



PARTIZIPATIVES ERZÄHLEN & DIGITALISIEREN VON ERINNERUNGEN

**Medienpädagogisches How To &
Reflexion zum Projekt „München 72.
Forum der Erinnerungen digital_
analog_partizipativ“.**

**Medienzentrum München des JFF
in Kooperation mit dem
Münchner Stadtmuseum**

PARTIZIPATIVES ERZÄHLEN & DIGITALISIEREN VON ERINNERUNGEN

Vorwort	3
Erinnerungen sammeln: Das Erzählcafé	5
Analoge Medien digitalisieren	8
Station 1: Dias & Negativfilme digitalisieren	9
Station 2: Dias scannen mit App	10
Station 3: Objekte fotografieren	11
Station 4: VHS Kassetten digitalisieren	12
Station 5: Super8 Aufnahmen abfilmen	13
Erinnerungen erfahrbar machen: Die Workshops	16
Wie wird Geschichte gemacht? Ein mediengestützter Stadtspaziergang über den Olympiaberg	16
Grafikdesign-Workshop: Erstelle dein eigenes Piktogramm!	18
Erinnerungen sichtbar machen: Die interaktive Stadtkarte	20
Team & Förderer	23

VORWORT

Unter dem Titel „München 72“ machte sich das Münchner Stadtmuseum gemeinsam mit dem Medienzentrum München, anlässlich des 50-jährigen Jubiläums der Olympischen Sommerspiele 1972, auf die Suche nach deren Spuren in der Stadtgesellschaft. Im Mittelpunkt dieser Kooperation standen Projekte und Angebote, die die Erinnerungen der Münchner*innen an Olympia 72 nicht nur analog, sondern auch digital-kollaborativ sammeln. Diese Zusammenarbeit wurde mit Mitteln des Förderprogramms „dive in. Programm für digitale Interaktionen“ der Kulturstiftung des Bundes und der Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern finanziert.

Die Erinnerungen und Bezüge an die Olympischen Spiele sind in München vielerorts sichtbar und werden von einem großen Teil der Münchner Stadtgesellschaft lebendig geteilt. Bauliche und infrastrukturelle Innovationen prägen das Münchner Stadtbild bis heute. In den kollektiven Erinnerungen überwiegen vor allem zwei Schwerpunkte, die unterschiedlicher nicht sein könnten: einerseits die „heiteren Spiele“ im Geiste der späten 68er und andererseits das verheerende Attentat und die Ermordung israelischer Sportler*innen durch die Terrorgruppe Schwarzer September, die dem bis dahin friedlichen Sportereignis eine Zäsur bescherten. Jenseits der journalistischen Foto- und Videodokumentation in der Presse erzählen private Fotografien und Super8 Aufnahmen der Münchner*innen von persönlichen Blicken auf die Spiele. Viele Münchner*innen, die damals als Hostessen, Bot*innen und Wettkampfrichter*innen maßgeblich zum Gelingen von Olympia beitrugen, sind immer

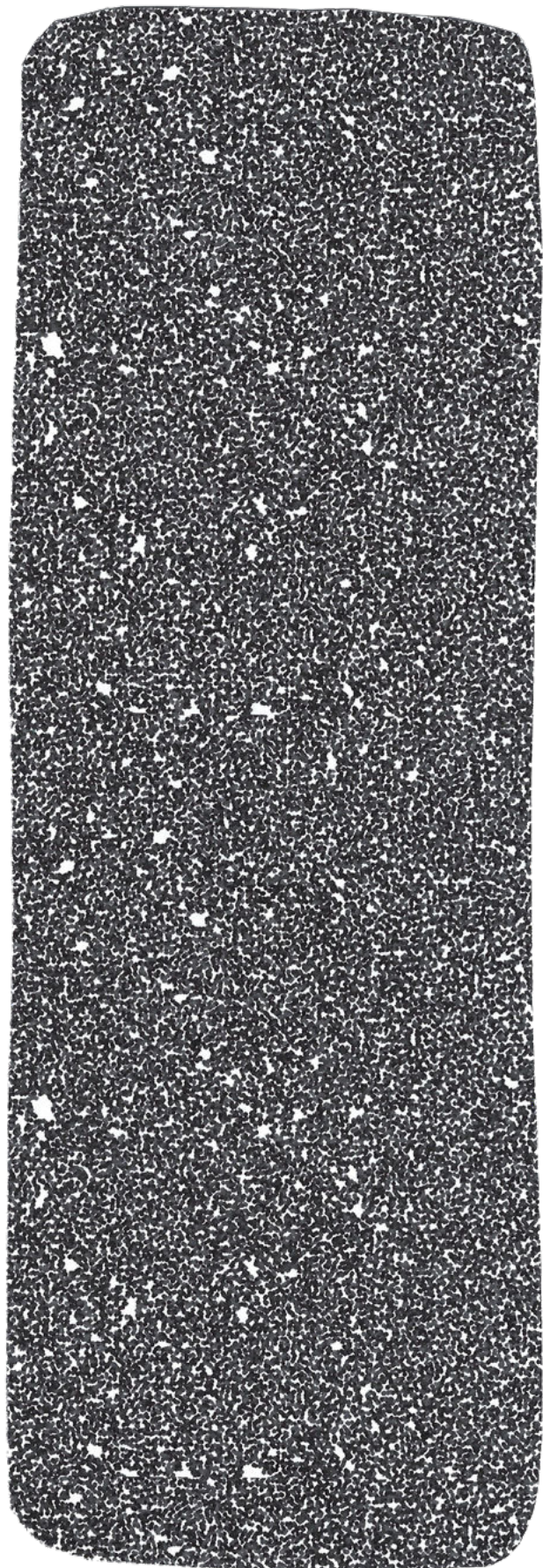
noch im Besitz von Originaldokumenten. Diese persönlichen Perspektiven und Erinnerungsstücke erzählen sehr plastisch von der Faszination, die dieses Großereignis bei vielen auslöste und ergänzen die historischen Fakten um private Anekdoten.

Diese Beobachtungen waren Ausgangspunkt für die unterschiedlichen Formate, die das Münchner Stadtmuseum gemeinsam mit dem Medienzentrum München für „München 72“ entwickelte. Zeitzeug*innen der Olympischen Spiele wurden aufgerufen, in das regelmäßig stattfindende Erzähcafé im Münchner Stadtmuseum zu kommen und dort ihre Erinnerungen zu teilen. Dieses analoge Sammeln von Geschichten wurde alsbald um eine digitale Komponente erweitert: In kleinen Digitalisierungsstationen konnten Zeitzeug*innen ihre analogen Fotos, Filme und Originaldokumente, die rund um die Olympischen Sommerspiele 1972 entstanden sind, digitalisieren und selbst kommentieren. Die digitalisierten Ergebnisse wurden direkt in der interaktiven Stadtkarte „Mapping München 72“ hochgeladen und einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Die Karte fungiert hierbei als partizipative Plattform, bei der jede*r eigenständig und unkompliziert eigene Erinnerungen hochladen und die der Anderen kommentieren kann. Olympia 72 als ein gesellschaftliches Phänomen, welches das einer regulären Sportveranstaltung übersteigt, wurde zudem durch zwei begleitende Workshops erfahrbar gemacht: Ein mediengestützter partizipativer Spaziergang über den Olympiaberg lud die Teilnehmenden ein, die verschiedenen Bedeutungsebenen des Olympiageländes mit persönlichen Erinnerungen in Beziehung zu setzen. Der Grafikdesign Workshop „Erstelle dein eigenes Piktogramm“ richtete sich u.a. an ein junges Publikum und regte vor dem Hintergrund von Otl Aichers Olympia-Design an, Piktogramme als Zeichensysteme für persönliche Botschaften kreativ zu nutzen. Und schließlich machte die Veranstaltung „Erzählungen feiern“ die gesammelten Erinnerungen im analogen Raum sichtbar - acht Zeitzeug*innen erzählten auf einer Bühne von ihrem persön-

lichen Bezug zu Olympia und präsentierten ihre Erinnerungsobjekte.

Die vorliegende Broschüre beschreibt diese Formate – „Erzählcafé“, „Digitalisierungswerkstätten“, „Interaktive Stadtkarte“ sowie die beiden Workshops und die Veranstaltung „Erzählungen feiern“ – in ihrer Anordnung und Wirkung. Die eingesetzten Medien der Digitalisierungsstationen werden grundlegend erläutert, Verlinkungen zu ausführlichen How-To-Anleitungen bieten die Möglichkeit zur Vertiefung. Darüber hinaus wird auf den Anwendungskontext der Formate, die damit zusammenhängende Vermittlungsarbeit und geeignete Variationen eingegangen.

Im Mittelpunkt steht die Frage nach einer Übertragbarkeit der im Kontext von „München 72“ entstandenen Formate des partizipativen Sammelns und Digitalisieren von Erinnerungen auf andere mögliche Kontexte. Wie können innovative Wege der digitalen Interaktion mit dem Publikum aussehen? Welche Potentiale der Selbstwirksamkeit und des Empowerments birgt ein partizipatives Sammeln von Erinnerungen? Mit welchen Tools lassen sich digitalisierte Erzählungen und Erinnerungsobjekte sichtbar machen und wie können diese für andere erfahr- und kommentierbar gemacht werden? Diese Broschüre soll Projektleitende und Kreative inspirieren, die hier skizzierten Formate weiterzuentwickeln und auf andere Kontexte zu adaptieren. ←

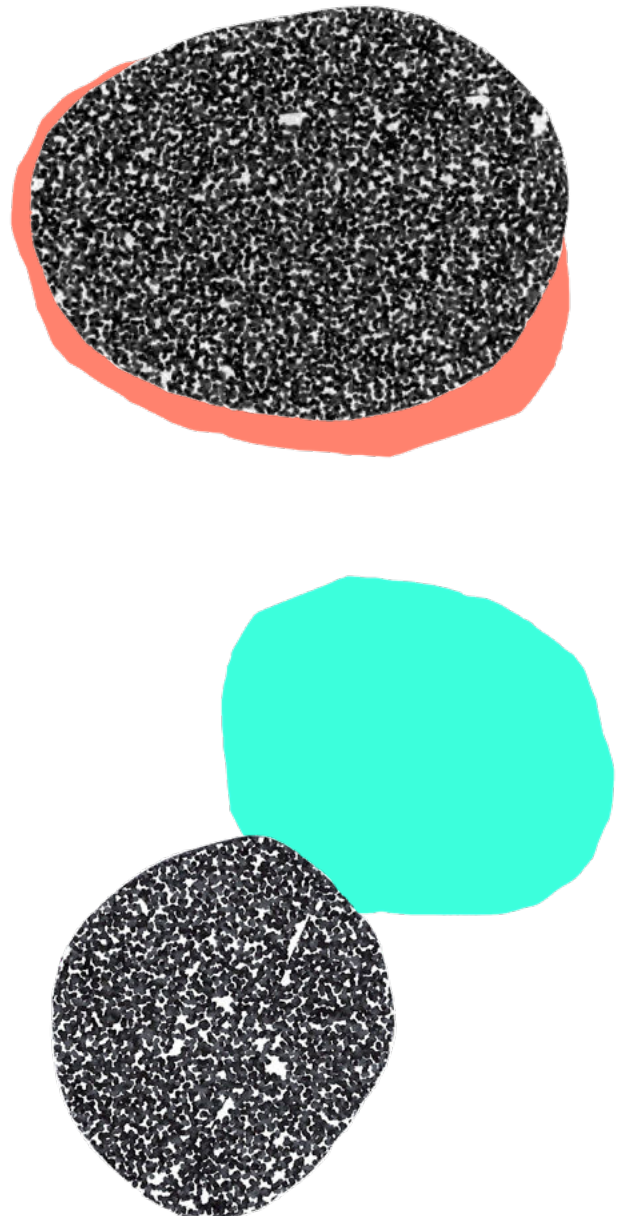


ERINNERUNG SAMMELN: Das Erzählcafé

„Erzählen Sie uns von Ihren Erinnerungen an die Olympischen Spiele 1972! Bereichern Sie die Geschichte der Spiele um Ihre persönliche Perspektive!“ – So startete der Aufruf des Münchner Stadtmuseums im Februar 2022. Zeitzeug*innen wurden eingeladen, von ihrer Perspektive auf die Olympischen Spiele 1972 in München zu erzählen und alte Fotos, Dias, Filmmaterial und Erinnerungsstücke mitzubringen. Das Erzählcafé ist hier nicht nur ein physischer Ort in der Lounge des Münchner Stadtmuseums, sondern bietet auch einen Raum des wertschätzenden Zuhörens. Denn nichts ist zu banal, um nicht erzählt zu werden. Da ist zum Beispiel dieser ganz besondere Klang der Olympischen Spiele, glockenklar und wie aus einem Guss, so beschreibt es Herr L. Es ist aber auch ein verlorener Klang – Lost Music an einem Lost Place. Denn das Glockenspiel, das eigens für die Olympischen Spiele 1972 gebaut worden ist, existiert gar nicht mehr.

Das Erzählcafé fand im Zeitraum von Februar 2022 bis Anfang 2023, je nach Bedarf, ein bis zweimal pro Woche statt. Initiiert wurde es zunächst als Aufruf zum partizipativen Sammeln anlässlich der Ausstellung „München 72. Mode, Menschen und Musik“. Die Kurator*innen erhofften sich, Personen zu erreichen, die die Olympischen Spiele 1972 persönlich erlebt haben und Objekte, Dias, Filmaufnahmen und Erinnerungsstücke jeglicher Art besitzen, die sie als Leihgabe oder gar Schenkung dem Museum für die Ausstellung überlassen wollten. Der unerwartet hohe Zulauf und die Vielzahl an Rückmeldungen verdeutlichte, welche Relevanz Olympia für viele Münchner*innen hat und

wie wichtig es ist, Möglichkeitsräume zu schaffen, persönliche Erfahrungen und Erinnerungen teilen zu können und dabei gesehen und gehört zu werden. Während das kollektive Sammeln von unterschiedlichsten Perspektiven zunächst das Ziel verfolgte, die Ausstellung mit diesen persönlichen Exponaten zu bereichern, rückten parallel dazu die mitgebrachten Medien in den Mittelpunkt und mit ihnen startete ein Digitalisierungsprozess. So wurde über die Ausstellung hinaus die Möglichkeit geschaffen, einen Beitrag für eine [interaktive Stadtkarte](#) zu verfassen. Dabei sollten Zeitzeug*innen in einem partizipativen Prozess von der Erzählung über die konkrete technische Umsetzung und Konzeption involviert werden.



Partizipatives Erstellen von Erinnerungsbeiträgen

Über die eigens für das Erzählcafé eingerichtete Emailadresse und Telefonnummer konnten Zeitzeug*innen in Kontakt mit dem Münchner Stadtmuseum treten und wurden anschließend über den Ablauf informiert. Diese ausführlichen Informationen vorab ermöglichten eine Einstimmung auf den gesamten Prozess. Insgesamt wurden neben Mitarbeiter*innen des Museums zusätzlich zwei externe Medienpädagog*innen involviert, deren Anliegen es war, den technischen Prozess der Digitalisierung niederschwellig zu vermitteln und fachlich zu begleiten. Neben der technischen Umsetzung lag der Fokus auf der Entstehung der Geschichte, der inhaltlichen Schwerpunktsetzung und der Dramaturgie der narrativierten Erinnerung, welche gemeinsam mit den Zeitzeug*innen erarbeitet wurde.

Wurde ein konkreter Termin vereinbart, handelte es sich vor Ort sozusagen um einen Mini-Workshop, welcher auf gut zwei bis drei Stunden angelegt war. Zunächst wurde der*die Zeitzeug*in durch das Datenschutzformular begleitet und darüber aufgeklärt, was mit seinen*ihren Geschichten und ggf. den persönlichen Aufnahmen und Bildern passiert. An den Digitalisierungsstationen hatten die Zeitzeug*innen dann die Möglichkeit, gemeinsam mit Mitarbeitenden ihre Fotos oder Filmaufnahmen zu sichten, zu digitalisieren und zu archivieren. Gerade das gemeinsame Durchsehen des Materials setzte meist eine persönliche, häufig intensive Erzählung in Gang. Zusammen mit den Mitarbeitenden wurde nun ein inhaltlicher Schwerpunkt herausgearbeitet und dann entweder Satz für Satz gemeinsam formuliert oder als Audiodatei aufgenommen. Abschließend wurde der Beitrag auf die digitale interaktive Stadtkarte „Mapping München 72“ hochgeladen.

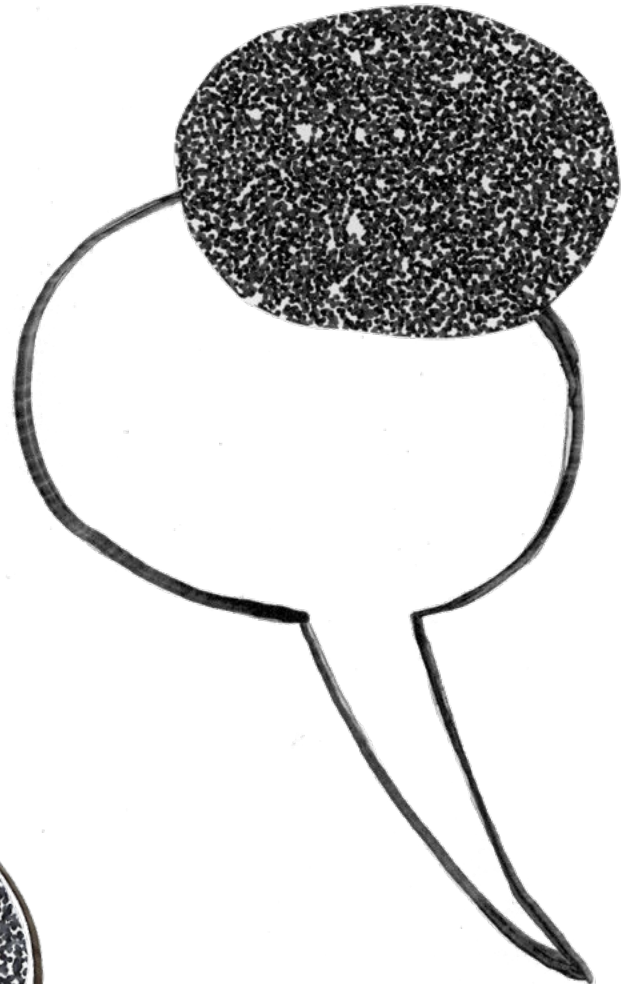
Selbstwirksames Erzählen als Beziehungsarbeit

Einen Raum des wertschätzenden Zuhörens für die Zeitzeug*innen zu eröffnen, stand während des Prozesses besonders im Fokus. Es sollte das Gefühl vermittelt werden, wahrgenommen und ernst genommen zu werden. Die Relevanz ganz persönlicher Blickwinkel und Erinnerungen wurde für Zeitzeug*innen auch durch den enormen zeitlichen Aufwand und die ausführlichen Informationen, die im Vorfeld vermittelt wurden, verdeutlicht. Es war aber auch eine Form des Beziehungsaufbaus, welcher zwischen Mitarbeitenden und Zeitzeug*innen entstand und eine vertrauensvolle Atmosphäre schuf.

Während es aus manchen Zeitzeug*innen nur so heraussprudelte und hier seitens der Mitarbeitenden die Aufgabe insbesondere in einer strukturgebenden Haltung bestand, hatten andere wiederum große Unsicherheiten, ob ihre Erinnerung überhaupt interessant genug sei. Hier war es besonders wichtig zu vermitteln, dass es gar nicht um eine vermeintlich herausragende Handlung oder Beobachtung gehen müsse, sondern um den ganz persönlichen Blick auf ein Großereignis. Für viele bedeutete dies auch eine gedankliche Reise zurück in die eigene Jugend, die Kindheit oder die ersten prägenden Berufsjahre. Da manche Zeitzeug*innen altersbedingt nicht mehr viele Personen in ihrem Umfeld zum Reden haben, eröffnete das Erzählcafé für sie zudem einen sozialen Raum, sich mitzuteilen. Den Mitarbeiter*innen vom Münchner Stadtmuseum und Medienzentrum kam im Zuge dessen die anspruchsvolle Aufgabe zu, behutsam einen Rahmen zu vermitteln und zu kommunizieren, was genau geleistet werden kann. Umso wichtiger war es für die Arbeit im Erzählcafé, ein kleines Team mit festen Ansprechpartner*innen zu haben, um Verlässlichkeit und Kontinuität für den Beziehungsaufbau mit Zeitzeug*innen zu gewährleisten.

Der partizipative Charakter förderte insbesondere die Selbstwirksamkeit der Erzählenden, denn ihre Erinnerungen wurden ihnen nicht

einfach abgenommen und von anderer Seite versprachlicht, sondern sie selbst entschieden gemeinsam mit den Mitarbeitenden, welchen inhaltlichen Fokus sie setzen wollten und wie sich die Erzählung am besten vermitteln ließe. Herr A. besitzt immer noch ein altes Heft, das bereits über 50 Jahre alt ist und eine für ihn prägende Kindheitserinnerung symbolisiert: Die mit zahlreichen und teilweise unleserlichen Unterschriften übersäten, vergilbten Seiten des Notizbuches begleiteten seine Erzählung, wie er als 9-Jähriger versuchte, möglichst viele Sportler*innen abzufangen, um ein Autogramm zu ergattern. In seiner Erzählung wird die Aufregung eines kleinen Jungen spürbar. Und dann war da dieser glockenklare Klang – Lost Music an einem Lost Space – wie es Herr L. in Worte zu fassen versuchte. Erst das gemeinsame Erstellen der jeweiligen Eintragungen auf der interaktiven Stadtkarte holte diese Erinnerungen ins Hier und Jetzt zurück, wie beispielsweise den ganz spezifischen Klang der Spiele. Diese werden nun auch für diejenigen in ihrer Vorstellung spür- und hörbar, die damals nicht dabei waren. ←



ANALOGUE MEDIEN DIGITALISIEREN

Ein Großteil der Zeitzeug*innen, die das Erzählcafé besuchten, brachten neben ihren Erinnerungen an Olympia 72 auch unterschiedliche Fotografien und Objekte wie Anstecknadeln, Ausweise oder Souvenirs mit, die sie mit den Spielen in Verbindung setzen. Auf Grund der Vielzahl der mitgebrachten Medien entstand die Idee, die privaten Zeitdokumente in einem gemeinschaftlichen Prozess mit den Zeitzeug*innen zu digitalisieren und diese einer Öffentlichkeit zugänglich zu machen.

Digitalisieren Selbermachen

Ziel war es, möglichst einfache und zugängliche Stationen zu entwickeln, in denen die Zeitzeug*innen entweder alleine oder mit Unterstützung der Museumsmitarbeiter*innen ihre jeweiligen Medien selbst digitalisieren können. Das Digitalisieren von Medien birgt für einen Großteil der Zeitzeug*innen nicht zu unterschätzende technische Hürden, die es in der Entwicklung der Stationen abzubauen galt. Intuitive Bedienungen und ein logischer, nachvollziehbarer Aufbau standen im Fokus. Es sollte möglich sein, Probleme idealerweise immer selbst zu lösen. Keinesfalls durften die Stationen durch eine Übertechnisierung abschreckend wirken und sollten nicht den Eindruck vermitteln, dass dort wie in einem Fotostudio nur Expert*innen digitalisieren können. Stattdessen sollten kleine Labore des Selbermachens entstehen, in denen – wie ganz nebebei – Digitalisierungskompetenzen vermittelt werden. Dies kann vor allem eine ältere Zielgruppe von Zeitzeug*innen befähigen, über das Projekt hinaus eigenständig private Fotos und Filme zu archivieren.

Die fünf Digitalisierungsstationen

Im Bereich der Amateurfotografie gibt es von unterschiedlichen Anbietern diverse Scanner, mit denen sich alte Dias, Negative, Super 8 Filme und Fotos digitalisieren lassen. Mit einfachen Fotoscanner-Apps können alle möglichen Diaformate digitalisiert werden, die automatisch das Bild bearbeiten und beschneiden. Videoadapter und Capture Software ermöglichen eine Verbindung zwischen VHS-Player und Laptop, um alte Videokassetten in gängige Videoformate zu konvertieren. Mit der Kamera eines Tablets und einer LED ausgeleuchteten Fotobox lassen sich Objekte spielerisch in Szene setzen. Bei der Entwicklung der jeweiligen Stationen wurde auf Geräte zurückgegriffen, die relativ kostengünstig im Internet bestellbar sind und bereits für den Heimgebrauch entwickelt wurden. ←



Station 1: Dias & Negativfilme digitalisieren

Eingesetzte Medien

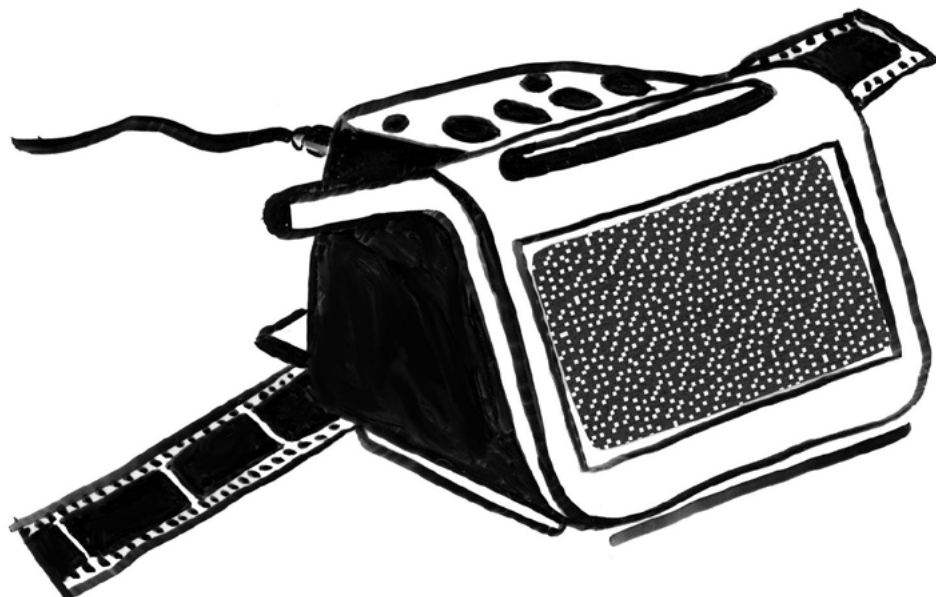
1x Dia & Negativ Scanner
1x HDMI Kabel
1x Monitor Bildschirm
1x SD Speicherkarte

Funktionsweise

Von verschiedenen Anbietern gibt es Dia & Negativfilm Scanner für den Heimgebrauch. Das Prinzip ist überall gleich – Die Dias bzw. Negativfilmstreifen werden Bild für Bild durch einen Schlitz im Filmscanner geschoben. Ein kleines LCD Display erlaubt eine Sofortvorschau des eingeschobenen Dias (das Vorschaubild kann per HDMI auf einen größeren Bildschirm übertragen werden). Durch Verschieben des Dias wird die richtige Position bestimmt, optional kann jetzt noch die Farbe/Helligkeit angepasst werden. Durch Drücken der „Scan Taste“ wird anschließend das jeweilige Dia mit der optionalen Bildkorrektur eingescannt und als JPEG auf einer SD Speicherkarte abgelegt. Dieses Prinzip kann jetzt Bild für Bild wiederholt werden. Anwendbar auch für Negativfilme in den Formaten (135, 110, 126 mm) und Kleinbild Dias (135, 110, 126 mm). Die Anleitung „How To Dia & Negativ Scan“ des Modells Kodak Slide Digital Film Scanner gibt es [hier](#).

Anwendung

Der oben beschriebene Film Scanner ist intuitiv zu bedienen, da die Bildpositionierung nicht elektronisch, sondern durch das manuelle Platzieren des Dias erfolgt. Das Menu mit den optionalen Korrekturen im Bereich Farbe/Helligkeit ist übersichtlich aufgebaut und das Navigieren erfolgt über einfache Drucktasten am Gerät. Da jedes Bild einzeln positioniert und gescannt wird, entsteht automatisch eine Selektion der relevanten Bilder. Während dieses Auswahlprozesses kamen die Zeitzeug*innen häufig wie bei-
läufig ins Erzählen und Erinnern.



Station 2:

Dias scannen mit App

Eingesetzte Medien

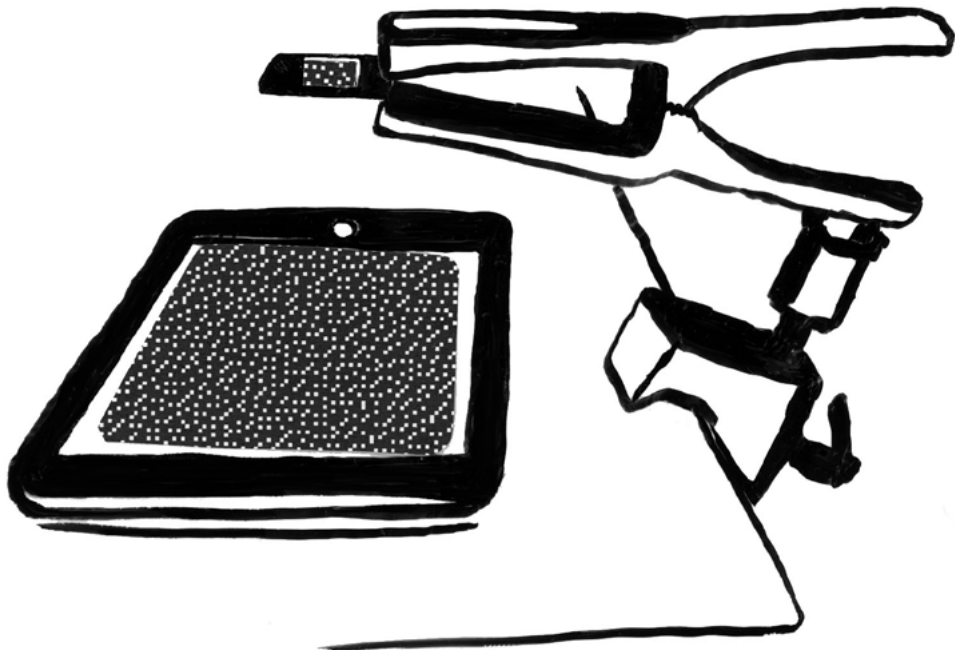
2x Tablets
1x Klemme mit Tischstativ-Halterung
1x Diascanner-App

Funktionsweise

Für Mittel- oder Großformat-Dias funktionieren die meisten Film-Scanner nicht. Dafür (und auch grundsätzlich für alle Formate) bietet sich eine andere Möglichkeit der Digitalisierung von Dias an: Für Android wie auch iOS gibt es diverse Diascanner-Apps, die abfotografierte Dias automatisch beschneiden und bearbeiten: Einfach das Dia mit einer Klemme und Tischstativ-Halterung (oder etwas Vergleichbarem) an einem Tisch fest über einem Tablet anbringen und die Bildschirmhelligkeit des Tablets auf 100% stellen. Das Tablet funktioniert nun wie ein Lichtkasten und beleuchtet das Dia von unten. Ein zweites Tablet mit der installierten App zum Fotografieren des Dias nehmen und Dia für Dia abfotografieren. Die App frischt nach dem Fotografieren automatisch die Farben des Bildes auf und korrigiert den Bildausschnitt.

Anwendung

Dieses Verfahren ist zu Beginn etwas mühsam. Die Tabletkamera muss trotz Autobildkorrekturfunktion der App relativ präzise und ruhig über dem Dia gehalten werden, damit das Bild nicht unscharf wird. Mit ein bisschen Übung wird auch der Spaß am Ausprobieren größer. In der Diascanner-App lassen sich nachträglich einfache Bildkorrekturen vornehmen und das fertige Bild wird dann als JPEG exportiert.



Station 3: Objekte fotografieren

Eingesetzte Medien

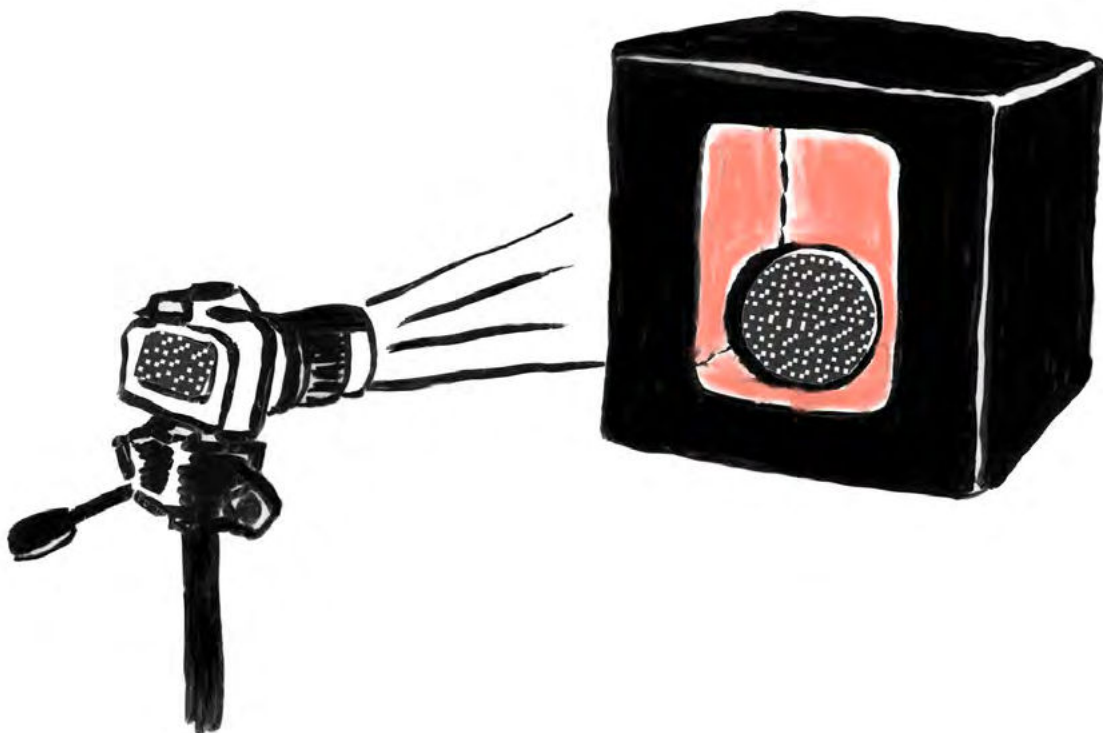
1x Tablet
1x Lichtzelt (Fotobox) mit LED Beleuchtung
Diverse weiße Holzklötze

Funktionsweise

Ganz ähnlich wie im Vorherigen ist diese Station angelegt: Ein Tablet mit Kamera dient als Fotoapparat, die zu digitalisierenden Objekte (z.B. Eintrittskarten, Figuren, Bücher, Plakate, Anstecknadeln etc.) werden in einem Lichtzelt mit LED-Beleuchtung platziert. Das Lichtzelt ist ein viereckiger Kasten, der durch indirekte LED Beleuchtung und reflektierende Flächen eine gleichmäßige, weiche und schattenfreien Ausleuchtung des jeweiligen Motives ermöglicht. Er wird häufig in der Produktfotografie verwendet. Durch kleine runde Öffnungen vorne und auch oben am Lichtzelt wird das jeweilige Motiv abfotografiert. Da das Lichtzelt schnell aufgebaut werden kann, eignet es sich ideal als mobiles Fotostudio.

Anwendung

Diese Station ist am wenigsten technisch in dem Sinne, da zunächst Aufbau des Lichtzelts und Positionierung der Objekte (mit Hilfe der weißen Holzklötze) im Mittelpunkt stehen. In einem zweiten Schritt wird dann mit der Tablet Kamera der Bildausschnitt bestimmt und fotografiert. Die sehr einfach zu bedienenden Kamera-Apps von Android oder iOS Tablets ermöglichen ein unkompliziertes Ausprobieren des In-Szene-Setzens des Motivs. Ein Großteil der Zeitzeug*innen konnte auch ohne fotografische Vorkenntnisse schnell zufriedenstellende Ergebnisse produzieren.



Station 4: VHS Kassetten digitalisieren

Eingesetzte Medien

1x VHS Player
1x Laptop oder PC
1x Video Grabber
1x Video Capture Software

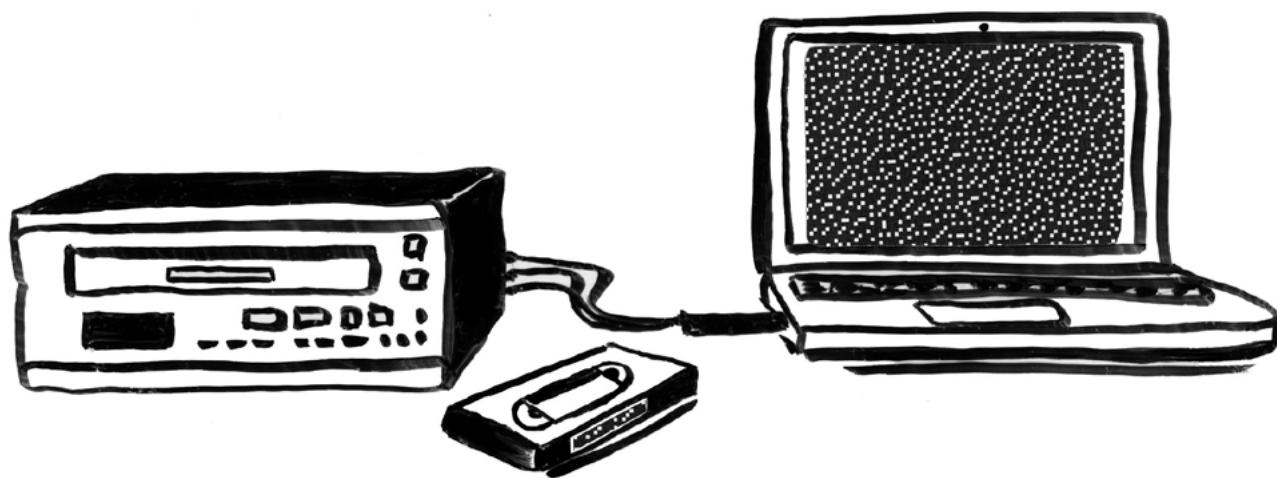
Funktionsweise

Bei dieser Station wurde ein sogenannter Video Grabber verwendet, ein kleiner Converter, der das VHS Video über die Analogkabel Cinch und S-Video (oder Scart) in ein digitales Signal umwandelt und via USB in einen Laptop oder PC eingespeist. Eine Software zeichnet anschließend das digitale Signal in Echtzeit auf und speichert das Ergebnis in einer gängigen Videodatei ab. Die Software zum Digitalisieren liegt den Video Grabbern in der Regel bei. Alternativ gibt es diverse Freeware wie z.B. Virtual Dub.

Näheres dazu in der Anleitung [„How To VHS Digitalisieren“](#).

Anwendung

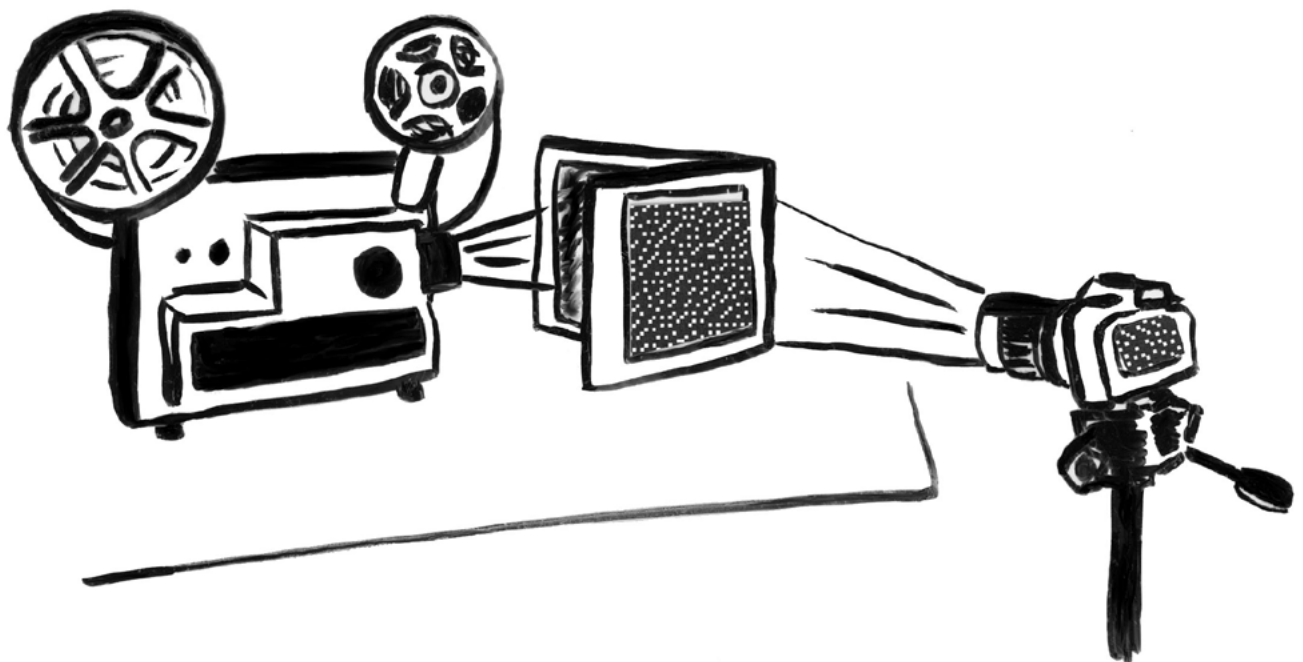
Bei „München 72“ wurde diese Station selten verwendet, da anders als angenommen die wenigsten Zeitzeug*innen ihre Super8 Aufnahmen bereits auf VHS archiviert hatten. In einigen Fällen gab es aber vor-digitalisiertes Super8 Material auf DVD. Dieses lässt sich ebenfalls mit der oben beschriebenen Methode (einfach den VHS Player mit einem DVD Player ersetzen) in eine gängige Videodatei umwandeln. Alternativ dazu gibt es diverse DVD-Ripper Software wie z.B. HandBrake.



Station 5: Super8 Aufnahmen abfilmen

Eingesetzte Medien

- 1x Super 8 Projektor
- 1x Telescreen (Spiegel mit Mattscheibe)
- 1x Videokamera (oder Vollformatkamera mit Videofunktion)
- 1x Videostativ
- 1x Tablet mit Videoschnitt-App
- 1x Mikrofon zzgl. Aufnahmegerät (optional)
- 1x kleine Lautsprecherbox (optional)



Funktionsweise

Für „München 72“ wurde dieses spezifische Set Up eingerichtet, da es im Vergleich zu anderen Methoden der Super8 Digitalisierung das beste qualitative Ergebnis liefert und gleichzeitig mit seiner Anordnung aus Super8 Projektor, Telescreen und Kamera auf sehr nachvollziehbare Art und Weise die einzelnen Schritte der Digitalisierung verdeutlicht. Alternativ gibt es die Möglichkeit, einen Frame ByFrame Digitalisierer zu verwenden, der jedes Filmbild einzeln einscannt und anschließend wieder in einer Videodatei zusammensetzt. Dieses Verfahren dauert jedoch sehr lange und überzeugt qualitativ nur bedingt. Das im Rahmen von „München 72“ ent-

wickelte Set-Up funktioniert wie folgt: Der zu digitalisierende Super8 Film wird über einen geeigneten Filmprojektor (im Fall von „München 72“ der Elmo ST-1200D) abgespielt. Der Projektor projiziert das Bild auf einen kleinen Telescreen, der mit einem integrierten Umlenkspiegel das Bild wiederum auf eine Mattscheibe wirft. Von dort wird das Bild mit einer Videokamera in Echtzeit aufgezeichnet.

Teilweise haben Super8 Filme auch eine Tonspur, die von den meisten Projektoren über eine integrierte Lautsprecherbox wieder gegeben werden. Für die Digitalisierung dieser bietet es sich an, den wiedergegebenen

Ton mit einem Richtmikrofon aufzuzeichnen und direkt in die Videokamera einzuspeisen. In der Regel sind jedoch bei dieser Methode die Nebengeräusche des ratternden Projektors nicht unerheblich. Falls der Projektor über einen Audio Ausgang verfügt, kann so der Ton auch direkt mit einem Aufnahmegerät verbunden werden. Eine dritte Möglichkeit ist in der ausführlichen Anleitung „[How To Super 8 ELMO](#)“ beschrieben.

Im Fall von „München 72“ wurden die digitalisierten Super 8 Aufnahmen in einem zweiten Schritt geschnitten. Gemeinsam mit den Zeitzeug*innen wurden relevante und zur jeweiligen Erinnerung passende Sequenzen ausgewählt. Über eine Videoschnitt-App auf einem Tablet ließ sich diese grundlegende Videoschnittbearbeitung unkompliziert realisieren. Bei „München 72“ wurde ein iPad Pro mit der Videoschnitt-App LumaFusion verwendet.

Anwendung

Diese Station ist im Vergleich zu den vorherigen die komplexeste – bezogen auf die technische Ausstattung, das Set Up sowie die benötigte Zeit. Folglich wurden bei „München 72“ immer spezielle Termine für die Super 8 Digitalisierung vergeben. Pro Filmrolle (entspricht circa 17 Minuten Film) wurden ein bis zwei Mitarbeitende sowie ein Zeitfenster von 3 Stunden eingeplant. Dieses Digitalisieren in Echtzeit führte häufig dazu, dass viele Zeitzeug*innen beim Betrachten des Filmes ins Erzählen kamen. Diese Erinnerungen wurden per Ansteckmikrofon aufgezeichnet und in der anschließenden Videoschnittbearbeitung unter die Filmdatei gelegt. So konnte das Zeitdokument von damals durch einen nachträglichen Kommentar mit neuen Informationen und Beschreibungen angereichert werden. ←



Diese fünf Digitalisierungsstationen waren Teil des Erzählcafés im Münchner Stadtmuseum und erweiterten das in Kapitel 1 beschriebene Sammeln von Erzählungen um eine digitale Komponente. Darüber hinaus gastierte dieses „Erzählcafé Digital“ in einer mobilen Variante auch außerhalb des Stadtmuseums – in vier verschiedenen Stadtteilbibliotheken, in denen jeweils für ein paar Tage Münchner Zeitzeug*innen ihre Erinnerungen und Medien rund um Olympia 72 digitalisieren konnten.

Zugänglichkeit der Stationen

Im Vorfeld wurden zunächst die Mitarbeitenden des Stadtmuseums und der Stadtteilbibliotheken in der Benutzung der jeweiligen Geräte geschult. Neben der technischen Funktionalität ging es um die Frage, wie Zeitzeug*innen möglichst eigenständig mit den jeweiligen Digitalisierungsstationen interagieren können, in der Hoffnung, dass das Erinnern durch eine praktische Tätigkeit positiv getriggert wird. In der Schulung wurden die Mitarbeitenden ermutigt, gemeinsam mit den Zeitzeug*innen die Geräte auszuprobieren und sich die jeweilige Funktionsweise, sofern sie sich nicht sofort vermitteln, anhand einer Trial-and-Error Methode anzueignen. Die intuitive Bedienung der jeweiligen Stationen führte meist zu schnellen Resultaten, die bei nicht zufriedenstellendem Ergebnis unkompliziert wiederholt werden konnten. Eine schriftliche How To Anleitung in einfacher Sprache wurde für jede Station entwickelt und beinhaltet Tipps bei der Problemlösung.

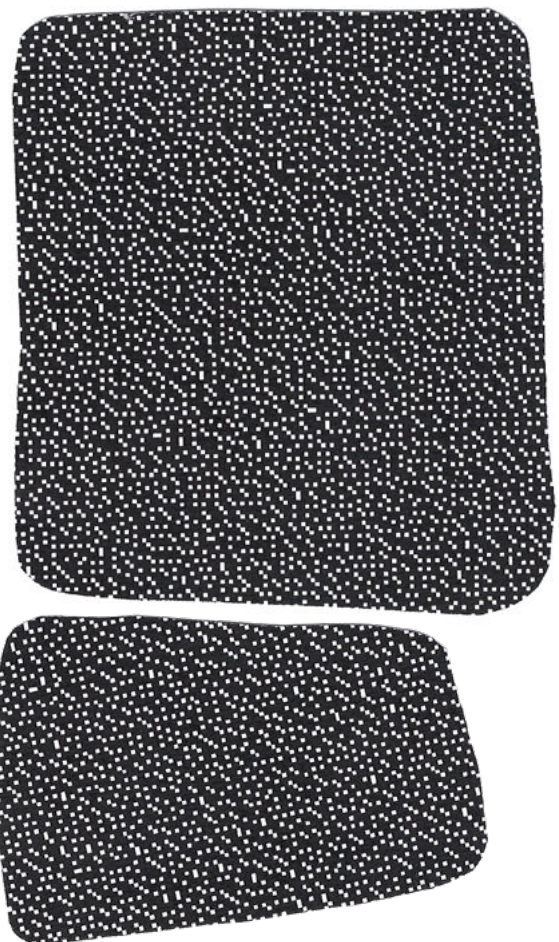
Ablage- und Speichersystem

Im Laufe des Projektzeitraums von „München 72“ haben über 100 Zeitzeug*innen ihre Medien digitalisiert. Um den Überblick zu behalten, wurde ein spezifisches Ablage- und Speichersystem entwickelt, das die Weiterverwendung der digitalisierten Medien erleichtern sollte: Nach jedem Digitalisierungsprozess wurden die entsprechen-

den Foto- bzw. Videodateien auf ein iPad übertragen und analog zu dem Ablagesystem benannt und in eine Daten-Cloud hochgeladen. Darüber hinaus erhielt jede*r Zeitzeug*in direkt im Anschluss einen USB Stick mit seinen/ihren digitalisierten Medien.

Variation des Formats

Je nach technischer Vorerfahrung der Zielgruppe und individuellem Interesse daran, lässt sich die Betreuung der Stationen natürlich auch weiter zurückschrauben. Bei „München 72“ und der Zielgruppen von überwiegend älteren Menschen mit wenig Vorerfahrung war eine eins zu eins Betreuung zwischen Mitarbeitender und Zeitzeug*in überwiegend die Regel. Dieser Ansatz hat durchaus Weiterentwicklungspotential und kann bei Bedarf stärker in Richtung autonome Digitalisierungsstation und selbstständigem Arbeiten weiterentwickelt werden. ←



ERINNERUNGEN ERFAHRBAR MACHEN: Die Workshops

1.

Wie wird Geschichte gemacht? Ein medien- gestützter Spaziergang über den Olympiaberg

Der Olympiaberg ist keine natürliche Erhebung, sondern eine künstlich von Menschenhand geformte Landschaft. Das einst flache Gelände des heutigen Olympiaparks wurde während des Zweiten Weltkrieges als Militärstützpunkt und später als Ablade der Trümmer aus der großflächig zerstörten Stadt genutzt. So entstanden drei große Trümmerschuttberge, die anlässlich der Olympischen Spiele zu Hügeln und Tälern geformt, mit grünem Rasen und Bäumen bepflanzt und schließlich mit einem verschlungenen Netz aus Wegen und Trampelpfaden durchzogen wurden. In gewisser Weise ist der Olympiaberg ein Sinnbild für materialisierte Geschichte. Wo heute Freizeit und Erholung stattfindet und Münchner*innen über grüne Rasenflächen spazieren, waren früher Schutt und Trümmer. Diese Ambivalenz spiegelt sich auch in den Ereignissen von 1972 wider: Dort, wo einst ‚heitere‘ Wettkämpfe stattfinden sollten, werden diese nun überlagert von Erinnerungen an das Attentat. Es ist dieser Zwiespalt und die Gleichzeitigkeit von sichtbaren Erinnerungsspuren an Krieg und Zerstörung damals, von einem sportlichen Großereignis einerseits und einer Geiselnahme andererseits sowie Naherholung heute, welche in dieser mediengestützten Wanderung erkundet wurden: Wie wird Geschichte in der

Umgebung und im Alltag sichtbar? Welche Narrationen entstehen? Und wie können diese partizipativ erweitert, verdichtet und unmittelbar erfahrbar gemacht werden? Diesen Fragen widmete sich der Workshop „Auf, neben und unter dem Olympiaberg. Geschichte(n) schreiben.“ – konzipiert von der Künstlerin und Grafikdesignerin Ina Kwon und dem Medienpädagogen Ulrich Tausend.

Partizipatives Erzählen und der Einsatz von Medien

Der Workshop war sowohl durch einen medienpädagogischen wie partizipativen Ansatz geprägt: Die Teilnehmenden (empfohlen ab 14 Jahren) waren auf dem gut vierstündigen Spaziergang dazu eingeladen, ins Gespräch zu kommen und gemeinsam die Umgebung zu erkunden. Dabei hatten sie die Möglichkeit, ihre eigenen Geschichten einzubringen, von persönlichen Erinnerungen zu erzählen, die sie mit dem Olympiapark verbinden, aber auch spontan auftretende Assoziationen und Gedanken zu formulieren und medial einzufangen.

Oben auf dem Olympiaberg angekommen, erhielten die Teilnehmenden 20 Minuten Zeit, alleine über das Gelände zu spazieren und sich ganz auf das Fotografieren oder Filmen von kurzen Videos zu fokussieren. Dazu konnten die bereitgestellten iPads genutzt werden. Im Vordergrund standen dabei die Fragen: Welche Erinnerungen habe ich? Welche Gedanken kommen auf? Was löst das Gesehene und die Gespräche mit den anderen Teilnehmenden in mir aus? Die so entstandenen Fotos, Videos oder Audio-dateien konnten im Anschluss auf die interaktive Stadtkarte „[Mapping München 72](#)“ eingetragen werden. So entsteht ein polyphoner digitaler Raum, der durch die Überlagerung unterschiedlicher Erzählungen und Momentaufnahmen die Vielschichtigkeiten gegenwärtigen Erlebens auf den Spuren historischer Schauplätze zusammenbringt.

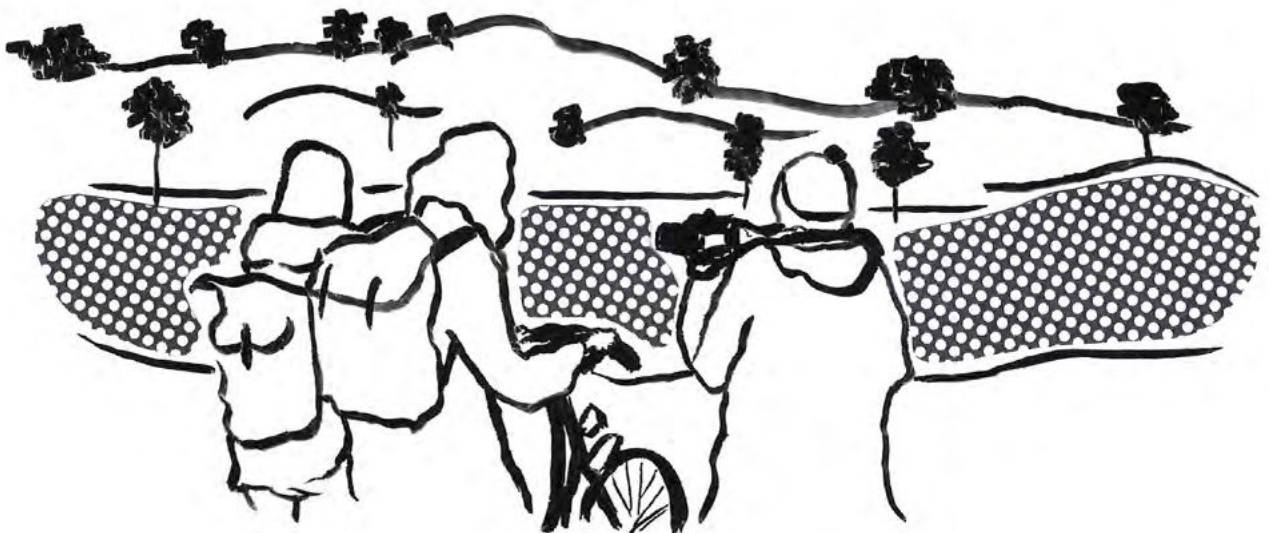
Während die Workshop-Teilnehmenden aus der Vogelperspektive vom Olympiaberg auf die Stadt blickten und sich die Gespräche synchron mit den Blicken zwischen der erspähten Theatinerkirche im Stadtzentrum, der Zugspitze in der Ferne und damit verknüpften Erinnerungen an die letzte Wanderung um den Eibsee hin und her bewegten, wurden sie auch immer wieder von nachdenklichen Fragen durchkreuzt, bspw. wo denn genau die israelische Mannschaft während den Olympischen Spielen untergebracht war. Und so durchbrachen mit Blick auf das olympische Dorf die Erinnerungsspuren des Attentats 1972 die Atmosphäre eines nach außen so harmlos wirkenden Stadtparks und die aufgeschütteten Trümmer unter dem Rasen wurden spürbarer. Diese erlebte Gleichzeitigkeit findet auf der interaktiven Karte ihren Ausdruck: Neben heterogenen Berichten von Zeitzeug*innen, die ihre ganze persönliche Erinnerung zum Jahr 1972 erzählen, verdichtete sich das Bild nun mit jüngeren Perspektiven und Erfahrungen.

Ziele und Variationen

Der Workshop diente der kritischen Reflexion der Stadtgeschichte und ermöglichte durch seinen partizipativen Ansatz und dem medialen Einsatz ein individuelles sich-in-Bezug-Setzen zu historischen Ereignissen. Dabei

wurde der Konstruktcharakter von erzählter Geschichte deutlich, indem die Teilnehmenden dazu aufgefordert waren, gemeinsam Geschichte(n) weiter zu erzählen und medial festzuhalten. Das eigenständige Fotografieren und Aufnehmen von Videos sensibilisierte die Teilnehmenden für historische Schauplätze und dafür, wie Geschichte in der alltäglichen Umgebung sichtbar ist. Zudem lud es dazu ein, diese zu hinterfragen. Der Workshop mit seinen medialen Elementen ermöglichte einen lebendigen Umgang mit Geschichte und förderte einen Austausch über Geschichtserzählungen. Denn Geschichtserzählungen sind ein Konstrukt und je nach Perspektive und Position können unterschiedliche historische Spuren (un-)sichtbar gemacht werden. So kann das Format auch auf andere Themen, Parks, Stadtviertel oder Orte übertragen werden, die gemeinschaftlich erkundet werden.

Auch die mediale Perspektive kann durch weitere kreative Interventionen variiert und/oder erweitert werden. So gab es auch die Möglichkeit, aus buntem Papier einen Rahmen zu basteln, durch welchen dann das Foto gemacht werden konnte. Die jeweiligen Rahmen konnten zudem mit einem Satz beschriftet werden. Die so entstandenen Fotos verdeutlichten die Konstruktion bestimmter Blickwinkel und Perspektiven und setzten dabei ein bestimmtes Motiv besonders kreativ in Szene. ←



2. Grafikdesign-Workshop: Erstelle dein eigenes Piktogramm!

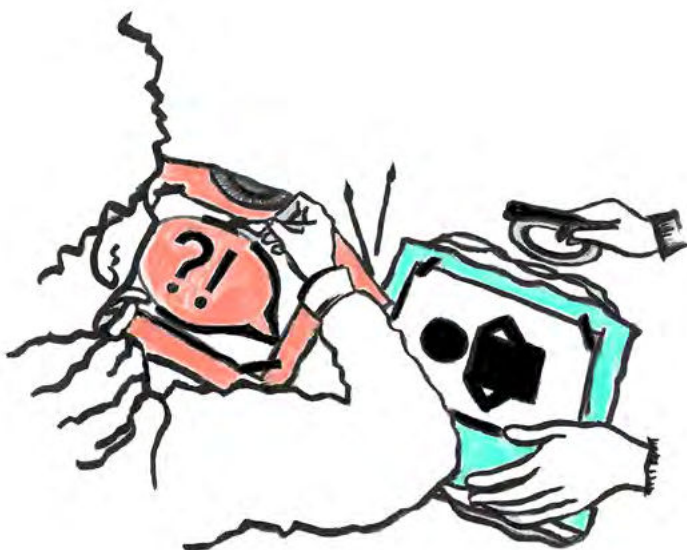
Ein liches Blau, dazu Hellgrün, Weiß, Silber und Orange, ergänzt mit Blauviolett, Dunkelgrün, und einem satten, orangefarbenen Gelb. ‚Unpolitisch‘ müsse es sein, bloß nicht an die Farben der Diktatur erinnern. Die Olympischen Spiele 1972 in München sollten – gekleidet in dieser bunten Farbgebung – unter einem guten Stern stehen. Die Grundfarbe, ein kräftiges, helles Blau weckt Assoziationen an den strahlenden Himmel, an Jugend, an Frieden aber auch an die oberbayerische Landschaft, deren Seen und Alpensilhouette. Das war das Anliegen des Designers Otl Aichers, der eigens für die Spiele ein ganzheitliches Erscheinungsbild gestaltete, welches man heute als Corporate Identity bezeichnen würde. Neben seiner ausgearbeiteten Farbpalette, welche sich u.a. in zahlreichen Souvenirs und in dem berühmten farbenfrohen Olympia-Maskottchen Dackel Waldi widerspiegelt, konzipierte er ein Bildzeichensystem zur Kennzeichnung der unterschiedlichen Sportarten. Dabei gelang es ihm, die jeweilige Sportart so darzustellen, dass sie jede*r verstand. Seine Piktogramme gelten als einzigartig, klar strukturiert und zeitlos.

Piktogramme sind Symbole, die durch vereinfachte grafische Darstellung Informationen vermitteln. Das Besondere an dieser Form der Bildsprache ist, dass sie keine Sprachkenntnisse voraussetzt, sondern intuitiv verstehbar ist. Piktogramme können politische Botschaften vermitteln, aber auch Identifikationsmerkmal sein, sie können Emotionen symbolisieren oder aber von einem Hobby, einer Kindheitsheldin oder der Lieblingsband erzählen. Ihnen allen ist gemein, dass sie etwas kommunizieren. In einer zunehmend pluralisierten Welt ist gerade diese Form der Kommunikation eine Ressource von unschätzbarem Wert.

Der Grafikdesign Workshop, konzipiert von der Kommunikationsdesignerin Sophie Fent und dem Medienpädagogen Ulrich Tausend, eröffnete einen Zugang zu Otl Aichers Gestaltungsansatz, gab Einblick in die Stimmung und das Erscheinungsbild der so heiter geplanten Spiele und eröffnete die Möglichkeit für Teilnehmende, selbst ein eigenes Piktogramm zu entwickeln und damit auch ein Thema zu kommunizieren, eine ganz persönliche Botschaft zu vermitteln.

Von der Idee in die App und auf Stoff

Der Workshop richtete sich an alle Interessierten ab 10 Jahren und war auf fünf Stunden angelegt. Zunächst gab es eine kurze altersgerechte Einführung in das Leben und Wirken Otl Aichers sowie eine Hinführung zum Begriff des Piktogramms. Im Mittelpunkt stand dabei die Frage: Warum sind Piktogramme so wirkungsvoll und waren besonders für die Olympischen Spiele ein großartiges Mittel der visuellen Kommunikation?



Im Anschluss bekamen die Teilnehmenden jeweils paarweise ein iPad an die Hand und eine Einführung in die App ProCreate. Die Einführung erfolgte synchron zum eigenständigen Ausprobieren der Kinder und Jugendlichen. Zunächst ging es darum, die Variationen des Zeichnens in der App näher zu bringen. Bei ProCreate gibt es verschiedene Pinselstärken, eine breite Palette an möglicher Farbgebung, aber auch geometrische Formen, die automatisch erstellt und auf mehreren Ebenen bearbeitet werden können. Sobald die Teilnehmenden ihr Design fertiggestellt hatten, wurden diese auf Papier ausgedruckt. Im Anschluss ging es an die konkrete Umsetzung der selbst gestalteten Piktogramme auf die bereitgestellten Turnbeutel. Die Teilnehmenden schnitten ihre Piktogramme aus, befestigten die jeweilige Schablone auf dem Beutel und bemalten ihr persönliches Motiv. Abschließend präsentierte jede Gruppe ihr selbstgestaltetes Design und erzählte, wie es zu der Idee kam und warum sie sich für gerade dieses Motiv entschieden hatten.

Was ist mir wichtig? Was möchte ich kommunizieren? Wie übersetze ich meine Botschaft in eine Kernaussage? Wie lässt sich diese wiederum in ein Bild gießen und so weit vereinfachen, dass sie als Piktogramm funktioniert? Es sind diese Fragen, welche die Teilnehmenden durch den Prozess hindurch begleiteten. Von zaubernden Katzen, tanzenden Figuren unter Sternenhimmel, bunten Kürbissen, Papageien und zerbrochenen Herzen war am Ende alles dabei. Die Kontextualisierung zu „München 72“ muss sich nicht zwangsläufig in der eigenen Gestaltung widerspiegeln, aber sie bietet einen Rahmen, um die Bedeutung von Piktogrammen verstehbar zu machen. Und auch wenn ein Bezug zu den Olympischen Spielen vielleicht nicht bewusst intendiert war, so entfaltete die Atmosphäre der Sportwettkämpfe und die ausgelassene Stimmung auf dem Olympiaparkgelände doch ein Hintergrundrauschen, welches in der Gestaltung der Teilnehmenden einen Ausdruck fand.

Ziele und Variationen

Der Workshop diente der Auseinandersetzung mit der Münchner Stadtgeschichte, konkret bezogen auf den historischen Kontext der Olympischen Spiele 1972, welcher auch durch den gemeinsamen Besuch der Ausstellung „München 72. Mode, Menschen und Musik“ verdeutlicht wurde. Gleichzeitig fand eine Reflexion über Zeichen, Symbole – kurz: Piktogramme – statt, welche über den geschichtlichen Kontext hinaus nach wie vor Gültigkeit in der Alltagsorientierung haben und als zeitlose Bildsprache das gegenwärtige Erleben strukturieren. Darüber hinaus beabsichtigte der Workshop, das erworbene Wissen um diese Art der Kommunikation sowie das Erlernte in der App zu eigenen Themen in Bezug zu setzen. Eigene Ideen sollten entwickelt und entsprechend umgesetzt werden.

Das farbenfrohe Design, die dafür geschaffenen Symbole und Zeichen konnten dennoch kein Attentat verhindern, welches am 5. September die Spiele überschattete und sich nachhaltig in das kollektive Gedächtnis einer Stadtgesellschaft eingeschrieben hat. Die unpolitische und insbesondere gewaltfreie Dimension, die Aicher seiner Farbgebung und Gestaltung beizumessen bemüht war, erhält so unweigerlich retrospektiv doch eine, wenn auch ungewollt, politische Färbung. Auch daran zeigt sich, wie eine Symbolsprache, wie es Piktogramme sind, keinesfalls starre Gebilde sind, sondern lebendige Kommunikation, die in bestimmten Kontexten mit unterschiedlicher Bedeutung aufgeladen, vielschichtige Assoziationen wecken und nicht auf simple Botschaften zu reduzieren sind. Insofern kann der Workshop in der Form auch auf andere politische oder historische Kontexte übertragen werden und der Reflexion über die jeweilige vorherrschende Zeichensprache dienen. Für die konkrete Umsetzung eignen sich selbstverständlich auch andere Materialien, wie zum Beispiel T-Shirts, Tischdecken, Bettwäsche, usw. ←

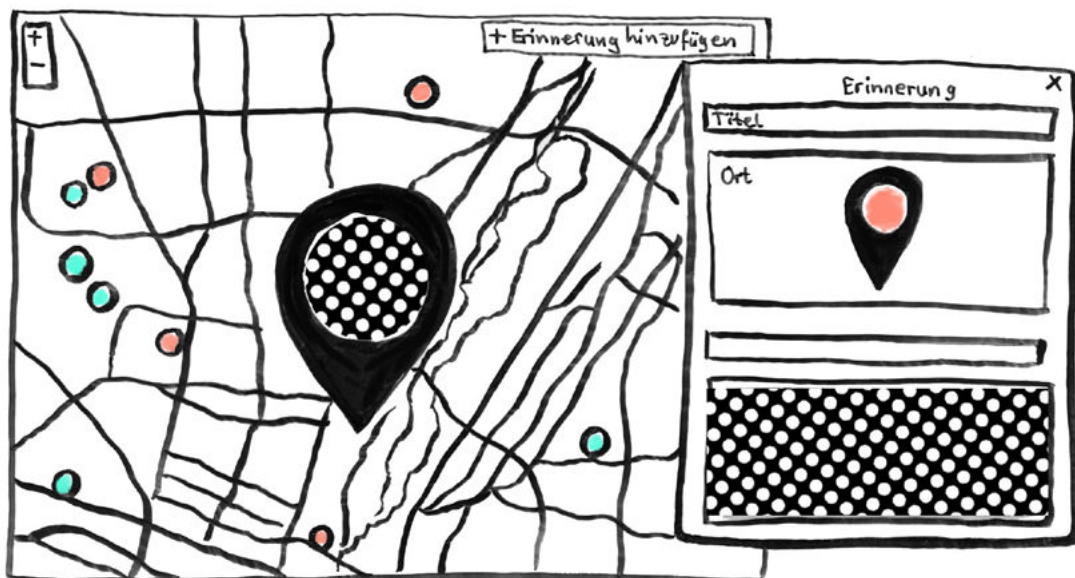
ERINNERUNGEN SICHTBAR MACHEN: Die interaktive Stadtkarte

Eine digitale Stadtkarte von München. So sieht es auf den ersten Blick aus. Doch die vielen bunten Stecknadeln machen weit mehr sichtbar, als das gegenwärtige Straßenverkehrsnetz. Bei näherem Heranzoomen erscheinen Bilder auf der Karte, die Perspektiven auf das München von vor 50 Jahren werfen; es werden Stimmen hörbar, die Erinnerungen preisgeben, Videos zeigen Impressionen eines vergangenen Münchens und es springen kleine Texttafeln ins Auge und mit ihnen geteilte Erzählungen, Gedanken und Anekdoten. Die interaktive Stadtkarte „Mapping München 72“ visualisiert Audio, Video, Bild und Textbeiträge, die mit den Olympischen Spielen 1972 assoziiert sind, auf einer Plattform. Die Karte kann als digitales Erinnerungsarchiv gelesen werden, welches den historischen Spuren rund um die Spiele folgt, persönliche Erinnerungen sichtbar macht und zum Stöbern, gemeinsamen Gestalten und Mitmachen einlädt.

Funktionsweise

In Kooperation mit dem Medienzentrum München wurde in einem kleinen Team die interaktive Stadtkarte entwickelt. Die Daten wurden dabei direkt auf dem Server des Medienzentrums gehostet, was datenschutzrechtlich Sicherheit bietet. Zudem kann die bestehende Map jederzeit für weitere Themen und Veranstaltungen adaptiert und entsprechend angepasst werden.

Die Stadtkarte <https://muenchen72.medienzentrum-muc.de> entspricht visuell der gewohnten Google Maps-Übersicht und lädt über den gut sichtbaren Button „Erinnerung hinzufügen“ dazu ein, selbst aktiv zu werden. Nun öffnet sich ein Fenster, über welches eine Beitragskategorie ausgewählt werden kann: „Sammelsurium“, „Erinnerung“, „Attentat“ sind nur einige der auszuwählenden Optionen. Zudem gibt es die Möglichkeit, einen Titel für den Beitrag zu bestimmen und eine dazu passende Stecknadel geographisch auf die Karte zu setzen, um den Ort zu markieren, der mit dem jeweiligen Beitrag assoziiert ist. In einem Textfeld können dann Geschichten ausgeschmückt oder auch lose Gedanken formuliert werden. Wer möchte, kann über das jeweilige Icon ein Foto, eine Audio- oder Videodatei hochladen, welche dann gemeinsam mit dem Beitrag veröffent-



licht werden. Mit Bestätigung des Datenschutzes und über den Button „Erinnerung einreichen“ erscheint der Beitrag sodann unmittelbar unter der gesetzten Stecknadel online auf der Stadtkarte. Neben der Option eigene Beiträge zu erstellen, können auch bereits vorhandene Beiträge über eine Kommentarfunktion nach Belieben kommentiert und ergänzt werden.

Partizipation und Selbstwirksamkeit

Gerade für Institutionen wie das Stadtmuseum ist ein interaktives digitales Tool spannend, da es über die reine Darstellung von Inhalten hinausweist und partizipativ funktioniert. Nicht die Kurator*innen bestimmen den Rahmen und legen fest, welche Schwerpunkte gesetzt werden, sondern alle Interessierten tragen gemeinsam zur Entstehung eines polyphonen digitalen Raumes bei, der unterschiedlichste Perspektiven und individuelle Erinnerungsspuren in ihrer Gleichzeitigkeit sichtbar macht.

Während Veranstaltungen, Workshops und Ausstellungen gemeinhin einen zeitlich befristeten Rahmen haben, bleibt die interaktive Stadtkarte „Mapping München 72“ im digitalen Raum bestehen und kann sich beständig erweitern. Sie unterliegt keiner Befristung, sondern entwickelt sich mit jedem neuen Gedanken, jedem neuen Kommentar unermüdlich weiter. So kann jede*r, der*die möchte, auf bereits vorhandene Beiträge reagieren, ergänzende Eintragungen vornehmen und so die Erinnerungsspuren Stück für Stück verdichten. Teilnehmende erfahren so eine Selbstwirksamkeit beim Erstellen eines Kommentars oder Beitrags, da die eigene Anekdote sofort im digitalen Raum sichtbar wird und gleichwertig neben bereits vorhandenen Eintragungen steht.

Viele Beiträge entstanden im Rahmen des Erzählcafés. Das Münchner Stadtmuseum lud explizit Zeitzeug*innen in seine Räumlichkeiten ein, persönliche Erinnerungen zu

teilen. Im physischen Raum des Erzählcafés stand ein Laptop mit der interaktiven Stadtkarte, der von Besucher*innen direkt genutzt werden konnte. Ein Beamer projizierte zudem in Endlosschleife einen Demo-Modus der Karte an die Wand: Die Perspektive zeigte das Karten-Interface und fliegt von Stecknadel zu Stecknadel: So entstand ein plastischer Eindruck, was die Karte alles beinhaltet, welche Vielzahl an Medien und welche Heterogenität an Beiträgen möglich sind. Wer Unterstützung beim Navigieren und Interagieren auf der Map benötigte, fand Hilfe in einer Video-Anleitung, welche in Dauerschleife neben dem Laptop lief.

Der digitale Erinnerungsraum: Weitere Formate

Die interaktive Stadtkarte setzt sich aus unterschiedlichen Ebenen zusammen. So finden sich hier auch die 24 Stationen zu „München 72. Olympische Spurensuche“, zusammengetragen vom Münchner Stadtmuseum. In diesem Format wurden besondere Ereignisse, bekannte aber auch längst vergessene Orte vorgestellt, die 1972 im Zusammenhang mit den Olympischen Spielen eine besondere Rolle spielten. Die „Waldi-Challenge“, ebenfalls konzipiert vom Münchner Stadtmuseum, forderte spielerisch dazu auf, sich durch die Map zu klicken und dem Dackel-Symbol zu folgen. Die geführte Wanderung „Auf, neben und unter dem Olympiaberg. Gehen und Geschichte(n) schreiben“ erweiterte den digitalen Erinnerungsraum um Beiträge jüngerer Generationen, die keinen persönlichen Bezug zu den Olympischen Spielen haben und das Olympiaparkgelände aus ganz anderer Perspektive erlebten.

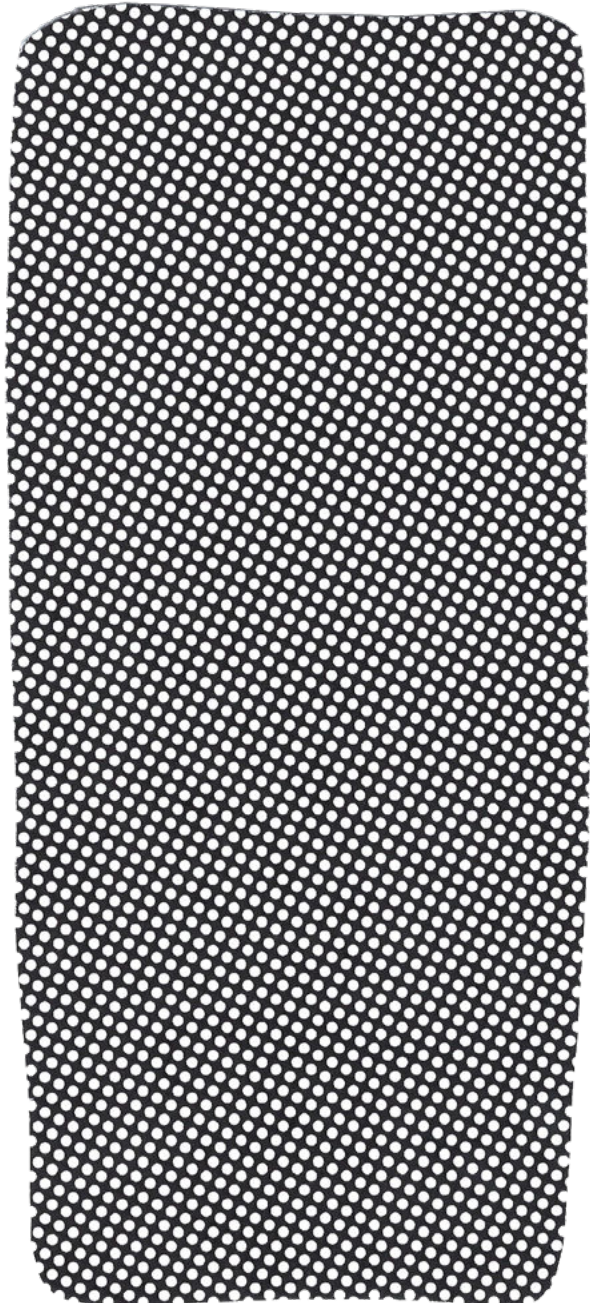
Die Map zeigt letztlich Olympia 72 als ein Dispositiv, in dem sich unterschiedliche Narrative, Perspektiven, Erinnerungsorte und Spuren der Münchner Stadtgeschichte bündeln, welche nun auf einem digitalen Stadtpaziergang erkundet und individuell weitergedacht und ergänzt werden können.

Der analoge Erinnerungsraum: Erzählungen feiern!

In der Veranstaltung „Erzählungen feiern!“ fand die interaktive Stadtkarte sodann eine analoge Entsprechung: Die Vielstimmigkeit im digitalen Raum wurde auf der Bühne im kleinen Saal des Stadtmuseums abgebildet. Im ersten Teil der Veranstaltung präsentierten acht Zeitzeug*innen auf ihre je individuelle und unterschiedliche Weise ihre Erinnerungen als Live-Erzählung und zeigten dazu selbst digitalisierte Fotos, Filme und Objekte. Im zweiten Teil des Abends wurden Gäst*innen und Publikum dazu eingeladen, sich auszutauschen und sich zu begegnen. So machte der Abend vielschichtige Dimensionen des Erlebens und Erinnerns sichtbar und spürbar, warf Schlaglichter auf ein Ereignis, welches tief in der Stadtgeschichte verankert ist und brachte dieses in einer Lebendigkeit und Einmaligkeit in der Gegenwart zum Vorschein. Das persönliche Erinnern, die tatsächliche Ko-Präsenz von Zeitzeug*innen und Publikum, welche in einer spiegelhaften Verdopplung das früher Gewesene in einem gegenwärtigen Raum zu einem kollektiven Erleben verdichten, machte das Erinnern als Resonanzkörper sichtbar. Das Erinnern wurde zu einer polyphonen Narration, welche ein sich-in-Bezug-Setzen der Zuhörenden ermöglichte und so reproduzierten sich atmosphärische Empfindungen, die in die Vergangenheit reichen und im Hier und Jetzt in einem kleinen Saal des Münchner Stadtmuseums erlebbar wurden.

So waren die individuellen Rückblicke von damals zunächst singuläre für sich stehende Bilder, die sich alsdann zu einer gemeinschaftlichen Erzählung, einer kollektiven Erinnerungsspur verdichteten und einen gemeinsamen Raum zum Klingen brachten – sowohl im digitalen Raum, gebündelt in der Stadtkarte „Mapping München 72“ wie auch im analogen Raum auf einer Veranstaltungsbühne. Denn hier ging es nicht um das Referieren zu den Abläufen der olympischen Spiele 1972, es ging nicht um die Chronologie des Attentats am 5. September,

es ging nicht um theoretischen Input, sondern um das performative (Wieder-)Erleben im Erzählen. Es waren die sich ergänzenden und an manchen Stellen vielleicht auch sich widerstreitenden Bilder und Narrative, die die Ambivalenz der einst heiter geplanten und von einem Attentat überschatteten Spiele zur Aufführung brachten und diese auch für diejenigen spürbar machten, die den Spielen damals nicht beiwohnten. ←



Team

Das Projekt „München 72. Forum der Erinnerungen digital_analog_partizipativ“ ist ein Projekt von Münchner Stadtmuseum und Medienzentrum München des JFF im Jahr 2022.



Konzeption und Projektleitung

Medienzentrum München des JFF
Sebastian Ring

Münchner Stadtmuseum
Andrea Engl, Karin Schad

Team „München 72. Forum der Erinnerungen digital_analog_partizipativ“

Medienzentrum München des JFF
Sophie Fent, Moritz Grebner, Sven Höhn, Ina Kwon und Ulrich Tausend.

Münchner Stadtmuseum
Raimund Beck, Ulrich Hofstätter, Alexandra Jäger, Carla Kerscher, Rosa Kindl, Sofiia Mokriakova, Klaus Peitzmeier, Josefine Preißler, Luisa Rupprich, Pia Singer, Aurelia Stauner, Heike Stuckert, Sophie Wagner, Michael Weilacher und Veronika Zacher.

Förderer

Wir danken herzlich unseren Förderern!

„München 72. Forum der Erinnerungen digital_analog_partizipativ“ wurde entwickelt im Rahmen von „dive in. Programm für digitale Interaktionen“ der Kulturstiftung des Bundes, gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) im Programm NEUSTART KULTUR.



Mit freundlicher Unterstützung der Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern.



Landesstelle für
die nichtstaatlichen
Museen in Bayern

Wir danken herzlich unseren Kooperationspartner*innen!

Münchner Stadtbibliothek



Münchner Volkshochschule



Münchner
Volkshochschule

Wir danken herzlich allen Teilnehmenden, die ihre Geschichten, Bilder und Ideen mit uns geteilt haben!



Impressum

Redaktion

Helena Grebner, Moritz Grebner

Layout & grafische Gestaltung

Kathi Seemann

Schrift

Karrik, Sneak mono

Herausgegeben von Medienzentrum
München des JFF, 2022.

Verantwortlich für den Inhalt nach
§ 55 Abs. 2 RStV:
Prof. Dr. Thomas Knieper (Vorsitzender
des Vorstands)
Kathrin Demmler (Direktorin)

Alle Texte veröffentlicht unter cc by JFF.
Bei Namensnennung dürfen Sie die Texte
bearbeiten und teilen.