

Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)

Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten

Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte

Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)

Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten

Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)
Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten
Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte
Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der Medienpädagogik
Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte

Dieser Band wurde gefördert vom

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)

Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur
in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK)

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Oberstr. 24 a
33602 Bielefeld
fon 0521/677 88
fax 0521/677 92
email gmk@medienpaed.de
homepage www.gmk-net.de

Redaktion

Dr. Friederike von Gross
André Weßel
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Memminger MedienCentrum, Memmingen

© kopaed 2025
Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-770-0

Der Garten der Erinnerungen

(Kategorie C „Interkulturelle und internationale Projekte“)

Erinnerung – das ist die Fähigkeit, Vergangenes durch das Gedächtnis in der Vorstellung wieder zu beleben. Und gerade die Erinnerungen der Menschen, die migriert sind oder die fliehen mussten, sind oft verborgen. Migration, gewollt oder erzwungen, bedeutet immer den Verlust von Heimat. Oft ist das Einzige, was bleibt, die Erinnerungen an das frühere Zuhause. Mit Virtual Reality lassen wir die Erinnerungen neu entstehen und machen sie für viele zugänglich. Zum Internationalen Tag gegen Rassismus 2023 wurde der *Garten der Erinnerungen* auf dem Ottmar-Pohl-Platz in Köln in einem sieben Meter langen Gartenhaus für eine Woche aufgebaut und die Ergebnisse wurden sichtbar gemacht. Beim Anziehen einer VR-Brille entsteht der *Garten der Erinnerungen*, in dem die Besucher*innen die Kalker Hauptstraße erkunden und die Ergebnisse aus über zwanzig Workshops betrachten können, wie „von Zauberhand“. Und durch die VR-Brille haben die Besucher*innen die Möglichkeit, in diese Vielfalt der Erinnerungen einzutauchen. Die Erinnerungen sind sowohl visuell als auch im Audioformat zugänglich. Und das Beste: Durch die Digitalisierung des *Garten der Erinnerungen* bleibt das Projekt für immer erhalten – so wie auch Erinnerungen immer bestehen bleiben.

Thema

Multiperspektivische Erinnerungskultur

Zielgruppe/n

Zielgruppen waren und sind Menschen verschiedener Generationen und Lebenswirklichkeiten aus dem Stadtbezirk Kalk und dem ganzen Kölner Stadtgebiet. Die Workshops und

die Präsentation des Gartens finden sowohl im öffentlichen Raum als auch im Rahmen verschiedener Veranstaltungen statt.

Methoden

Workshops: Alle haben die Möglichkeit, ihre Erinnerungen an Landschaften, Flora und Fauna zu teilen. Nach einer technischen Einführung können die Teilnehmenden ihre Erinnerungen in den digitalen Garten pflanzen und die dazugehörige Geschichte als Audiodatei aufnehmen. Dazu werden die Methoden der Gruppen- und Einzelarbeit, kreative Methoden und Methoden der VR-Technologie genutzt.

Technische Umsetzung: Zu Beginn des Projektes wird ein Abschnitt der Hauptstraße des Sozialraums, die Kalker Hauptstraße, die „Lebensader“ des Gebietes, in einer Länge von 383 Metern virtuell von Autos und Verkehr „befreit“ und mit Erde „aufgeschüttet“. Das stellt die Vorarbeit zum eigentlichen Projektverlauf dar. Nach Abschluss der Workshops werden noch Tiere und Geräusche angelegt.

Öffentlichkeitsarbeit: Neben der Ausstellung zum Internationalen Tag gegen Rassismus am 21.03.2023 wurde der Garten auf verschiedenen öffentlichen Plätzen und während unterschiedlicher Veranstaltungen aufgebaut.

Projektlaufzeit

Seit November 2021 bis dato: Das Projekt startete im November 2021, die Workshops werden seit März 2022 fortlaufend durchgeführt. *Der Garten der Erinnerung* soll auch auf „Reisen“ gehen, die Projektgestaltenden sind stetig dabei, entsprechende Förderungen zu akquirieren, um den Garten mit zusätzlichen Erinnerungen zu erweitern.



Ergebnisse

In über zwanzig Workshops wurden mehr als 160 Pflanzen gepflanzt und zahlreiche Erinnerungen haben ihren Platz gefunden. Das Projekt besteht weiterhin fort, die Workshops wie auch die Präsentation des Gartens werden durchgängig in unterschiedlichen Zusammenhängen umgesetzt. Dank geht an alle Teilnehmenden, die ihre Erinnerungen geteilt haben, an das gesamte Projektteam und die Fördergebenden und Unterstützer*innen des Vorhabens. Das Projekt konnte mit Unterstützung des Preises *The Power of the Arts* starten und wurde durch das Kulturamt der Stadt Köln, das NRW-Kultursekretariat und den Diversitätsfonds NRW gefördert. Eine besondere Anerkennung erfuhr das Projekt am 22.05.2024 mit dem Gewinn des mit 50.000 Euro dotierten *Preis der Länder* und dem Gewinn des *Dieter Baacke Preis*.

Kontakt

Integrationshaus e.V.
Ottmar-Pohl-Platz 3a und 5
51103 Köln-Kalk
E-Mail: vrgarten@ihaus.org
Instagram: [@vrgarten](https://www.instagram.com/vrgarten)
Web: <http://vrgarten.ihaus.org>

Im Interview

Der Garten der Erinnerungen

Integrationshaus e.V. und VAMOS Animation

Elizaveta Khan

Herausragendes und Spezielles

Was ist das Besondere an Ihrem Projekt?

Das Besondere an unserem Projekt ist der würdevolle und kreative Zugang zu den Themen Diversität, Heimat, Austausch und Zusammenleben, im Gegensatz zu den gegenwärtigen und vergangenen Diskursen rund um Migration und Flucht. Und wir schaffen die Möglichkeit, Erinnerungen in Deutschland und auch an und aus ganz unterschiedlichen Orten auf der Welt zu pflegen und allen zugänglich zu machen. Die Diskussionen um Diversität und Integration sind oft schwierig, unpersönlich und voller Gewalt und Abwertung. Was in diesen Diskursen fehlt, ist der Raum für Vielfalt und der Raum für Heimweh sowie die Vision, was eine gute neue Heimat ausmachen könnte. Und es gibt wenige Räume für den Austausch, ohne dass es zu politischen Diskussionen führt. Die Entdeckung der Unterschiede und Gemeinsamkeiten bleibt auf der Strecke. Als Jung, ein Künstler von VAMOS, auf uns zukam und uns die Idee vorstellte, waren wir sofort angetan, denn uns hat nicht nur die Virtual-Reality-Welt fasziniert, sondern vor allem die Idee, ein Projekt zu Heimat, Erinnerung, Umwelt und Sprachen umzusetzen. Und das mit einer Technik, die Erinnerungen neu entstehen lässt und sie für viele zugänglich macht.

Unser besonderer Ansatz ist es also, durch Fantasie, Kreativität und die gemeinsame Gestaltung des öffentlichen Raumes eine neue Form des Austausches zu kreieren. Wie der Titel des Buches „Eure Heimat ist unser Alptraum“ festhält, ist für viele von uns, die Migrierten oder die hier Schutz suchenden Menschen, Deutschland eine ambivalente Heimat. Es gibt viele Widersprüche und Widerstände, in uns selbst, von anderen gegenüber uns und kei-

ne einfachen Antworten darauf, was Heimat denn sein kann oder wie Heimat sein sollte. Vielleicht können wir aber mit unserem Projekt dazu beitragen, dass Menschen verschiedener Generationen und Lebenswirklichkeiten ins Gespräch über ihre Erinnerungen an die Heimat und ihre Neuanfänge in der „neuen“ Heimat kommen.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

Wir haben sowohl mit analogen als auch mit digitalen Methoden gearbeitet. In den Workshops haben die Teilnehmenden vorab mit verschiedenen analogen Materialien ihre Erinnerungen auf's Papier gebracht. In einem zweiten Schritt wurden die technischen Know-hows für die Erstellung von Bildern im virtuellen Raum erläutert. Und dann konnten alle Teilnehmenden ihre Erinnerungen in den virtuellen Garten pflanzen. Weiterhin haben die Mitmachenden darüber hinaus die Möglichkeit, ihre Erinnerung als Audioaufnahme festzuhalten, auch in unterschiedlichen Sprachen.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

a) Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer*innen?

Die Teilnehmenden hatten überwiegend keine Vorkenntnisse und waren sehr neugierig, die neue Technik kennenzulernen.

b) Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Diese Kompetenzen werden im Projekt gefördert: Kennenlernen der Möglichkeiten und

des Umgangs mit der VR-Technologie, kreative Visualisierung von Erinnerungen und Verbildlichung von Emotionen durch die VR-Technologie.

c) Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Technisches Know-how zur VR-Technologie

Probleme und Grenzen

Gab und gibt es strukturelle oder pädagogische Grenzen und Stolpersteine bei der Vorbereitung oder Durchführung des Projekts? Wie wurden bzw. werden diese Probleme bewältigt?

Herausfordernd waren natürlich noch die pandemischen Bedingungen und die Nachwirkungen davon, die wir aber aufgrund eines flexiblen Zeitplanes auffangen konnten. Ein weiterer Stolperstein ist der Auf- und Abbau eines Gartenhauses im öffentlichen Raum. Dazu muss eine Bewachung organisiert werden, die wir finanziell und personell gar nicht stemmen können. Deswegen suchen wir noch nach einem Ort, der zugänglich ist und wo gleichzeitig die Sicherung des Gartenhauses gewährleistet werden kann. Angedacht sind öffentliche Museen und/oder öffentliche Begegnungsräume.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Wir brauchen vor allem das personelle Know-how, das wir in unserem Projekt durch die Kooperation mit VAMOS Animation gewährleisten können. Technische Mittel für das Projekt sind VR-Brillen, ggf. die entsprechenden PC/Laptops dazu inklusive der Software, Audioaufnahmegeräte und analoge Medien wie Stifte und Papier.

Tipps für die Praxis

Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessierten geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten?

Neugierig sein: Es ist wichtig, dass der Zugang zu den Workshops und damit zum Projekt möglichst barrierearm ist. Die Workshops können an allen Orten durchgeführt werden, wo es Strom gibt. Deswegen sollten Projektträger die Workshops ruhig an verschiedenen Örtlichkeiten veranstalten, damit können auch sehr unterschiedliche Personen erreicht werden.



Motivation

a) Ist es notwendig, die Zielgruppe für das Projekt zu motivieren? Wenn ja, warum und wie?

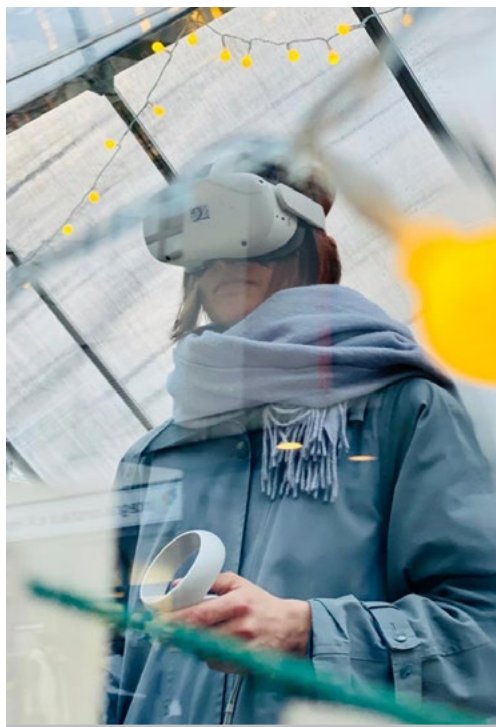
Das ist eigentlich gar nicht so schwer, weil gerade wir, also Menschen, die nicht nur Erinnerungen in Deutschland, sondern auch an ganz unterschiedlichen Orten auf der Welt haben, diese Erinnerungen auch pflegen. Vor allem, wenn wir nicht mehr an diese Orte zurückkehren können und manchmal ja auch nicht wollen. Wir sagen immer: Wir sind Menschen, die Heimweh haben, ohne dass wir nach Hause möchten, denn unser neues Zuhause ist nun hier. Und mit all diesen Gedanken haben wir die Menschen eingeladen, ihre Erinnerungen zu teilen. Und das tun sie auch – und wie! In den Workshops malen die Teilnehmer*innen Bilder, die sie untereinander zeigen. Sie tauschen sich über ihre Erinnerungen aus, werden angeregt, weiter in ihren Erinnerungen zu graben, und so wächst der Garten immer weiter an. Wir haben gelernt, dass es nicht viel braucht, Menschen zum Erinnern anzuregen, wenn es einen Raum gibt, an dem die Erinnerungen wertgeschätzt werden.

b) Was macht den Teilnehmenden besonders viel Spaß?

Den Erinnerungen der anderen zu lauschen, ist immer ein besonderer Moment in den Workshops. Und natürlich macht das „Malen“ mit der VR-Technologie sehr viel Spaß. Es können so schnell verschiedene Dinge entstehen und wieder verändert werden. Die Teilnehmenden hatten sehr viel Freude mit dieser fantastischen Technologie.

c) Und was finden Sie selbst besonders motivierend?

Alle Projektgestaltenden aus dem Integrationshaus e.V. und von VAMOS Animation teilen eine Gemeinsamkeit, neben vielen anderen, und zwar die, dass wir alle aus einem anderen Land nach Köln gekommen sind. Wir teilen die Mehrsprachigkeit, die Nostalgie, das Heimweh und die Erinnerungen, die meistens



anders sind, als wenn wir hier aufgewachsen wären. Und das ist auch die Verbindung zu den Teilnehmenden der Workshops. Erinnerungen sind ein Teil unserer Identität, wie auch von allen Menschen. Und es ist schön, wenn sich andere für die Erinnerungen interessieren und wenn sie daraufhin das Vertrauen entwickeln, auch ihre Erinnerungen zu teilen. Erinnerungen sind also immer persönlich.

Erinnerungskultur zu erweitern, ist uns aber auch ein politisches Anliegen. Denn sie bedeutet die Anerkennung und Wertschätzung verschiedener Lebensrealitäten in unserer postmigrantischen Gesellschaft. Als Beispiel wäre da die Erinnerung an die Generation der Menschen, die im Rahmen der Anwerbeabkommen mit den verschiedenen Ländern nach Deutschland gekommen sind. Ihre Geschichten sind viel zu wenig zu hören. In diesem Jahr ist beispielsweise das 60-jährige Jubiläum des einmillionsten Gastarbeiters, aber wer weiß das schon? Und dann wäre da noch die deutsche Kolonialgeschichte, mit der wir uns ebenso wie mit der Geschichte des Nationalsozialis-



Themen

Welche Themen (Inhalte) sind im Projekt für Ihre Zielgruppe besonders spannend?

Einige Erinnerungen sind besonders bewegend, weil sie von Orten erzählen, an die es heute kein Zurückkehren gibt. Etwa, weil diese Orte durch Krieg zerstört wurden oder weil bürokratische Hürden eine Rückkehr verunmöglichen. In der Virtual Reality können diese Orte als Kunstwerk besucht werden, ohne dass eine politische Debatte entstehen muss – die Erinnerung kann so anerkannt werden, wie sie ist. Viele Erinnerungen sind alltäglich, auch das ist berührend, weil wir dadurch unendlich viele Momente kennenlernen dürfen, die uns miteinander verbinden.

Trends und Interessen der Zielgruppe

a) Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in Ihrer Zielgruppe in jüngster Zeit besonders aktuell?

Da wir sehr unterschiedliche Zielgruppen ansprechen, können wir das nicht eindeutig benennen. Auch hier spielt die Generationenfrage eine große Rolle. Was für alle wichtig ist, ist die Aneignung der technischen Kompetenzen, aber auch das Erlernen eines verantwortungsbewussten Umgangs mit neuen Technologien und der damit verbundenen Gefahren. Das sollte vor allem auch in den Schulen aufgegriffen werden.

b) Wie geht man in Ihrer Einrichtung/wie gehen Sie evtl. darauf ein?

Wir versuchen immer wieder, Projekte zu Medienthemen aufzugreifen. Wir beraten Menschen, die noch sehr wenig Zugang zur Technologie haben und wir führen wöchentlich einen Digitalkurs für Frauen durch, damit sie sich in den verschiedenen Technologien fit machen können.

mus auseinandersetzen. Es gibt also noch viel zu tun, und noch viele Erinnerungsgeschichten, die wir mit anderen erzählen möchten.

Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts

a) Welche Veränderungen haben sich durch die Medienprojekte in der Zielgruppe, in Ihrer Einrichtung oder den beteiligten Einrichtungen, im Stadtteil etc. ergeben?

Viele Teilnehmende haben uns erzählt, dass das Projekt zu mehr Verständnis und Empathie geführt hat. Sie sehen in dem vermeintlich „Anderen“ nun auch sich selbst und erweitern die Perspektiven auf die Vielfaltigkeit in einer jeden Person. Die Rückmeldungen der Besucher*innen des Gartens unterscheiden sich je nach Generation. Während die jüngere Generation vor allem von der Technik begeistert ist, sind ältere Generationen von der Ästhetik der digitalen Kunst angetan.

b) Läuft das Projekt noch und wenn ja, wie lange? Oder gibt es Anschlussprojekte?

Das Projekt besteht weiterhin fort. Wir nutzen die Preisgelder, um das Projekt weiterzuentwickeln und Workshops durchzuführen, damit der Garten immer weiterwachsen kann.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit in Ihrer Einrichtung?

Unsere medienpädagogische Projektarbeit hat eine Aufmerksamkeit bekommen, so dass es uns bestärkt, weitere Mittel für die Durchführung verschiedener Projekte zu akquirieren. Weiterhin erfahren wir durch das Kennenlernen verschiedener Projekte auf Bundesebene von neuen Ansätzen und Techniken und überlegen, wie wir diese vor Ort umsetzen können. Medienpädagogische Projektarbeit soll nicht nur als Projektarbeit fungieren, sondern zum „Alltag“ gehören. Die Chance dafür wächst durch die Anerkennung der bisherigen Arbeiten.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Die Zukunft gehört den Medien und wir sollen uns alle darin schulen, diese Zukunft partizipativ mitzugestalten – und nicht nur zu konsumieren, sondern uns Wissen anzueignen und die Technologie zur Verbesserung von Lebensbedingungen, zum Abbau von Diskriminierung und Rassismus und zur besseren Vernetzung der Menschen untereinander zu nutzen.

Struktur und Rahmen

Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert? Wie kann man diese schaffen?

Wie immer spielt Geld für Strukturen eine wichtige Rolle. Jedes Projekt braucht eine Ba-

sis, beispielsweise Räume, um Ideen zu sammeln und in Projektform zu gießen. Und es beansprucht Zeit, um Projekte gut umzusetzen. Wichtige Rahmenezutaten sind also Geld und Zeit. Das wünschen wir uns für die Zukunft.

Feedback

Gab es abschließend seitens der Zielgruppe Verbesserungsvorschläge oder weiterführende Ideen bezüglich Ihres Projektes?

Von verschiedenen Projektteilnehmenden wie auch Besuchenden des *Garten der Erinnerungen* haben wir mitbekommen, dass die Themenschwerpunkte erweitert werden könnten. Beispielsweise könnten wir auch zum Thema deutsche Kolonialgeschichte, zum Thema Gastarbeiter*innen etc. mit der VR-Technologie Projekte umsetzen. Neben der Fortführung der Workshops und der Suche nach einem „Aufstellplatz“ für den *Garten der Erinnerungen* ist die Initiierung weiterer Projekte mit der VR-Technologie unsere Zukunftsaufgabe.

Interviewpartnerin

Elizaveta Khan: Pronomen sie/ihr; Jg. 1982; migra PoC; Geschäftsführerin des Interkulturellen Zentrums der Stadt Köln und Neuen Deutschen Organisation „Integrationshaus e.V.“; Lehrbeauftragte an verschiedenen Hochschulen; Vorstandsmitglied Stiftung KalkGe-stalten; Bundesverdienstkreuzträgerin.

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Der Name der Urheberin (siehe Interviewpartnerin) sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>.

Einzelbeiträge werden unter www.gmk-net.de/publikationen/artikel veröffentlicht.