'digital animierten Erinnerungskultur' als 'Gedächtnistheater'. [13] Die Bedeutung der Digitalisierung für die visuelle Dimension betrifft aber auch die multiplen Möglichkeiten der Manipulation: Die digitale Bildbearbeitung und Bildverarbeitung wirft Fragen nach der Authentizität von Aufnahmen auf, die bisherige Unterscheidungen von dokumentarischen und fiktiven Bildern relativieren. [14] Aus der Perspektive einer technologisch induzierten Medienevolution kann 'Visualisierung' im Kontext digitaler und interaktiver Medien somit auch als 'Virtualisierung' verstanden werden. [15]

<3>

Im Hinblick auf die Vergegenwärtigung der Vergangenheit des Nationalsozialismus sowie des Holocaust liegen bereits verschiedene Studien vor, die die visuelle Dimension medialer Repräsentation analysieren. Dies gilt vor allem für die besonders populären Bereiche von Fernsehen [16] und Film, [17] sowohl im Sinne der dokumentarischen Verwendung von historischen Aufnahmen als auch der Produktion von fiktionalen Artefakten in Form von Serien (zum Beispiel 'Holocaust') und Spielfilmen (zum Beispiel 'Schindlers Liste'). Gemeinsam ist den verschiedenen Ansätzen, dass sie die Relevanz von technisch geprägten Eigenheiten des betreffenden Mediums sowie genretypischen Ausdrucksformen für die visuelle Repräsentation betonen. Eine besondere Bedeutung kommt in diesem Zusammenhang in letzter Zeit der Dokumentation von Zeitzeugenaussagen auf Video, deren Archivierung und Aufbereitung in weiteren medialen Artefakten sowie der Digitalisierung von historischem Bildmaterial zu. [18]

<4>

Auch die Verwendung von Fotografien in Ausstellungen ist zum Gegenstand kulturwissenschaftlicher Forschung geworden; die betreffenden Bilder wurden in Bezug auf den Untersuchungsgegenstand pointiert als 'Schreckensbilder' [19] und 'Ikonen der Vernichtung' [20] charakterisiert. Brink kann dabei die Bedeutung bestimmter Motive als Bestandteil eines 'sozialen Bildgedächtnisses' belegen und problematisiert deren pädagogische Funktionalisierung in musealen Kontexten. Hier hat vor allem die (Quellen-) Kritik an der visuellen Konzeption der vom Hamburger Institut für Sozialforschung entwickelten Ausstellung 'Vernichtungskrieg. Verbrechen der Wehrmacht 1941 bis 1944' [21] eine fachübergreifende Debatte angestoßen, die nicht nur zur Neukonzeption der Ausstellung geführt hat, sondern auch systematische Überlegungen zur Rhetorik der visuellen Repräsentation von Vergangenheit hervorgebracht hat. [22] Daran anschließend, aber über die museale Präsentation hinausgehend, wurden schließlich Fotografien des Holocaust als 'kommemorativ Leitmedien' und deren öffentliche Verwendung als Indikator für Veränderungen der deutschen Erinnerungskultur untersucht. [23]

<5>

Einen umfassenden Überblick über die verschiedenen Gegenstandsbereiche und Zugangsweisen einer am Paradigma der 'Cultural Studies' anglo-amerikanischer Provenienz orientierten Forschung bietet der Sammelband 'Visual Culture and the Holocaust', [24] der

bezogen auf den Untersuchungsgegenstand auch in das Phänomen der 'Virtualisierung' einführt. [25] Die bundesdeutsche Forschungsdiskussion zu ähnlichen Themen verfolgt demgegenüber anders akzentuierte Fragestellungen: Ausgehend von der Konzeption der 'Geschichtskultur' behandelt ein Sammelband [26] unter anderem den Einfluss kommunikationstechnischer Innovationen auf die Formen musealer Repräsentation von Vergangenheit. [27] Diese Ausrichtung orientiert sich somit stärker an der immer auch normativ aufgeladenen Frage nach der Ausbildung von Geschichtsbewusstsein, die vor dem Hintergrund eines von 'Auschwitz' verursachten 'Zivilisationsbruchs' [28] den Zusammenhang von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft thematisiert. Aus dieser Perspektive ist die visuelle Dimension ästhetischer Repräsentation nicht nur unter den Aspekten von adäquater Dokumentation und Interpretation zu analysieren, sondern auch mit politisch-moralischen Kategorien historischen Lernens zu konfrontieren. [29]

<6>

Somit liegen für den Untersuchungsgegenstand zwar erste Forschungserträge vor, es fehlt aber noch die systematische Reflexion der gegenwärtigen gesellschaftlichen Organisation erinnerungskultureller Weitergabe in Bezug auf 'neue', das heißt digitale und interaktive Medien, die die Bedeutung von Visualisierung und Virtualisierung für den institutionellen Zusammenhang von Monument, Museum und Medium fokussiert. Einzubeziehen sind auch jüngere Ansätze zu einem sich abzeichnenden Strukturwandel der Öffentlichkeit, der zum einen durch die Umstellung auf eine 'Ökonomie der Aufmerksamkeit' [30] geprägt sei, zum anderen durch sozio-kulturelle Entwicklungen, die mit dem Begriff der 'Erlebnisgesellschaft' [31] charakterisiert worden sind. Ziel des vorliegenden Forschungsvorhabens ist damit die Darstellung und Durchdringung des Einflusses von Neuen Medien auf die institutionelle Verfasstheit von Erinnerungskulturen und deren geschichtspolitische Dimension am Beispiel der Vergegenwärtigung der Vergangenheit des Nationalsozialismus sowie des Holocaust. Voraussetzung dafür ist eine empirische Bestandsaufnahme exemplarischer Anwendungen und Artefakte aus dem Bereich digitaler und interaktiver Medien sowie deren typologische Einordnung. Dabei sollen nicht nur kulturwissenschaftliche Kriterien im Sinne spezifischer Darstellungsstrategien und Konventionen der visuellen Repräsentation von Vergangenheit zur Geltung gebracht werden, sondern vor allem auch die organisatorische Trägerschaft betreffender Angebote und ihre Einbettung in existierende Strukturen entsprechender Institutionen analysiert werden. Somit zielt die Untersuchung auf vermutete Veränderungen von Erinnerungskulturen in einer medialen Erlebnisgesellschaft.

## **Problematierung am Beispiel einzelner Phänomene**

<7>

Ausgehend von der skizzierten Problemlage drängt sich zunächst die Aufzeichnung von Zeitzugenaussagen auf Video als ein adäquater Ansatzpunkt auf. Während für die Produktion entsprechender Aufzeichnungen bereits erste Ansätze einer kritischen Analyse etwa aus filmwissenschaftlicher Perspektive (zum Beispiel bezüglich der Orientierung der Dokumentationen an spezifischen Skripten) vorliegen, steht eine Analyse der ästhetischen Aufbereitung des digitalisierten Materials und dessen Distribution in Warenform (vor allem als CD-ROM) noch aus. Ein dafür prominentes Projekt ist die von Steven Spielberg gegründete Survivors of the Shoah Visual History Foundation, deren Archiv beispielsweise bei der CD-ROM 'Überlebende des Holocaust berichten - Erinnern für Gegenwart und Zukunft' auszugsweise Verwendung findet. [32] Dieses Fallbeispiel ist darüber hinaus auch einschlägig für weitergehende Formen der multimedialen Aufbereitung entsprechender Materialien, die via World Wide Web verfügbar gemacht werden. So ist an diese CD-ROM ein Angebot angegliedert, das als Gemeinschaftsprojekt der Survivors of the Shoah Visual History gGmbH und des Cornelsen Verlages konzipiert ist und sowohl im Rahmen der Online-Präsenz des verantwortlichen Verlages ([www.cornelsen-teachweb.de](http://www.cornelsen-teachweb.de)) als auch unter einer eigenen Domain ([www.erinnern-online.de](http://www.erinnern-online.de)) erreichbar ist. Neben diesem Angebot existiert mit der Website 'Lernen aus der Geschichte', die unter den drei Domains 'holocaust-

education.de', 'lernen-aus-der-geschichte.de' sowie 'erinnern-und-verstehen.de' zu erreichen ist, ein wesentlich weitergehendes Gemeinschaftsprojekt mit unübersichtlicher Beteiligungsstruktur, das ebenfalls auf einer CD-ROM ('Lernen aus der Geschichte: Projekte zu Nationalsozialismus und Holocaust in Schule und Jugendarbeit') basiert. In diese Website ist etwa eine 360°-Ansicht des Krematoriums in der Gedenkstätte Dachau integriert, bei der sich der Bildausschnitt durch die Bedienung verändern lässt.

<8>

Neben diesen Online-Angeboten, die sich im Rahmen einer vorläufigen Unterscheidung als 'produkt-' bzw. 'kampagnen-bezogen' charakterisieren lassen, existieren weitere 'institutionen-bezogene' Formate, die für den Gegenstandsbereich von Interesse sind. So hat beispielsweise das United States Holocaust Memorial Museum ([www.ushmm.org](http://www.ushmm.org)) diverse Ausstellungen konzipiert, die ausschließlich online rezipiert werden können. Auch die für das 'Holocaust-Mahnmal' in Berlin zuständige 'Stiftung Denkmal für die ermordeten Juden Europas' unterhält eine Website (erreichbar unter: [www.holocaust-mahnmal.de](http://www.holocaust-mahnmal.de), [www.denkmal-fuer-die-ermordeten-juden-europas.org](http://www.denkmal-fuer-die-ermordeten-juden-europas.org), [www.memorial-to-the-murdered-jews-of-europe.org](http://www.memorial-to-the-murdered-jews-of-europe.org)) und in den an das Monument angegliederten 'Ort der Information' sollen laut dem vorliegenden 'Drehbuchentwurf zur historischen Präsentation' auch Formen der computergestützten Datenbankrecherche sowie andere multimediale Angebote integriert werden. Hieran zeigt sich besonders deutlich, dass die skizzierte Entwicklung nicht isoliert von musealen Präsentationsformen analysiert werden kann, die im Zuge der Medienevolution ebenfalls kommunikationstechnische Innovationen aufgreifen beziehungsweise von diesen präformiert werden (siehe für die Situation in den USA Shandler 1999). [33] Dementsprechend ist die Integration von digitalen und interaktiven Medien in Ausstellungen an ausgewählten aktuellen Beispielen vergleichend in die Untersuchung einzubeziehen.

<9>

Darüber hinaus sind die mit den einschlägigen Schlüsselbegriffen besetzten Domains wie zum Beispiel 'shoa.de' von besonderem Interesse. Einen ersten Eindruck des Anspruchs der betreffenden Angebote vermittelt etwa die Website 'www.remember.org', die sich selbst als 'a cybrary of the holocaust' versteht und dieses Selbstverständnis folgendermaßen expliziert: "Remember.org shares art, discussion, photos, poems, and facts to preserve powerful memories." Andere Angebote verstehen sich selbst offensichtlich bereits als zeitgemäße Form monumentaler Mahnmale, wie etwa die Domain 'a-virtual-memorial.org' andeutet. Damit wird schließlich die Frage aufgeworfen, in welchem Verhältnis solche Websites zu den Angeboten von etablierten Institutionen stehen. Dies betrifft nicht nur die Online-Präsenz von einzelnen Einrichtungen, sondern vor allem übergreifende Informationsangebote wie etwa das Vorhaben der deutschen Gedenkstätten für die Opfer des Nationalsozialismus zur Einrichtung eines gemeinsamen 'Portals' für die individuellen Internet-Auftritte.

## **Ausblick**

<10>

Aufgrund der Dynamik des skizzierten Forschungsfeldes können die genannten Fälle nur einer ersten Charakterisierung des Gegenstandsbereichs dienen, die genaue Bestimmung exemplarischer Angebote bleibt einer Erhebung im Rahmen des Forschungsvorhabens vorbehalten. Die genannten Beispiele werfen jedoch bereits eine Vielzahl von Fragen nicht nur nach der ästhetischen Aufbereitung und der didaktischen Ausrichtung der Angebote, sondern auch nach der organisatorischen Verfasstheit entsprechender erinnerungskultureller Initiativen auf. Aus geschichtspolitischer Perspektive bedarf es daher einer Untersuchung, welche Akteure im Zuge dieser Transformation gestaltend tätig werden. Nachdem zunächst einerseits zivilgesellschaftliche und andererseits politisch-administrative Akteure das Feld vornehmlich nationalstaatlich verfasster Kommemoration dominiert haben, lassen sich verschiedene Veränderungen erkennen, die im Umfeld des Untersuchungsgegenstandes

konvergieren und in einer tendenziell marktförmigen Strukturierung kumulieren. Dies bedeutet, dass neben etablierte Institutionen öffentlicher und offizieller Erinnerungskultur auch Akteure treten, die in diesem Bereich einschlägige Produkte anbieten (siehe oben). Aber auch aus der Perspektive kulturpolitischer Finanzierung ist von einer Wettbewerbssituation auszugehen, in der sowohl um Aufmerksamkeit und finanzielle Ressourcen konkurriert wird, als auch Kooperationen etwa im Bereich von 'public-private partnerships' entstehen. Diese Entwicklung entfaltet sich schließlich im Prozess kultureller Globalisierung: Über die Konkurrenz und Kooperation von tendenziell weltweit zugänglichen Angeboten und vergleichbaren Institutionen gehen internationale Standards in deren Konzeption ein.

## Anmerkungen

- [1] Peter Burke: Geschichte als soziales Gedächtnis, in: Aleida Assmann / Dietrich Harth (Hg.): Mnemosyne, Frankfurt a.M. 1991, 289-304.
- [2] Jan Assmann: Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität, in: ders. / Tonio Hölscher (Hg.): Kultur und Gedächtnis, Frankfurt a.M. 1988, 9-19.
- [3] Aleida Assmann / Jan Assmann: Das Gestern im Heute. Medien und soziales Gedächtnis, in: Klaus Merten / Siegfried J. Schmidt / Siegfried Weischenberg (Hg.): Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft, Opladen 1994, 114-140.
- [4] Habbo Knoch: Im Bann der Bilder. Goldhagens virtuelle Täter und die deutsche Öffentlichkeit, in: Johannes Heil / Rainer Erb (Hg.): Geschichtswissenschaft und Öffentlichkeit. Der Streit um Daniel J. Goldhagen, Frankfurt a.M. 1998, 167-183; Harald Welzer: Das soziale Gedächtnis, in: ders. (Hg.): Das soziale Gedächtnis. Geschichte, Erinnerung, Tradierung, Hamburg 2001, 9-21.
- [5] Vgl. Peter Ludes: Visualisierung als Teilprozeß der Modernisierung der Moderne, in: Knut Hieckethier (Hg.): Institution, Technik und Programm. Rahmenaspekte der Programmgeschichte des Fernsehens, München 1993, 333-370; Stefan Müller-Doohm / Klaus Neumann-Braun (Hg.): Kulturinszenierungen, Frankfurt a.M. 1995.
- [6] Vgl. Jürgen Habermas: Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft, Neuwied 1962 (Neuaufgabe: Frankfurt a.M. 1990).
- [7] Vgl. Wilhelm Hofmann (Hg.): Die Sichtbarkeit der Macht. Theoretische und empirische Untersuchungen zur Visuellen Politik, Baden-Baden 1999.
- [8] Marion G. Müller: Politische Vision, in: Hofmann (Hg.): Die Sichtbarkeit der Macht, 15-26.
- [9] Vgl. Andreas Dörner: Politische Kultur und Medienunterhaltung. Zur Inszenierung politischer Identitäten in der amerikanischen Film- und Fernsehwelt, Konstanz 2000.
- [10] Aleida Assmann: Das Archiv und die neuen Medien des kulturellen Gedächtnisses, in: Georg Stanitzek / Wilhelm Voßkamp (Hg.): Schnittstelle. Medien und kulturelle Kommunikation, Köln 2001, 268-281.
- [11] Vgl. Hartmut Winkler: Docuverse. Zur Medientheorie der Computer, München 1997.
- [12] Andreas Greis: Das World Wide Web als Menschheitsgedächtnis. Zum Unterschied zwischen Speichern und Erinnern, in: Forum Medienethik 6 (1999), 70-77.

[13] Peter Matussek: Computer als Gedächtnistheater, in: Götz-Lothar Darsow (Hg.): Metamorphosen. Gedächtnismedien im Computerzeitalter, Stuttgart / Bad Cannstatt 2000, 81-100; Peter Matussek: Performing Memory. Kriterien für einen Vergleich analoger und digitaler Gedächtnistheater, in: Paragrana. Internationale Zeitschrift für historische Anthropologie 10 (2001), 291-320.

[14] Kay Hoffmann: Digitalisierung und authentisches Bild. Dokumentarische Manipulationen im Spielfilm oder zur Wahrheit von Bildern, in: Sozialwissenschaftliche Informationen 26 (1997), 267-275; Martha Rosler: Bildsimulationen, Computermanipulationen: einige Überlegungen, in: Hubertus von Amelnunx et al. (Hg.): Fotografie nach der Fotografie, Dresden 1995, 36-72.

[15] Vgl. Elena Esposito: Die Wahrnehmung der Virtualität. Perzeptionsaspekte der interaktiven Kommunikation, in: Georg Stanitzek / Wilhelm Voßkamp (Hg.): Schnittstelle, 116-131; Nicholas Mirzoeff: An Introduction to Visual Culture, London / New York 1999.

[16] Zum Beispiel Jeffrey Shandler: While America Watches. Televising the Holocaust, New York / Oxford 1999.

[17] Zum Beispiel Eike Wenzel: Gedächtnisraum Film. Die Arbeit an der deutschen Geschichte in Filmen seit den sechziger Jahren, Stuttgart / Weimar 2000.

[18] Judith Keilbach: Fernseh-Geschichte. Holocaust und Nationalsozialismus im amerikanischen und bundesdeutschen Fernsehen, in: Elisabeth Domansky / Harald Welzer (Hg.): Eine offene Geschichte. Zur kommunikativen Tradierung der nationalsozialistischen Vergangenheit, Tübingen 1999, 118-144.

[19] Manfred Tremml: "Schreckensbilder" - Überlegungen zur Historischen Bildkunde. Die Präsentation von Bildern an Gedächtnisorten des Terrors, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 5-6 (1997), 279-294.

[20] Vgl. Cornelia Brink: Ikonen der Vernichtung. Öffentlicher Gebrauch von Fotografien aus nationalsozialistischen Konzentrationslagern nach 1945, Berlin 1998.

[21] Vgl. Bogdan Musial: Bilder einer Ausstellung. Kritische Anmerkungen zur Wanderausstellung "Vernichtungskrieg. Verbrechen der Wehrmacht 1941 bis 1944", in: Vierteljahrshefte für Zeitgeschichte 47 (1999), 563-591; Krisztián Ungváry: Echte Bilder – problematische Aussagen. Eine quantitative und qualitative Fotoanalyse der Ausstellung "Vernichtungskrieg. Verbrechen der Wehrmacht 1941 bis 1944", in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 50 (1999), 548-595; Hamburger Institut für Sozialforschung: Katalog zur Ausstellung "Vernichtungskrieg. Verbrechen der Wehrmacht 1941 bis 1944", Hamburg 1997.

[22] Vgl. Omer Bartov et al.: Bericht der Kommission zur Überprüfung der Ausstellung "Vernichtungskrieg. Verbrechen der Wehrmacht 1941 bis 1944", November 2000 (Dokument im pdf-Format, download unter [www.his-online.de](http://www.his-online.de)).

[23] Vgl. Habbo Knoch: Die Tat als Bild. Fotografien des Holocaust in der deutschen Erinnerungskultur, Hamburg 2001.

[24] Vgl. Barbie Zelizer (Hg.): Visual Culture and the Holocaust, New Brunswick / New Jersey 2001.

[25] Vgl. Anna Reading: Clicking on Hitler: The Virtual Holocaust @ Home, in: Zelizer (Hg.): Visual Culture, 323-339.

[26] Vgl. Rosemarie Beier (Hg.): Geschichtskultur in der Zweiten Moderne, Frankfurt a.M. / New York 2000.

[27] Vgl. Rosemarie Beier: Geschichte, Erinnerung und Neue Medien. Überlegungen am Beispiel des Holocaust, in: dies. (Hg.): Geschichtskultur, 299-323.

[28] Vgl. Dan Diner (Hg.): Zivilisationsbruch. Denken nach Auschwitz, Frankfurt a.M. 1988.

[29] Vgl. Jörn Rüsen: Über den Umgang mit den Orten des Schreckens. Überlegungen zur Symbolisierung des Holocaust, in: Detlef Hoffmann (Hg.): Das Gedächtnis der Dinge. KZ-Relikte und KZ-Denkmäler, Frankfurt a.M. / New York 1998, 330-343.

[30] Vgl. Georg Franck: Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf, Wien 1998.

[31] Gerhard Schulze: Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart, Frankfurt a.M. / New York 1992.

[32] Vgl. CD-ROM: 'Überlebende des Holocaust berichten - Erinnern für Gegenwart und Zukunft', Cornelsen Schulbuchverlag, Bielefeld 2000.

[33] Für die Situation in den USA vgl. Shandler: While America Watches.

## **Autoren**

Prof. Dr. Claus Leggewie / Dr. Erik Meyer  
Justus-Liebig-Universität  
SFB Erinnerungskulturen  
Institut für Politikwissenschaft  
Karl-Glöckner-Strasse 21 e  
D-35392 Gießen  
[mail@memorama.de](mailto:mail@memorama.de)  
[www.memorama.de](http://www.memorama.de)

## **Empfohlene Zitierweise**

Claus Leggewie / Erik Meyer: Visualisierung und Virtualisierung von Erinnerung: Geschichtspolitik in der medialen Erlebnisgesellschaft. Skizze des Teilprojekts E 11 im Sonderforschungsbereich 'Erinnerungskulturen' an der Justus-Liebig-Universität Gießen, in: **zeitenblicke** 3 (2004), Nr. 1, [09.06.2004], URL: <<http://www.zeitenblicke.historicum.net/2004/01/leggewie/index.html>>