

Nina Prader

## **MemoryGames: Lebendiges Archiv – Gesprochener Widerstand**

### **Erfahrungsbericht eines offenen Projektes**

Dieser Text ist eine erste Auswertung der acht intensiven Gesprächssituationen des Projektes MemoryGames. Im Rahmen der WIENWOCHE 2015 zum Thema produktive Störungen: „Harmonija, naj ja...“ fanden das künstlerische Projekt und die Neuauflage von MemoryGames in der Form von acht Dialog-Workshops im Dokumentationsarchiv des österreichischen Widerstandes (DÖW) statt. Zu diesem Zeitpunkt war das politisch-soziale Umfeld in Wien aufgrund der in großer Zahl ankommenden Flüchtlinge in einer Art „Ausnahmesituation“. Mittlerweile ist dieser Zustand Alltag, im Herbst 2015 aber forderten die zivile „Refugees Welcome“-Bewegung und damit einhergehende Demonstrationen ein offenes willkommen-heißendes Österreich, das versprach, möglicherweise österreichische Geschichte neu zu schreiben.

Angesichts der stetigen Veränderung auch in der Erinnerungskultur, wodurch unterschiedliche Zeiten unterschiedlicher Methoden bedürfen, ist die Gegenwart der Ansatzpunkt. Selektive Ausradierungen, Risse, verflochtene Schichten, Regenerierungen und Umbenennungen zeichnen die Vergangenheit. MemoryGames ist die Anwendung eines Gedächtniswerkzeugs, eines Kartensatzes mit 28 Motiven. Es handelt sich um einen Prozess, einen Versuch, den schmalen Grat zwischen Erinnerung, Empathie und Wissen zu gehen, um Fragen aufzuwerfen, wie interaktiv mit den Spuren der Vergangenheit umgegangen werden kann. Der Kartensatz ist ein kreatives Vermittlungswerkzeug und MemoryTool zum Gedenken an die Shoah, Widerstand und Verfolgung, Flucht, Vertreibung und Exil und darüber hinaus.

Ziel der Veranstaltungstage im DÖW war es, generationsübergreifend zum Geschichte-Erzählen anzuregen – auf einem Spektrum der persönlichen sowie kollektiven Erinnerung als auch Faktenbezogenheit. Die TeilnehmerInnen waren SchülerInnen, LehrerInnen, VermittlerInnen (im weitesten Sinne des Wortes), ExpertInnen und ein offenes Publikum. Es gab keine ZuschauerInnen. Ge-

kommen waren alle, um sich der immer noch gegenwärtigen Frage zu nähern: Wie gelingt es, sich zu erinnern, wenn die ZeitzeugInnen immer weniger werden? Welche Formen von Widerstand, Flucht und Verfolgung finden heute noch statt? Wie können langlebige partizipative, dialogische und zwischenmenschliche Erinnerungen gehegt werden? Wie können wir aktive AgentInnen verschiedener Generationen mit unterschiedlichen Graden von Traumatisierung sein?

Die Serie intensiver Gesprächssituationen wurde – vom DÖW-Vermittlungsteam betreut – mit einer Tour durch die Dauerausstellung des DÖW über den Nationalsozialismus in Österreich eingeleitet. Nach einer kurzen Pause wurden in Kerngruppen, unter der Begleitung von einem interdisziplinären Moderationsteam aus der Pädagogik, Wissenschaft, Kunst, Vermittlung und Psychologie, die Memory-Karten im Kissensitzkreis auf kleinen Paletten, die zu Spieltischchen umfunktioniert wurden, aufgelegt. Abschließend gab es jeweils eine gemeinsame Feedbackrunde.



**Führung durch die  
Ausstellung des DÖW**

Foto:  
Christopher Glanzl,  
WIENWOCHE 2015

## DÖW als Spielraum und Gesprächsrahmen

Spiel definiert eine Kontaktzone und einen temporären Gesprächsrahmen. MemoryGames lehnt sich methodisch an das klassische Memory-Kartenspiel an. Die Motive auf den Karten lesen sich jedoch wie die eines Rohrschachttests und ergeben keine Paare. Die Zusammenhänge werden assoziiert – in Form von Geschichtenerzählen, Konversation und zwischenmenschlicher Auseinander-

MemoryGames: Lebendiges Archiv – Gesprochener Widerstand 319

setzung im Rahmen des Gruppengesprächs. Eine soziale Praxis (*social practice*) findet in Form von demokratischen Gruppendialogen statt. MemoryGames ist ein Storytelling- und Konversationswerkzeug, um sich aktiv und „spielerisch“ an der Erinnerungskultur zu beteiligen sowie diese mit der Gegenwart zu verlinken.

**MemoryGames:  
Kartensatz**

Foto:  
Christopher Glanzl,  
WIENWOCHE 2015



Nachdem ein bis zwei Mal die Karten klassisch aufgedeckt werden, besteht die Möglichkeit nach FreePlay zu spielen. Das bedeutet, dass die TeilnehmerInnen eine Subversion des Spiels vornehmen können. Gemeinsam wird entschieden, wie die Karten weiterhin in der Gesprächssituation aufgedeckt werden sollen. Somit bleiben die Möglichkeiten des Aufdeckens unerschöpflich und passen sich an die Spielsituation und die TeilnehmerInnen an. Im Idealfall kam es während des Spiels und der anschließenden Diskussion zu einer Auseinandersetzung mit den Themenkomplexen Flucht, Verfolgung, Erinnerung.

Sich an diesen Gesprächsrahmen zu halten und den Fokus beizubehalten, stellte sich als eigenverantwortliche Entscheidung und Herausforderung heraus. MemoryGames deckte nach außen auf, aus welcher Position, aus welcher Perspektive oder welcher Präferenz gesprochen wurde, wobei es auch eine nachwirkende affektive Reaktion gab. Daher war die Methode MemoryGames weniger Spiel als ein Spiegel einer Gruppengrundstimmung und einzelner Positionen im Verhältnis – auszuwerten als Momentaufnahme, die wieder einmal feststellte, auf welchen prekären Schwellen Erinnerungskultur sich immer noch und weiterhin bewegt. Es erwies sich wahrlich als eine strenge Disziplin, Perspektiven zu bilden, Zusammenhänge zu herzustellen und zu verbalisieren.

### *Das Risiko*

Die Workshops widmeten sich Themen, die häufig nur zaghaft, wenn überhaupt angetastet werden. Aber oft muss man auch radikale Fragen stellen, um ein selbstreflexives, manchmal sogar unbequemes Gespräch einzuleiten, oder sich unangenehmen Begegnungen aussetzen. Reden steht bei MemoryGames als Mittel zur Konfrontation, um Widerstand gegen Vergessen oder Repression zu leisten, im Fokus. MemoryGames versuchte die geschichtliche Brücke zwischen dem totalitären NS-Regime zu Brennpunkten von heute zu schlagen, z. B. über Fragen zu Flucht, Migration und Exil. Dieses „Spiel“ barg das Risiko sich preiszugeben und die Chance die anderen TeilnehmerInnen kennenzulernen. Moderatorinnen aus unterschiedlichen Disziplinen sollten Grenzmomente abschwächen und vorbeugen sowie Vertrauen herstellen. Die Begründung für diese Unterstützung war, dass ein „Grundmisstrauen“ zwischen den TeilnehmerInnen zu überwinden war. Abwehrendes Verhalten tritt normalerweise zwischen „noch fremden“ Menschen auf und hat Potenzial zur Verschärfung, wenn NachfahrInnen der Tätergesellschaft und verfolgten Gruppen aufeinandertreffen. Hiefür und für andere Notfälle, z. B. durch die Ausstellungsführung möglicherweise ausgelöste, gab es eine psychologische Hilfestellung. Die Dauerausstellung des DÖW lieferte faktenbezogene Impulse und in manchen Gesprächen wurde direkt Bezug auf die Ausstellung genommen. In anderen Fällen führten die Gespräche in ganz andere „virtuelle“ Realitäten und Geschichten. Es erwies sich, dass der historische Rahmen des Archivs Material bot, aber Worte wie Flucht und Verfolgung den Gesprächsrahmen ebenso auslösten, setzten und formten.

### *Kartensatz als Archiv im Archiv: Generierungsprozess und Sammelaktion*

Die insgesamt acht Workshops fungierten wie Runden oder Kapitel. Verschiedene Zielgruppen und damit Konstellationen wurden über ausgesuchte Kanäle und Netzwerke beworben und eingeladen. Jede Gruppe lieferte eine andere Perspektive auf die Thematik sowie eine andere Spielsituation, die von einer Moderatorin aus den Disziplinen Pädagogik, Wissenschaft, Kunst, Vermittlung und Psychologie begleitet wurde. Die Teilnehmenden hatten alle eine andere Erfahrung und einen anderen Zugang zu den Karten. Insofern hatte das Feedback zur Effektivität der Karten eine Bandbreite. Einig waren sich alle, dass es ein guter kreativer Einstieg in das Thema war. Ein Schüler meinte, dass es „nicht so einfach“ war. Es war simultan ein Lernen und Lehren, das

MemoryGames: Lebendiges Archiv – Gesprochener Widerstand 321



**MemoryGames im DÖW**

Fotos: Christopher Glanzl, WIENWOCHE 2015

im Tun passierte. Sprechen erwies sich als Tat. Oft musste auch auf Englisch oder Deutsch oder etwas dazwischen gesprochen werden, da TeilnehmerInnen aus Österreich, Israel, Schweden, der Türkei, Ägypten, Serbien mitwirkten. Die Motive der Karten und der Akt des Auflegens ermöglichten es, sich über Sprache hinaus mit Bildern zu verständigen sowie Sprache und weitere Bilder zu generieren. Im Vorfeld der Workshops im DÖW wurde MemoryGames mit PROSA – Projekt Schule für Alle in der Rahlgasse gespielt. Besonders in diesem Rahmen erwies sich MemoryGames auch als Sprachbaukasten (*language maker*). Obwohl bei den SchülerInnen, die alle Flüchtlingshintergründe hatten, kaum eigener geschichtlicher Kontext zur NS-Zeit bestand, wurde im Gespräch enthusiastisch Kontext generiert und Brücken zur eigenen (Flucht-)Geschichte gebaut. Verbale Bilder wurden geschaffen.

#### *MemoryGames mit Schulen*

Es wurden separat Gruppen aus SchülerInnen und LehrerInnen gebildet, um Hierarchien zu minimieren. Es kamen unterschiedliche Schulgruppen aus unterschiedlichen Kontexten und Altersgruppen in das DÖW und, wie zu erwarten, vertraten sie auch unterschiedliche Ansätze.

Die erste Gruppe, die den Workshop besuchte, bestand aus sehr ruhigen GymnasialschülerInnen im Alter von circa 16 Jahren. Geschichtliche sowie persönliche Familiengeschichten in Bezug auf die NS-Zeit und die aktuelle Flüchtlingslage waren Inhalte der Spielsituationen, wobei aber der Einstieg über die Gegenwart in die Vergangenheit erfolgte, quasi von der „Pizzaschnitte“ (die auf einer Karte interpretiert werden kann) bis zu Hungersnöten in Kriegszeiten.

Eine andere Gruppe von SchülerInnen zwischen 12 und 14 Jahren bestand teilweise aus ÖsterreicherInnen mit Migrationshintergrund der ersten Generation und begegnete der österreichischen Geschichte während des NS-Regimes so gut wie zum ersten Mal im DÖW. Die Konzentration dieser Altersgruppe hielt sich sehr in Grenzen. Der Guide legte die erste Brücke zur Thematik. Trotz geringen Faktenwissens zur NS-Zeit war Hitler einer Handvoll Buben schon im Vorhinein ein Begriff. Das Interesse an seiner Person dominierte die Diskussion während der Führung und war nur wenig abzuschwächen, obwohl der Guide mehrfach betonte, dass das NS-Regime sich aus vielen Personen zusammensetzte. Die Bartfrisur von abgebildeten Widerstandskämpfern veranlasste zur Frage: „Ist das Hitler?“ Dieses noch nicht ausgeprägte Bewusstsein für die Opfer und Täter war auch in anderen Gruppen zu bemerken. Die etwas aufmüpfige Energie der Klasse brachte aber eine sehr lebhaftige Dynamik in das

## MemoryGames: Lebendiges Archiv – Gesprochener Widerstand 323

Archiv und die Spielsituation selbst. Ein Schüler meinte: „Lasst uns doch einfach reden, die Karten brauchen wir nicht.“ Es wurde Bezug zu „ISIS“ genommen und die Frage, ob MuslimInnen und ChristInnen auch verfolgt wurden, war auch von Interesse. Insgesamt offenbarte diese Begegnung einmal mehr die Notwendigkeit zu solcher Geschichtsarbeit und die große Verantwortung von Bezugspersonen wie LehrerInnen, ModeratorInnen, Guides und Kulturschaffenden in diesem Zusammenhang.



### MemoryGames im DÖW

Foto: Christopher Glanzl, WIENWOCHE 2015

Die Begegnung mit RealgymnasiastInnen zwischen 13 und 14 Jahren war sehr konzentriert; die SchülerInnen waren im Vorhinein vorbereitet worden und an der Thematik sehr interessiert. Die Tour ergänzte ihr Vorwissen und regte zu Fragestellungen an: „Wenn die Nazis keine Angst gehabt hätten vor den Juden und anderen Opfergruppen, wäre kein Krieg passiert?“ „Ab wann ist man frei oder unfrei?“ „Gibt es Nazis noch heute?“ Das historische Faktenwissen war zwar noch nicht „gefestigt“, aber Neugierde wurde angeregt. Anhand der Bildergeschichten, die generiert wurden, wurde deutlich, dass die Themen Resonanz in der Gegenwart fanden – mehrfach wurden Bezüge zur aktuellen Flüchtlingssituation hergestellt: „Wie wird Flucht bewertet?“ „Welche Unterschiede gibt es zur Flucht von Jüdinnen und Juden vor den Nazis?“

Insgesamt ging aus diesen verschiedenen Konfrontationen hervor, dass es möglich ist, das Wissen über die Geschichte des Zweiten Weltkrieges zu sensibilisieren, unabhängig von Alter und Herkunft. Der Diskurs war teilweise sogar freier mit den SchülerInnen, die (noch) nicht diesen spezifischen geschichtlichen Kontext erlernt hatten.

#### *MemoryGames mit VermittlerInnen*

Im vierten Workshop waren die TeilnehmerInnen VermittlerInnen vom Jüdischen Museum Wien, Belvedere, Wien Museum und Theatermuseum, sowie einige bildende KünstlerInnen, ein Bildungswissenschaftler und eine Soziologin. In diesen Runden wurde oftmals direkt Bezug zur Ausstellung im DÖW genommen, sowie zu Ausstellungen in anderen Museen. Fragestellungen zu kulturellen Schutzräumen, zeitgenössischer Archivierung und Bildungspolitik wurden aufgeworfen.

#### *MemoryGames mit ExpertInnen*

Die in das Spiel eingebundenen ExpertInnen waren Andreas Brunner (Leiter des QWien und Experte für die namentliche Erfassung der homosexuellen und Transgender Opfer des Nationalsozialismus), Amanda Glans (schwedische Journalistin und Storytellerin bei StoryDocs), Ernst Schmiederer (Journalist und Leiter des Instituts für die Geschichten der Gegenwart) und Elisabeth David Ben Hindler (Gründerin des Vereins Steine der Erinnerung in Wien). Die TeilnehmerInnen erzählten vertieft von persönlichen Familiengeschichten, stellten teilweise aber auch die Methode des Kartenspiels in Frage. Insgesamt herrschte bei dieser Runde eine leicht angespannte Atmosphäre in manchen Gruppen, möglicherweise durch eine Art allgemeine Verunsicherung, die durch den „Expertentitel“ hervorgerufen wurde, weil es eine Art Hierarchie von Wissen andeutete. Verknüpfungen zu Hiroshima und dem Kalten Krieg, auch Assoziationen mit der akuten Flüchtlingslage wurden gezündet.

#### *MemoryGames in offener Runde*

Anwesend war ein allgemeines Publikum – international und generationsübergreifend. Die erste TeilnehmerInnengruppe war sehr klein. Darum spielten alle

## MemoryGames: Lebendiges Archiv – Gesprochener Widerstand 325

Moderatorinnen und alle TeilnehmerInnen zusammen. Nach der klassischen Runde, in der hauptsächlich Bezüge zu Gedenkstätten hergestellt wurden, wurde im Free-Play-Modus MemoryGames zu einem Gutenachtgeschichten-Spiel für Flüchtlingskinder umfunktioniert. Im Nachmittagsworkshop wurden globale Kriege und Konflikte wie Israel-Palästina, Bosnien etc. besprochen und TeilnehmerInnen gaben auch Einblick in ihre persönlichen Geschichten, Putzrituale, Vaterbeziehungen oder kriegsbedingt gespaltene Identitäten.

### *Protokolle*

Was vom Workshop übrig blieb, war eine Erinnerung über die Erinnerung sowie der Austausch mit den Menschen in der jeweiligen Gruppe. Die subjektive Wahrnehmung innerhalb einer Gruppe unterschied sich oft wesentlich. Das Geschehen wurde anhand von Fotos von Drago Palavra und Christopher Glanzl dokumentiert und nach dem jeweiligen Spiel füllten die Moderatorinnen ein Protokoll aus. Im Nachhinein sollte das Protokoll für die Auswertung zur Verfügung stehen: Eine Art Konversationsaufzeichnung zu den Inhalten, Themenbereichen, der wahrgenommenen Grundstimmung, den genannten und assoziierten Bildern, aktuellen oder zeitgeschichtlichen Kontinuitäten, Fakten bis Erfahrungen der persönlichen Geschichte sowie Subversionsvorschläge, um zukünftige Editionen von MemoryGames zu verfeinern und weiterzuentwickeln.

Die Protokolle waren schließlich vielmehr ein Tun als ein Speichern. In dem Sinne ist der Kartensatz wie ein Zine, ein Flugblatt im Eigenverlag, das sich von Hand zu Hand, von Dialog zu Dialog verbreitet. Unter dem NS-Regime war das Flugblattformat eine oft angewandte Methode des Widerstandes, um Informationen an die Öffentlichkeit zu bringen. In diesem Sinne wurde der Kartensatz gedruckt, die Produktion zielt auf Distribution anstatt Profit, auf Verbreitung von Information und Zwischenmenschlichkeit, sie ist eine verbindlichkeitserzeugende Geste.

Nach den Workshops durften alle einen Kartensatz mitnehmen, gleich einem Streuzettel, ein MemoryTool, anwendbar in vielen verschiedenen Kontexten von Schulen, Archiven, Museen, Demos, Kaffeehäusern und Küchentischen.

### *Feedback*

Eine der Fragen, die immer wieder auftauchte, war: „Wie stark sind die Motive?“ Manchen war das Bildmaterial zu frei. Ein Schüler meinte: „Das sind

nur halbe Bilder.“ Manche genossen hingegen gerade diese Uneindeutigkeit, die vielleicht mit ein Grund war, warum das Spiel auch transnational gut funktionierte. Andererseits fanden manche TeilnehmerInnen aus dem Kulturbereich gewisse Bilder zu spezifisch und einengend. Über Gesehenes zu sprechen ist eine Entscheidung. Die Bilder ermöglichten es, verbale Pforten zu öffnen und bekannte und unbekannte Orte, Wissen und Stimmungen zu bereisen und auszutauschen. Die Sorge war, dass es zur unvorsichtigen Vermischung und Vermengung bei den Themen und Fragestellungen kommen könnte, anstatt zur differenzierten Intersektion und Schnittstelle. Dieses Risiko wurde durch die Moderatorinnen und Guides kompetent austariert.

Es ist sehr schwierig, diese Erfahrung zu quantifizieren, auch weil es sehr unterschiedliche Ebenen gab: geschichtliche, soziale, politische, emotionale und all diese in vielen Schattierungen. Gefühle, Affekte und Effekte waren treibende Komponenten, die wie das Zünden eines Streichholzes auch eine kurze zwischenmenschliche Sichtbarkeit ermöglichten. Die Linie zwischen Mythenbildung und Vorstellungsvermögen ist auch eine feine. Eine kritische Anmerkung war: „Es hebt die Mythenbildung nicht auf.“

Das stimmt insofern, als der Kartensatz niemandem etwas abnimmt, da es ein Werkzeug ist. Ein Bild ist nicht eindeutig, sondern bestenfalls zwei- bis mehrdeutig. Die Kunst des Geschichte-Erzählens bedarf des Vorstellungsvermögens. Es ist ein Prozess, der nachwirkt und wandlungsfähig ist.

Kritik deckte auch ein noch immer starkes Heilungsbedürfnis und einen Abolutionswunsch auf, d. h. eine Art Sehnsucht nach Freispruch oder Vergebung, der durchgehend seit Generationen auf Täter- und Verfolgtenseiten war. Die Antwort auf dieses Bedürfnis bleibt weiterhin ein nicht „zu Frieden“ stellendes Durcharbeiten ohne Endstation, aber möglicherweise mit Verschnaufpausen. Immer wieder kam in den Gruppen der Wunsch hoch, das Thema liegen zu lassen, gar zu vergessen, um neu zu beginnen oder Leichtigkeit in die Thematik zu bringen. MemoryGames erwies sich als gute Möglichkeit, eine Art „Gedenkzeit“ als Rahmenbedingung einzuführen.

### *Zwischenstation*

Das Fazit von MemoryGames war Vielfalt. Die Workshops im DÖW waren weniger ein abgeschlossenes Projekt als ein Anfang für Weiterentwicklungen zu diesem Themenkomplex. MemoryGames ist eine Art lebendiges Buch, das sich zwischenmenschlich schreibt, ein abstraktes Buch, das als Werkzeug einen Einstieg vermittelt. Die Geschichte lebt im Gedächtnis und den Gesprächen

## MemoryGames: Lebendiges Archiv – Gesprochener Widerstand 327

weiter. MemoryGames ist eine mögliche Methode von vielen, und hoffentlich eine, die weiterhin neue Methoden generiert. MemoryGames zeigte vor allem: Es wird zwar schwieriger, Zugang zu dieser vergangenen Zeit zu schaffen, aber es gibt auch heute noch unersättlichen Bedarf, über die Shoah, Flucht und Verfolgung zu sprechen. Die Methoden und Zugänge ändern sich, sie müssen immer wieder neu angeeignet und erfasst werden. Es gibt noch Spielraum.

### MemoryGames im DÖW

Fotos:  
Drago Palavra,  
WIENWOCHE 2015



## Ausgesuchte Blickwinkel der Disziplinen

Aus der Vermittlung und Moderation – Michael Hollogschwandtner  
(Vermittlungsteam des DÖW):

„Die Themen Nationalsozialismus und Shoah stellen jegliche Vermittlungsversuche (bei Jugendlichen wie bei Erwachsenen) vor große Herausforderungen. Mit der Überwältigung durch den ‚Zivilisationsbruch

Auschwitz‘ gehen bei den Lernenden wie bei den VermittlerInnen große Verunsicherungen für das eigene Selbstbild einher. Eine Kombination aus der Einführung in historische Zusammenhänge, ohne eine Aufzählung von Gräueltaten oder das Abarbeiten von Zahlen und Fakten, sowie der Einsatz der MemoryGames als künstlerischer Vermittlungsmethode hat sich als sehr fruchtbar erwiesen. Beide Formen können sich darin wechselseitig unterstützen, individuelle Auseinandersetzungen zu ermöglichen sowie Mehrdeutigkeiten und Ambivalenzen ebenso zuzulassen wie aufkommende Emotionen. Die MemoryGames fördern spezifisch einen selbstreflexiven Zugang, da sie auf der Artikulation der entstehenden Assoziationen der TeilnehmerInnen basieren, die in ihrer Perspektive ernst genommen werden. Das Setting der Dauerausstellung des DÖW im Alten Rathaus, der Wechsel der Betreuungspersonen sowie ein Aufbrechen der Gruppendynamik durch das Arbeiten in betreuten Kleingruppen unterstützten das Entrücken aus dem (schulischen) Alltag, welcher trotz Bemühungen der Lehrkräfte bedingt durch die Notwendigkeit zur Benotung und dem daraus resultierenden Leistungsdruck die Möglichkeit eines offenen Austausches bedeutend einschränkt (siehe etwa: Bodo von Borries, Moralische Aneignung und emotionale Identifikation im Geschichtsunterricht. Empirische Befunde und theoretische Erwägungen, in: Wolfgang Meseth / Matthias Proske / Frank-Olaf Radtke [Hrsg.], Schule und Nationalsozialismus: Anspruch und Grenzen des Geschichtsunterrichts, Frankfurt/M. 2004, S. 268–297). Mit größer werdendem Vertrauen in diese ungewohnte Lernumgebung konnte die bestehende Furcht vor Fehlern deutlich abgebaut werden, was ein Offenlegen der vorhandenen persönlichen (Fehl-)Urteile und Abwehrmechanismen ermöglichte.“

Moderatorin aus dem Bereich Art & Science – Ildiko Meny  
(Kuratorin *The Vienna Project*):

„Das Gedächtniswerkzeug MemoryGames ist meiner Einschätzung nach für die museumspädagogische Arbeit mit Zielgruppen unterschiedlicher Altersstufen sehr gut geeignet. Diesbezüglich möchte ich einige Unterschiede in der Rezeption durch die verschiedenen Alters- und Zielgruppen hervorheben und schließlich noch eine spezifische Beobachtung anfügen. In der Altersgruppe der 12-Jährigen herrschte die größte Distanz zum geschichtlichen Hintergrund, die Kinder waren

MemoryGames: Lebendiges Archiv – Gesprochener Widerstand 329

trotzdem motiviert und interessiert. Die Aufgabenstellung, Bilder aus dem Spiel mit Bildern der Ausstellung abzugleichen, war ein spontaner Versuch, das Bewegungsbedürfnis der Kinder einzugrenzen. In der Altersgruppe der 16-Jährigen dominierte thematisch der Austausch der eigenen Erfahrungen zu Flucht und Verfolgung, der momentanen politischen Situation und den Möglichkeiten sich aktiv in der Flüchtlingshilfe einzubringen. Bei den Erwachsenen war es oftmals erst in der zweiten Runde leichter möglich, zwei Motive des Spiels miteinander in Verbindung zu bringen, im Gegensatz zu den Kindern muss hier die Fähigkeit zur kreativen Entfaltung manchmal erst angeschoben werden. Eine Beobachtung, die ich besonders erwähnenswert finde, ist das ‚unbewusste‘ Thematisieren von Bildern und Themen der Ausstellung. So existierte eine Art verzögertes visuelles Erinnerungsmoment, Bilder der Ausstellung wurden konkret, oftmals auch weniger konkret auf die Bilder des Spiels projiziert und die Ausstellung damit indirekt verarbeitet, z. B. wurde das Symbol des halben Rechtecks als Guillotine (‚etwas, was den Hals abschneidet‘) gedeutet, ohne die Guillotine der Ausstellung anzusprechen.“

Moderatorin aus der Pädagogik/Wissenschaft – Christina Wieder:

„Nicht nur der Kreis, in dem wir MemoryGames spielten, auch die Erzählungen und die darin entstandenen Beziehungen zwischen den TeilnehmerInnen waren meist eng und vertraut. Dies schaffte ein sicheres Umfeld, um in sich gehen, Geschichten erzählen und darüber nachdenken zu können, was die Erzählungen der Großeltern, Eltern, LehrerInnen oder FreundInnen mit uns heute zu tun haben, was diese Auseinandersetzungen in uns auslösen und vor allem, wie diese unser aktuelles Handeln beeinflussen. Die vorherrschende empathische Grundstimmung ließ Raum für unterschiedlichste Erfahrungen, Familiengeschichten und Überlegungen zu Formen des Erinnerns. Es war beeindruckend mitzuerleben, wie Jugendliche trotz oft lückenhaften Wissens und der zeitlichen Distanz dennoch durch die Karten Zugänge fanden, die es ihnen ermöglichten, persönlich über die Thematik zu sprechen, was erwachsenen TeilnehmerInnen oft schwer fiel. Letztere bevorzugten meist den Metadiskurs. Dennoch wurde klar deutlich, dass, unabhängig vom Alter, die Thematik sich nicht wegschieben lässt, dass der Raum für Gespräche, wie wir sie in den Tagen von

MemoryGames führten, gesucht und auch gebraucht wurde, dass, egal ob durch Familiengeschichten, Schulausflüge zu Gedenkstätten oder Museumsbesuche, wie jener im DÖW, die SchülerInnen oft mit diesen Informationen allein gelassen werden. Die Bilder und Erzählungen gehen jedoch nicht an ihnen vorbei, weshalb gerade hier der Einstieg in die Reflexion durch MemoryGames am sinnvollsten scheint, um in einem sicheren Kommunikationsraum der Überforderung vorzubeugen.“

Weitere Informationen siehe:

[www.memorygamesinfo.wordpress.com](http://www.memorygamesinfo.wordpress.com)

[www.wienwoche.org/de/380/memorygames](http://www.wienwoche.org/de/380/memorygames)

Produktion: Nina Prader

ModeratorInnen: Nina Prader (Künstlerin), Ildiko Meny (Ärztin), Birgit Koch (Kunsttherapeutin Hemayat), Christina Wieder (Pädagogin, Historikerin), Nicole Theresa Raab (Wissenschaftlerin, Landschaftsarchitektin)

Vermittlungsteam DÖW: Elias Berner, Michael Hollogschwandtner, Wolfgang Schellenbacher, Simon Fischer, Isabella Riedl

Projektbegleitung DÖW: Christine Schindler, Stephan Roth, Eva Kriss