

# Mitteldeutsches

für Kultur und Zeitgeschichte

Ausgabe 4 (Jg. 2024)

MITTELDEUTSCHLAND DIGITAL

# Magazin

**Wir treten  
ein für ein**

**#thuringenweltoffen**

**welt  
offenes  
Thüringen**

**Mach  
mit!**



[thuringen-weltoffen.de](https://thuringen-weltoffen.de)

# Mitteldeutschland digit@l

Liebe Leserin, lieber Leser,

im Beruf, in der Bildung oder im täglichen Umgang miteinander: Rund um das Thema Digitalisierung wird gefordert, gemahnt und heiß diskutiert. Dazu haben erst die Pandemie und zuletzt der ChatGPT-Hype enorm beigetragen. Wir nähern uns in dieser Ausgabe ausgewählten Aspekten des Digitalen – natürlich mit Blick auf Mitteldeutschland.

Deutlich wird die Zweiseitigkeit des digitalen Fortschritts anhand von Plattformen wie „X“ (vormals Twitter), Facebook oder TikTok: Sie verbinden Gleichgesinnte über Kontinente hinweg, ermöglichen aber zugleich die rasend schnelle Verbreitung von Falschinformationen und zum Teil übler Hetze. Ein Forscher aus Jena erläutert uns im Interview, wie eine Regulierung dieser Plattformen Abhilfe schaffen könnte.

Auch in der Erinnerungskultur eröffnen sich neue digitale Möglichkeiten, wie unsere Auswahl von Online- und App-Projekten aus Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen zeigt. Doch nicht nur das Bewahren und Vermitteln von (verdrängter) Geschichte wird auf digitalem Weg neugestaltet: Auch Kulturgüter lassen sich mit neuen Mitteln erhalten, untersuchen und präsentieren. Das Herausgeberduo des kürzlich erschienenen Buches *Sammlungsforschung im digitalen Zeitalter* erläutert im Interview, welche Herausforderungen damit auf Museen, Archive und andere Kultureinrichtungen zukommen. Ein konkretes Beispiel der digitalen Erhaltung und Präsentation zeigen wir in unserer Rubrik „Archivale der Ausgabe“ anhand des Digitalisats einer sorbischen Bibelübersetzung.

Gleicher Zugang für alle – dieser Anspruch verbirgt sich auch hinter Barrierefreiheit im Games-Bereich. Ein sächsisches Startup-Team zeigt in seinem Gastbeitrag, wie die praktische Arbeit für barrierefreie digitale Spielewelten aussieht. Zahlreiche weitere Beispiele dafür, wie die Startup-Szene Mitteldeutschlands digitale Innovation mit kreativen Ideen verbindet, beleuchtet wiederum das eröffnende Essay dieser Ausgabe.

Und um einen Teil dieser Kreativität auch in unserem Heft – im wahrsten Sinne – abzubilden, konnten wir digitale Kunstschaffende aus Weimar und Leipzig gewinnen, die diese Ausgabe mit ihren Illustrationen (Seite 9 und Seite 45) bereichern haben.

Diese einleitenden Zeilen wurden übrigens ebenso wenig von einer KI generiert wie die nachfolgenden Beiträge der inzwischen vierten Ausgabe des Mitteldeutschen Magazins für Kultur und Zeitgeschichte. Sie beinhaltet natürlich abseits des Themenschwerpunkts noch weitere spannende Einsichten aus und über Mitteldeutschland, und das kostenfrei – und digital.

Wir laden Sie damit erneut herzlich ein, mit uns Mitteldeutschland zu erlesen.

# Essay

**Innovation trifft Digitalisierung in Mitteldeutschland** 6

**Editorial** 3

**Zum Schluss** 48  
*Impressum & Bildnachweise*

# Regional- & Zeitgeschichte

**Die wehrhafte Demokratie** 13

**Interview:  
Internationale Solidarität?** 17

*Weltoffenes Mitteldeutschland:*  
**Erinnerungskultur digit@l** 21

**Kurz Notiert** 25

# Kultur & Kritik

*Archivale der Ausgabe:*

**Uralte Neuigkeiten auf Wunsch** 27

**Interview:  
Wie digitalisiert man Kultur?** 30

**Nachklang des Zeitnervs 1924:  
Fritz Langs *Die Nibelungen*** 32

**Kurz Notiert** 36

# Innovation & Forschung

**Digitale Spiele für alle:  
Barrierefreiheit im Gaming** 39

**Digitales Miteinander: Wer  
kontrolliert die Plattformen?** 43

**Kurz Notiert** 46

# Essay



# Innovation trifft Digitalisierung in Mitteldeutschland

Mitteldeutschland, vor allem bekannt für seine industrielle Vergangenheit, hat sich in den letzten Jahren zu einem dynamischen Zentrum der Innovation und des Unternehmer:innentums entwickelt. Wie formt die Digitalisierung die Geschäftskonzepte und Arbeitsmodelle der Region?

von Franziska Rohner

**W**as macht Mitteldeutschland zu einem solch fruchtbaren Boden für Innovationen? Besonders die Startup-Szene in der Region entfaltet sich in den letzten Jahren zu einer Hochburg für

kreative Köpfe und Technikaffine mit wegweisenden Ansätzen und unternehmerischem Mut. Dabei verändert die Digitalisierung auch spürbar das Startup-Umfeld und die Gründer:innenszene in Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen. Durch digitale Innovationen können sich junge Unternehmen und deren Gründer:innen, die ihr Wissen frisch in den vielen Hochschulen und Universitäten in Mitteldeutschland erlangt haben, von größeren und mittelständischen Unternehmen abgrenzen. Denn digitale Business-Konzepte, wie zum Beispiel Softwareentwicklung, digitale Prozessoptimierung oder Automatisierungsmaßnahmen mit Hilfe künstlicher Intelligenz stehen gerade hoch im Kurs.

Im Zuge der fortschreitenden Digitalisierung, aber auch durch gesellschaftliche Veränderungen und andere Katalysatoren wie beispielsweise die Nebeneffekte der Corona-Krise verändert sich auch zunehmend die Art des Zusammenarbeitens: Remote- und Hybridlösungen sind im Berufsleben mittlerweile genauso gang und gäbe wie flexible Arbeitszeitmodelle. Dies schafft eine neue Arbeitskultur, die vor allem in der jungen und dynamischen Startup-Szene ausgelebt und ausgekostet wird.

Die Vorteile dieser Entwicklungen liegen klar auf der Hand: Unternehmen können Bürokosten einsparen und durch ortsunabhängiges Arbeiten ist es möglich, viele Menschen aus verschiedenen Standorten virtuell zusammenzubringen. Durch die Arbeit im Home Office fallen einerseits die Anfahrtswege ins Büro weg, wo-

mit die effiziente Arbeitszeit erhöht werden kann, andererseits wird Vereinbarkeit von Privat- und Berufsleben vor allem für Arbeitnehmer:innen mit Kindern verbessert.

Auch künstliche Intelligenz (KI) wird zum stetigen Begleiter im Arbeitsalltag: Egal, ob es um das Erstellen von Texten geht oder die Recherche und Erstellung von Bildmaterial. Viele Arbeitnehmer:innen nutzen bereits vermehrt die Vorzüge von künstlicher Intelligenz, was neue Arbeitsmethoden, Berufsbilder und relevante Soft Skills hervorbringt. Beispielsweise ist das „Prompten“ für die KI eine wichtige Fähigkeit geworden, um effizient und präzise zum gewünschten Ergebnis zu gelangen. Mit der Digitalisierung verändert sich auch unsere Medienlandschaft zunehmend – und das nicht erst seit gestern. Während Facebook schon länger wieder „out“ ist, werden Instagram und vor allem TikTok zu den Kanälen der ersten Wahl. Doch nicht jede:r ist dazu fähig, gute Kurzvideos zu kreieren, zu schneiden und herzustellen – auch hier hat sich die Kompetenz der Content Creation maßgeblich verändert. Wurden vor fünf Jahren noch schöne Bilder und Hashtags gepostet, ist nun ein geschultes Video-Team notwendig, um erfolgreiche Inhalte auf der Videoplattform zu verbreiten. Soziale Medien ermöglichen Startups, ohne kostenintensive Kooperationen mit großen, „klassischen“ Medien potentielle Kund:innen zu erreichen, etwa über Influencer:innen. Diese Entwicklung macht den ganzen Markt deutlich organischer, schnelllebiger und bricht die bestehenden Monopole großer Unternehmen auf. Auch eine Internationalisierung ist durch die voranschreitende Digitalisierung für kleine Unternehmen deutlich einfacher geworden.

### **Finance, Bildung, Sport: Unzählige Branchen profitieren von digitalen Konzepten**

Es gibt verschiedene Arten von Startups, die Digitalisierung für sich und ihre Unternehmenskonzepte nutzen. Auf eine

bestimmte Branche sind diese nicht beschränkt, denn mittlerweile lassen sich in fast jedem Geschäftsbereich unterstützende digitale Konzepte einsetzen. Die gängigsten Startups sind jedoch FinTechs, eine Kombination aus Finanzdienstleistung und digitalen Technologien – PayPal wäre hier ein weltweit bekanntes Paradebeispiel.

Des Weiteren gibt es noch die Kombination von Technologie mit Immobilien, die sogenannten PropTechs, unter die das Leipziger Startup *noah* fällt. Die LegalTechs verbinden Recht und Technologie, während die GovTechs die Technologisierung von Staat und öffentlicher Verwaltung vorantreiben möchten. Zu nennen sind darüber hinaus auch sogenannte GreenTechs, also Klimaschutz und Technologie im Paket, aber auch FashionTechs, FoodTechs und EdTechs: Letztere bringen Wissensvermittlung und Technologie zusammen, wie beispielsweise *scoolio* aus Dresden. Unter die Kategorie der SportTechs würden die *coachwhisperer* aus Jena fallen. Technologien, die sich auf wissenschaftliche Erkenntnisse und Forschungsergebnisse stützen, werden als DeepTech bezeichnet. Ein mitteldeutsches Erfolgsbeispiel ist in diesem Bereich das Dresdner Startup *Wandelbots*, das als Ausgründung der Technischen Universität entstanden ist.

### **Gesundheit trifft Digitales**

In Mitteldeutschland sind aktuell vor allem die HealthTechs auf dem Vormarsch. Auf der DMEA, der größten Messe für digitale Innovationen des Gesundheitswesens, zeigte sich Thüringen mit einem eigenen Stand, um die Innovationskraft in Mitteldeutschland zu repräsentieren.

Hier gab es viele spannende Konzepte zu entdecken, darunter auch *preventicus* aus Jena oder das Dresdner Sozialunternehmen *Was hab' ich?!*: Dieses bietet eine Software zur ärztlichen Befundübersetzung an – vom Fachjargon hin zu verständlicher Alltagssprache – und begeisterte die Messebesucher:innen mit dieser Idee. Das Leipziger Startup *SediWork* wird



Illustration:  
Oskar Kraska McKone - Stepheight Studio

## Beispiele digitaler Startups aus Mitteldeutschland



### EdTech: scoolio (Leipzig)

Das Leipziger Startup *scoolio* hat eine App für den Schulalltag entwickelt, mit dem Schüler:innen den Überblick über ihren Stundenplan, ihre Noten und ihre Hausaufgaben behalten.

### SportTech: coachwhisperer (Jena)

Die Software der *coachwhisperer* aus Jena ermöglicht Sport-Coaches, alle ihre Spieler:innen gleichzeitig im Blick zu behalten und mit ihnen über sogenannte Hearables zu kommunizieren.



### DeepTech: Wandelbots (Dresden)

*Wandelbots* macht die Zusammenarbeit mit Robotern zugänglicher, indem sie eine einfache Lösung zum Anlernen von Robotern und eine standardisierte Plattform für Softwareentwickler anbieten.

### PropTech: noah (Leipzig)

Das Team minimiert mit seiner Softwarelösung für ein digitales Gebäudemanagement sowohl die Energie- als auch Reinigungskosten gewerblicher Gebäude.



### HealthTech: preventicus (Jena)

Mit der *preventicus*-App wird der Herzrhythmus von der Smartphone-Kamera erfasst und Unregelmäßigkeiten, die auf einen Schlaganfall hinweisen könnten, frühzeitig erkannt.

von *startup-mitteldeutschland* schon seit sieben Jahren begleitet und hat in dieser Zeit einen bemerkenswerten digitalen Wandel vollzogen. Was 2017 als eine simple Online-Plattform begonnen hat, hat sich mittlerweile zu einer ausgeklügelten Software zur Dienstplanerstellung für Kliniken entwickelt, die sich automatisch mit Vakanzen anderer Kliniken vernetzt. So kann in Krankheitsfällen schnellstmöglich ein:e Vertretungsärzt:in gefunden werden, was die Prozesse im Vergleich zu langwierigen analogen Arbeitsweisen deutlich beschleunigt.

Auch das Leipziger Startup *DocYet* war dank einer fruchtbaren Kooperation mit der AOK Plus auf der DMEA 2023 beson-

ders prominent vertreten. Das Unternehmen hat einen digitalen Versorgungs- und Gesundheitslotsen in Form eines Chatbots entwickelt, wodurch Patient:innen bereits vor ihrem Arztbesuch – ganz ohne menschlichen Kontakt – eine erste unverbindliche Einschätzung ihres Gesundheitszustands erhalten können.

### Mitteldeutschland: Standort für (digitale) Innovationen und Erfolgsgeschichten

Es zeigt sich also, dass die Startup-Szene in Mitteldeutschland nicht nur beeindruckend wächst, sondern auch vielfältige innovative Lösungen für aktuelle Herausforderungen anbietet. Von der Digitalisierung im Gesundheitswesen bis hin zur

## DIE BELIEBTESTEN

# Gründungsstädte

## IN MITTELDEUTSCHLAND

### #1 LEIPZIG

Leipzig ist nach wie vor die Gründungshochburg in Mitteldeutschland. Rund 600 Startups haben sich für den Standort entschieden, was wohl an den niedrigen Lebenshaltungs- und Produktionskosten, aber auch an der günstigen logistischen Lage und dem reichen Startup-Ökosystem der Region Leipzig/Halle liegt.

### #2 DRESDEN

Auch die Universitätsstadt Dresden ist bei Gründenden weiterhin hoch im Kurs. Durch die vielzähligen Coaching-, Forschungs- und Finanzierungsangebote fühlen sich Gründende vor allem aus den technischen Bereichen hier wohl. Laut aktuellsten Zahlen haben sich hier rund 200 Startups niedergelassen.

### #3 JENA

Jena wird auch als „Startup-Hub“ Thüringens bezeichnet. Dass auf eine Stadt wie Jena mit rund 108.500 Einwohner:innen ganze 200 Startups und Jungunternehmen kommen, liegt wahrscheinlich auch an der Uni Jena, die als eine der Top 10 Gründungs-Universitäten ausgezeichnet wurde.

Revolutionierung der Arbeitskultur durch New-Work-Modelle zeigt sich die Region als ein Zentrum der unternehmerischen Kreativität und des technologischen Fortschritts.

Diese Entwicklungen sind ein klares Zeichen dafür, dass Mitteldeutschland nicht nur eine bedeutende Rolle in der deutschen Wirtschaft spielt, sondern auch global als ein beispielhafter Standort für erfolgreiche, zukunftsorientierte und nachhaltige Unternehmensführung gilt. Wir dürfen gespannt sein, welche weiteren Innovationen und Erfolgsgeschichten dieses dynamische und vielseitige Startup-Ökosystem in den kommenden Jahren hervorbringen wird.

*FRANZISKA ROHNER berichtet seit 2018 für das Online-Magazin [startup-mitteldeutschland.de](http://startup-mitteldeutschland.de). Dabei gilt ihre Leidenschaft vor allem Innovationen im Bereich Soziales, Gesundheit und Nachhaltigkeit.*

Regional-

&

Zeitgeschichte

---

# Die wehrhafte Demokratie

Der Vergleich zu den „Weimarer Verhältnissen“ ist schnell bei der Hand, wenn es um den derzeitigen Zustand des demokratischen Gemeinwesens geht. Es lohnt ein Blick zurück auf die Zeit der Weimarer Republik. Nicht von ungefähr wurde das Reichsbanner Schwarz-Rot-Gold im Februar 1924 ausgerechnet in Magdeburg gegründet.

*von Maik Hattenhorst*

**G**egenwärtig wird oftmals eine tiefgehende gesellschaftliche Polarisierung diagnostiziert, wobei sich die unterschiedlichen Positionen zunehmend unversöhnlich gegenüberzustehen scheinen. Medial ist lautstark zu vernehmen, dass man den Verfahren einer parlamentarisch verfassten Demokratie nur noch geringe Lösungskompetenz zuzuschreiben mag.

## **Krisendiagnosen**

Vor einhundert Jahren waren Zweifel daran, ob die erste demokratische Ordnung auf deutschem Boden Bestand haben würde, allemal berechtigt, blickte man doch auf Jahre politischer Gewalt und hochverräterische Staatsstreichversuche zurück – den Märzaufstand in Mitteldeutschland, den Kapp- und den Hitler-Putsch etwa. 1923 brachte zudem den Schock einer Hyperinflation und beraubte viele ihrer Sympathien für die junge Republik. Gemeinhin wird die Gründung des Reichsbanners Schwarz-Rot-Gold vor 100 Jahren in Magdeburg daher auch als aktive Gegenwehr überzeugter Demokraten und entschiedener Verteidiger der Weimarer Republik verstanden, um eine Massenorganisation zum Schutz vor radikalen Gegnern zur Verfügung zu haben. Die Gründung steht zugleich am Beginn der im Rückblick so bezeichneten Konsolidierungsphase der Weimarer Republik, nach einer Phase wiederholter existentieller Bedrohungen in den Anfängen.

## **Magdeburg - Stadt der Gegensätze**

Das Reichsbanner ist als republikanische Massenorganisation lange Zeit nahezu in Vergessenheit geraten und Ähnliches lässt sich parallel dazu auch von der demokratischen, auf Ausgleich gerichteten Politik der 1920er

Jahre in Magdeburg sagen. Dabei sind hier positive Anknüpfungspunkte für die Gegenwart der sachsen-anhaltinischen Landeshauptstadt zu finden – eine Gegenwart, in der Rechtsextremisten eine der großen Fraktionen im Stadtrat stellen.

In kaum einer anderen Großstadt prallten die gesellschaftlichen Gegensätze damals

**In der Elbestadt wurde  
am 22. Februar 1924 das  
„Reichsbanner Schwarz-Rot-  
Gold. Bund der republikani-  
schen Kriegsteilnehmer“  
ins Leben gerufen.**

tatsächlich so sehr aufeinander wie in Magdeburg: Die 300.000 Einwohner zählende Industrie- und Handelsstadt, an einem Verkehrsknotenpunkt in der Mitte des Reiches gelegen, wies sowohl eine starke Arbeiterschaft als auch alteingesessene national-konservative Kreise mit entschiedenen protestantischer Ausrichtung auf und beherbergte zugleich als Hauptstadt der preußischen Provinz Sachsen zentrale Herrschafts- und Verwaltungsinstitutionen; hierzu zählten nicht zuletzt die auch in Friedenszeiten in Magdeburg untergebrachten militärischen Einheiten des 4. Preußischen Armeekorps.

Gleich 1918, die Truppen des geschlagenen Hohenzollernreiches waren noch nicht vollständig demobilisiert, wird der „Stahlhelm. Bund der Frontsoldaten“ in der militärisch traditionsreichen ehemaligen Festungsstadt durch den Magdeburger Unternehmer und Kriegsveteranen Franz Seldte gegründet. Der paramilitärisch organisiert auftretende Veteranenverband

erlangt bald reichsweit Bedeutung, wenn auch zunehmend von Berlin aus; Seldte schafft es 1933 sogar als Arbeitsminister in Hitlers Kabinett.

Just in der Elbestadt aber wurde nun am 22. Februar 1924 das „Reichsbanner Schwarz-Rot-Gold. Bund der republikanischen Kriegsteilnehmer“ ins Leben gerufen, allen voran auf Initiative des sozialdemokratischen Oberpräsidenten der preußischen Provinz Sachsen als dem höchsten Verwaltungsbeamten, Otto Hörsing, und des Journalisten und späteren SPD-Reichstagsabgeordneten Karl Höltermann. Beide in Magdeburg ansässigen Sozialdemokraten waren zugleich auch nacheinander die Bundesvorsitzenden des Reichsbanners bis zur Machtergreifung. Insgesamt war der Verband zu nahezu 90 Prozent von SPD-Mitgliedern geprägt.

#### **Überparteilich und überregional**

Die Herausforderung an das bürgerlich-nationale Lager der Stadt untermauerte der Ort der ersten Massenkundgebungen im Jahr 1925: im Zentrum der Stadt, auf dem machtsymbolisch in höchstem Maße aufgeladenen Domplatz, wo sich zuvor bereits die Kolonnen des „Stahlhelms“ anlässlich ihrer „Bundestage“ – den reichsweiten Zusammenkünften – eingefunden hatten, deren Anhänger allerdings der Republik zum Trotz mit den Farben Schwarz-Weiß-Rot ihrer immer noch vorhandenen Loyalität zur untergegangenen Monarchie Ausdruck verliehen. Und es hatte bereits Vorläufer gegeben: Vorausgegangen war die „Republikanische Notwehr“ als allein sozialdemokratische paramilitärische Schutzformation. Im Gegensatz zum späteren Reichsbanner trat sie nicht überparteilich auf und ihr Wirken blieb auf die preußische Provinz Sachsen beschränkt. Karl Höltermann erinnerte sich an Überlegungen aus dem Jahr 1921 so: „Es wurden viele Vorschläge gemacht und wieder verworfen. Allzu kühn erschien das Unterfangen, eine eigene Machtorganisation der Arbeiterschaft zu bilden, und diese dort



*Erster Jahrestag  
der Gründungsfeier  
am 22. Februar 1925  
auf dem Magdeburger  
Domplatz.*

einzusetzen, wo die schwankende Staatsgewalt versagte oder zu versagen drohte“ – Höltermann hatte dabei Umsturzversuche wie den Ruhraufstand und den Kapp-Putsch 1920 im Sinn.

### **Magdeburg - Stadt des demokratischen Kompromisses**

Die kommunale Politik gerade in Magdeburg kennzeichnete eine auf Ausgleich und Kompromissfindung ausgerichtete Linie, die vom ab 1919 amtierenden SPD-Oberbürgermeister Hermann Beims konsequent verfolgt wurde. Die „Rote Stadt im roten Land“, wie die Sozialdemokratie die Provinzialhauptstadt selbstbewusst

zum reichsweiten Parteitag 1931 nach der Fertigstellung der neuen Stadthalle präsentierte, war sicherlich geradezu naturgemäß ein geeigneter Ort zur Etablierung des Reichsbanners. Sein Bundeshaus hatte gleich neben dem altherwürdigen Kloster Unser Lieben Frauen im Herzen der Stadt Platz gefunden und während der gesamten Zeit der Weimarer Republik saßen Sozialdemokraten an der Spitze des Rathauses; gleichwohl berücksichtigte die SPD auch die Ansprüche der bürgerlichen Schicht, da sie Mehrheiten im Verein mit der DDP und der katholischen Minderheit suchen musste – also in der Konstellation einer klassischen Weimarer Koalition.

Seine architektonisch bedeutendste Ausprägung in Magdeburg aber fand das Reichsbanner mit der Anlage des 1930 festlich eröffneten Stadions Neue Welt, dessen Gelände vom Reichsbanner erworben und dessen Bau vom Schutzverband selbst finanziert wurde. Auf dem weitläufigen Gelände am nordöstlichen Stadtrand entstand zum einen eine Sport- und Freizeitanstalt mit Schwimmbad und zum anderen eine Bundesschule zur Unterrichtung von Reichsbanner-Funktionären. Als die politische Gewalt zunahm, richtete man auch eine sogenannte Wehrsportschule ein, in der die „Schutzformation“ (Schufo) für den Kampf gegen andere paramilitärisch organisierte Zusammenschlüsse wie die nationalsozialistische SA trainierte. Gleichzeitig fanden dort Wettkämpfe zumeist nach den Prinzipien der Arbeitersportbewegung unter Verzicht auf den professionellen Wettkampfbetrieb statt.

Das Stadion und das Gelände gingen im Zuge der politischen Verfolgung und des Terrors mit der „Machtübernahme“ verloren. Im Sommer 1933 diente das Areal bereits den neuen Machthabern als Gefangenenlager für politische Häftlinge.

### **Am Ende machtlos?**

Der Gegensatz zwischen einem mit Pathos vorgetragenen kämpferischen Anspruch auf die Verteidigung der Republik und der trotz eigener Uniformen biedereren Realität des Reichsbanners erscheint mit Blick auf die eher gemäßigte reformorientierte Tradition der Magdeburger Sozialdemokratie nur folgerichtig. Allenfalls die Jugendorganisationen des Reichsbanners stellten 1932 nach dem „Preußenschlag“ gegen die Regierung Braun/Severing eine bewaffnete Gegenwehr in Erwägung. Als Hitler 1932 jedoch Magdeburg im Wahlkampf aufsuchte und auch hier im Prestigeobjekt Stadthalle 5.000 Zuhörer fand, scheiterte ein Anschlag auf den NSDAP-Chef, initiiert von dem führenden Magdeburger Reichsbanner-Vertreter Ernst Wille, der 1944 im KZ Neuengamme ermordet wird. Zeit-

zeugenberichten zufolge waren Informationen verspätet weitergegeben worden, was zum Misserfolg des Attentats führte. Es sollen allerdings noch Steine geflogen sein, als Hitlers Wagenkolonne passierte – was dessen Wahlkampfreden in der „Roten Stadt“ jedoch nicht verhindert.

Auf dem Gelände des Stadions Neue Welt wurde von der SA später ein „Schutzhaftlager“ („wilde KZ“) für etwa 200 politische Häftlinge vornehmlich aus den Reihen der Arbeiterbewegung eingerichtet. Am 30. Mai 1933 wurden aus dem Polizeigefängnis die ersten Häftlinge hierher verlegt und in primitiven Baracken untergebracht. Anfang August 1933 wurde das Lager aufgelöst. Seine Insassen verbrachte man in das KZ Schloss Lichtenburg, im heutigen Landkreis Wittenberg. Hier fanden sich im Sommer 1933 viele derjenigen ein, die die Gründungsstadt des Reichsbanners politisch im Sinne der Sozialdemokratie mitgeprägt hatten, nun zu den Gegnern des NS-Regimes zählten und Repressionen erlitten.

Rund eintausend Reichsbannerleute gingen während der NS-Zeit in den Untergrund und in den Widerstand, unter ihnen etwa Theodor Haubach, nach dem 20. Juli 1944 vor dem Volksgerichtshof angeklagt und 1945 in Plötzensee hingerichtet, oder der Magdeburger Ernst Wille, der nach Jahren als Häftling in Buchenwald schließlich im Konzentrationslager Neuengamme vor Erschöpfung den Tod fand. Wille war von 1924 bis 1933 Leiter des Gaus Magdeburg-Anhalt des Reichsbanners gewesen und wurde später mehrfach wegen des Attentatsversuchs von 1932 denunziert.

*MAIK HATTENHORST*

*ist studierter Historiker und arbeitet für die Stadtbibliothek Magdeburg. Er ist unter anderem Autor des Buches Magdeburg 1933: Eine rote Stadt wird braun (Mitteldeutscher Verlag 2010).*

# Internationale Solidarität?

Für das Institut für Landesgeschichte am Landesamt für Denkmalpflege und Archäologie Sachsen-Anhalt erforschen Christian Dietrich und Yves Müller den institutionellen Rassismus in DDR-Sicherheitsbehörden.

## **MdM: Gibt es bereits erste Forschungshypothesen, welche Faktoren etwaigen institutionellen Rassismus in den DDR-Sicherheitsbehörden begünstigten, verankerten oder reproduzierten?**

DIETRICH: Das Forschungsprojekt kreist um die Frage, ob es so etwas wie institutionellen Rassismus in den DDR-Sicherheitsbehörden gab und worin er sich äußerte, in welchen Situationen er sich zeigte. Für die Vermutung, dass es dies gegeben haben könnte, gibt es Anhaltspunkte. Dokumentiert sind einige Auseinandersetzungen mit Vertragsarbeitern, in denen die Deutsche Volkspolizei (DVP) eine wirklich unguete Rolle gespielt hat und sich Vorwürfe ob ihres brutalen Auftretens gefallen lassen musste. Auch die hohen Zahlen von Ausweiskontrollen im Bezirk Halle können ein Indiz dafür sein, dass die Volkspolizei etwas betrieb, was wir heute Racial Profiling nennen würden. Aber zur Vollständigkeit des Bildes gehört, dass man auch Indizien für die Gegenthese sehen kann – man also eine ganze Reihe von Rassisten in der DDR findet, aber keinen institutionellen, also strukturell verankerten Rassismus bei der DVP oder der Staatssicherheit. In den Bezirksbehörden der Volkspolizei wurden etwa 1971/72 Arbeitsgruppen gebildet, die sich auf Vorfälle mit Ausländern konzentrierten, damit die Ermittlungen gebündelt von denen geführt werden, die auch entsprechend geschult sind. Die Sache ist also komplex und wir versuchen, uns ihr durch eine Beschäftigung mit möglichst vielen Teilbereichen zu nähern.

MÜLLER: Unser Projekt hat sich zum Ziel gesetzt, an die zahlreichen Forschungsarbeiten zu Fremdheitserfahrungen von

migrantisierten Menschen in der DDR und zum alltäglichen Rassismus innerhalb der sozialistischen Gesellschaft anzuknüpfen. Zugleich hat sich in den letzten Jahren eine zeithistorisch orientierte Rassismus- und Migrationsforschung entwickelt, die die geschichtlichen Dimensionen und langen Linien des Rassismus in Deutschland nach 1945 nachzuzeichnen versucht. In Bezug auf den institutionellen Rassismus stehen wir aber noch am Anfang. Uns fehlen die theoretischen Ansätze und erprobten Instrumente. Tatsächlich besteht aus meiner Sicht die Schwierigkeit insbesondere darin, institutionellen Rassismus messbar zu machen und von dem Rassismus in Institutionen zu unterscheiden. In meiner Forschung befasste ich mich daher mit der Erziehung und Ausbildung von Volkspolizisten. Einige der grundlegenden Fragen meines Projekts lauten: Welche Bedeutung hatten „Ausländer“ und die Vermittlung des Ausländerrechts in der Ausbildung? Welche Formen von institutionellem Rassismus wurden vermittelt? Welche Funktion hatte die „internationale Solidarität“? Welche Arten der Kontrolle von Migrant:innen sind als rassistisch anzusehen?

## **Beleuchtet das Projekt auch das Verhältnis von propagandistisch verordnetem „Anti-rassismus“ der DDR einerseits und gesellschaftlicher Wirklichkeit andererseits?**

MÜLLER: Wir sollten uns anschauen, was „Anti-Rassismus“ in der DDR hieß, wie der Begriff durch das Regime gefüllt wurde und was die Bevölkerung darunter verstand. „Rassismus“ wurde offiziell stets externalisiert und im westlichen „Imperialismus“ verortet. In den Kampagnen für Angela Davis und die US-Bürgerrechtsbewegung

oder für den Kampf des ANC gegen das südafrikanische Apartheid-Regime, die in der Bevölkerung durchaus breiten Anklang fanden, kam der anti-rassistische Anspruch zur Geltung. Auch bei der DVP übte man „internationale Solidarität“, etwa durch die „Gesellschaft für Deutsch-Sowjetische Freundschaft“, die streng choreografierte Freundschaftsbesuche in den sowjetischen Garnisonen organisierte, aber auch durch Blutspenden für den vietnamesischen ‚Befreiungskampf‘ oder medizinische Hilfe für Verwundete aus Namibia. Dies war natürlich keineswegs so selbst- und bedingungslos, wie stets propagiert wurde.

DIETRICH: Interessant sind natürlich besonders jene Fälle, in denen Propaganda und Alltagserfahrungen nicht deckungsgleich waren und die Differenz so offenkundig war, dass sie thematisiert wurde und sich staatliche Stellen zum Handeln gezwungen sahen. Klingt banal, ist aber wichtig: Was passierte eigentlich, wenn Vertragsarbeiter sich gegen die Arbeitsbedingungen stellten oder mehr Klassenbewusstsein zeigten als ihre Ausbilder und Vorgesetzten, die das in den immergleichen Stanzen vortrugen, aber nicht ernstnahmen? Resultierte daraus ein Konflikt, der dann mit der Kriminalisierung des ausländischen Arbeiters als Störenfried und Aufwiegler endete, oder gab es andere Lösungsstrategien als die Kriminalisierung und Disziplinierung?

**Wurde bei der Beobachtung von Vertragsarbeiter\*innen und Gaststudierenden ein Schwerpunkt seitens des MfS auf bestimmte Herkunftsstaaten, Industriezweige oder Studiengänge gelegt?**

DIETRICH: Anlassbezogen war das so. Zu verschiedenen Zeiten wurde verschiedenen Herkunftten unterschiedliche Beachtung geschenkt. Mit der Verhängung des Kriegsrechtes in Polen 1981 wurden beispielsweise auch polnische Arbeiter\*innen in der DDR stärker observiert oder nach Houari Boumediennes Tod wurde die Stimmung unter den algerischen Werktätigen



in der DDR beobachtet. Passiert etwas Ungewöhnliches, worauf muss man sich einstellen? Könnte es Unruhe geben? Diese Fragen trieben die Staatssicherheit um und die Blockkonfrontation hatte entscheidenden Einfluss darauf, was als ungewöhnlich und riskant wahrgenommen wurde. An einem Beispiel kann ich das illustrieren. Um an Devisen zu kommen, wurde Anfang der 1980er Jahre das kommerzielle Studium eingeführt. Wer die notwendigen Abschlüsse vorweisen konnte und in der Lage war, in US-Dollar zu bezahlen, erhielt einen Studienplatz in der DDR. Das brachte zwar Geld, war aber nicht ohne Risiko, erleichterte es doch aus Sicht des MfS das Einschleusen von Agenten in die DDR. Da das sogenannte Kommerzstudium vermehrt von libyschen und syrischen Staatsbürgern wahrgenommen wurde, war man in Phasen internationaler Spannungen alarmiert. Im April 1984 wurde beispielsweise bei einer Demonstration von Gaddafi-Gegnern vor der libyschen Botschaft in London auf die Demonstrierenden geschossen und eine junge Polizistin tödlich getroffen. Im MfS befürchtete man, dass es auch in der DDR Demonstrationen geben und das Ansehen der DDR Schaden nehmen könnte. Natürlich sah man die Wahrscheinlichkeit dafür, dass libysche Staatsbürger demonstrieren würden für größer an, als dass sich andere



## DAS PROJEKT

Das Projekt „Institutioneller Rassismus in den Sicherheitsbehörden der DDR am Beispiel der Bezirke Magdeburg und Halle, 1949 - 1989/90“ (kurz: IRIS) untersucht erstmalig historische Formen des Rassismus in Sicherheitsbehörden. Zwei Teilprojekte widmen sich der Ausbildung der Deutschen Volkspolizei sowie der Beobachtung Vertragsarbeitender und ausländischer Studierender durch das Ministerium für Staatssicherheit.

Das IRIS-Projekt, gefördert für drei Jahre (2023 - 2025) vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF), ist beim Landesamt für Denkmalpflege und Archäologie Sachsen-Anhalt angesiedelt. Die Ergebnisse werden in u.a. in Form von Veranstaltungen und Publikationen diskutiert. Eine internationale Tagung ist für das erste Halbjahr 2025 geplant.

Personen in diesem Konflikt zu Wort melden würden – insofern spielte Herkunft hier eine zentrale Rolle in der Sicherheitslogik.

### **Äußerte sich Ihren bisherigen Erkenntnissen zufolge institutioneller Rassismus im Ausbildungsplan für Volkspolizisten?**

MÜLLER: Zunächst einmal muss festgestellt werden, dass die Anwesenheit von Migrant:innen in der DDR insgesamt eine untergeordnete Rolle spielte und eine systematische Thematisierung dahingehend nicht Teil der Ausbildung der DVP war. Hingewiesen wurde jedoch immer wieder auf besondere Personengruppen, mit denen aufgrund ihres Status verschieden umgegangen wurde. Dies traf vor allem auf Angehörige der westalliierten Streitkräfte und der Sowjetischen Armee zu, aber auch auf Diplomaten. Ebenso fanden die zahlenmäßig eher kleinen Gruppen von politischen Verfolgten, die in der DDR Asyl beantragten, immer wieder Erwähnung. Diese Exilant:innen wurden einerseits als „erwünschte Ausländer“ angesehen, standen andererseits aber unter besonderer Kontrolle der Sicherheitsorgane. Da auch das „Pass- und Meldewesen“ dem DDR-Innenministerium unterstand, spielten Aspekte des Aufenthaltsrechts eine Rolle. Migrant:innen wurden in einer „Ausländerkartei“, die im jeweiligen Volkspolizei-

Kreisamt (VPKA) angelegt wurde, erfasst. Wie sich dies bei Kontrollen durch VP-Streifen auf der Straße oder im Bahnhof auswirkte, ist noch nicht ganz klar. Fest stand jedoch, dass „Ausländer“ durch die Volkspolizei anders behandelt wurden als DDR-Bürger. Deswegen erscheint es mir wichtig, zunächst einmal das restriktive Staatsbürgerschaftsrecht und die rechtliche Ungleichbehandlung von „Ausländern“ durch DDR-Recht nachzuvollziehen.

### **Wie wurde institutioneller Rassismus der Polizei- und Sicherheitsbehörden von der DDR-Bevölkerung wahrgenommen? Gab es in Teilen der Bevölkerung, wenn nicht „Widerstand“, dann aber vielleicht Gegenstimmen?**

DIETRICH: In den 1980er Jahren gab es einige kirchliche Initiativen, die sich gegen Ausländerfeindlichkeit stellten und für ausländische Werk tätige Anlaufstellen sein wollten, also wirkliches Zusammenkommen jenseits der formelhaften Solidaritätsbekundung. Eine ernsthafte gesellschaftliche Diskussion zu Alltag und Leben der ausländischen Werk tätigen in der DDR gab es in der Wendezeit. Kritik am DDR-Ausländerrecht wurde in den letzten Monaten der DDR aber auch dort laut, wo man es eher nicht vermutet: In der Polizei selbst, genauer gesagt in der Fachzeitschrift „Die

Volkspolizei“: Die Zeitschrift kritisierte etwa die mangelnde Rechtssicherheit für Nicht-DDR-Bürger und die fehlende Kontrolle der Ausbildungs- und Arbeitsbedingungen in den Betrieben durch die DVP. Staatssicherheit und Volkspolizei hatten den Aufenthalt von ausländischen Studierenden und Vertragsarbeitern „abzusichern“. Das zeigte einerseits repressive Züge, beispielsweise bei Wohnheimkontrollen oder Konflikten, die aus dem spürbaren Konformitätsdruck resultierten, andererseits war den Sicherheitsorganen daran gelegen, Konflikte mit der lokalen Bevölkerung zu befrieden. Aber was, wenn die Konflikte nicht einigermaßen nachvollziehbare Ursachen hatten, sondern aus rassistischen, oder im Duktus der MfS-Berichte aus ‚ausländerfeindlichen Einstellungen‘ resultierten? Wenn Neubauwohnungen DDR-Bürger:innen versprochen waren und dann kurzfristig Vertragsarbeiter:innen einzogen, zeigte das MfS durchaus Verständnis für den Unmut der DDR-Bürger. Aber gegen Rassisten, von deren Existenz man wusste, musste man aktiv werden: nicht unbedingt strafrechtlich, aber über die Berichterstattung in Betriebszeitungen oder über Informanten, die sich in Diskussionen zu Wort melden sollten und im Falle „feindlich-negativer Jugendlicher“ auch über die FDJ.

**Gibt es überregionale Perspektiven, an die Ihre Forschungsvorhaben anknüpfen?**

MÜLLER: Aus meiner Sicht fehlt bisher eine dezidiert deutsch-deutsche Perspektive auf die Frage des institutionellen Rassismus in den Polizeien in der DDR und der

Bundesrepublik. Hier wäre auch anzuknüpfen an die seit einiger Zeit in Deutschland aktivere Kritische Polizeiforschung. Die ist zwar eher soziologisch und gegenwartsbezogen ausgerichtet, liefert aber auch viel Stoff für zeithistorische Fragestellungen, wie nach nationalen Kontinuitäten und staatenübergreifenden Parallelen des Polizierens und des polizeilichen Blicks auf den „Fremden“. Dabei greifen wir auch Betroffenen-Perspektiven auf, die in den letzten Jahren in einigen zivilgesellschaftlich-wissenschaftlichen Oral-History-Projekten verstärkt eine Stimme erhalten. Es wäre ein Erkenntnisgewinn, wenn unser Projekt dazu beitragen kann, die Rassismus- und Fremdheitserfahrungen migrantisierter Menschen in der DDR vor 1989/90 und in der Transformationszeit der 1990er Jahre stärker zu korrelieren mit dem institutionellen Handeln der staatlichen Organe. Das Projekt soll natürlich auch einige Fragen aufwerfen: Zum Beispiel der Umgang von „Ausländern“ im DDR-Strafvollzug oder die Frage, wie Ausweisungen, also Abschiebungen, vonstättengingen. Welche Parallelen und Unterschiede gab es zu anderen staatssozialistischen Regimen? Wie unterschied sich das DDR-Abschieberegime von der gleichzeitigen Praxis in der alten Bundesrepublik?

**Haben Sie beide herzlichen Dank für das Gespräch!**

*Die Fragen stellten David Leuenberger und Frank Kaltoven.*

*DR. CHRISTIAN DIETRICH ist Privatdozent an der Kulturwissenschaftlichen Fakultät der Europa-Universität Viadrina und wissenschaftlicher Mitarbeiter am Landesamt für Denkmalpflege und Archäologie Sachsen-Anhalt, Abteilung „Institut für Landesgeschichte“, in Halle (Saale).*

*YVES MÜLLER ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Landesamt für Denkmalpflege und Archäologie Sachsen-Anhalt, Abteilung „Institut für Landesgeschichte“, in Halle (Saale). Er hat an der Universität Hamburg promoviert und ist u.a. Mitbegründer des Zeithistorischen Arbeitskreises Extreme Rechte (ZAER).*

Weltoffenes Mitteldeutschland

# Erinnerungskultur digit@l

Die Auseinandersetzung mit Vergangenheit und deren Aufarbeitung findet längst auch im digitalen Raum statt. Zwei Experten der TU Dresden ordnen diese neuen Formen der Erinnerungsarbeit ein, für die unsere Redaktion konkrete Beispiele aus Mitteldeutschland zusammengetragen hat.

von Mathias Herrmann und Martin Reimer

**G**eschichte begegnet uns heute (nahezu) überall. Es scheint sogar angebracht, von einem „Geschichtsboom“, zumindest aber von einem wachsenden Interesse an der Vergangenheit und ihrer „breiten Gegenwart“ zu sprechen. Gerade im digitalen Raum des World Wide Web kann, in Anlehnung an den Bildungspsychologen Carlos Kölbl, ein vielschichtiges „Geschichtsverlangen“ beziehungsweise, mit dem Geschichtstheoretiker Jörn Rüsen, eine permanente Suche nach und entsprechende Angebote von historischer Orientierung und Sinnbildung identifiziert werden.

## Neue Potenziale, neue Herausforderungen

Der digitale Wandel der Geschichts- und Erinnerungskultur hat nicht nur den Kreis der „Geschichtsrezipient:innen“, sondern auch jenen der „Geschichtsproduzent:innen“ erweitert und beiden Gruppen neue Arenen für den Konsum, aber auch für die Erarbeitung, Bereitstellung und Verbreitung historischen Contents eröffnet.

Auf die Frage, wie diese Entwicklung zu bewerten ist, gibt es allerdings keine eindeutige Antwort. Optimistisch gestimmt, ließe sich ein Bild der „Demokratisierung“ von Geschichte und Erinnerung im digitalen Raum zeichnen. Grundsätzlich steht es – abgesehen von technischen Voraussetzungen und einem Mindestmaß digitaler

Medienkompetenz – ja allen Menschen offen, sich „im Netz“ unabhängig vom Grad der eigenen historiografischen Expertise über einschlägige Themen zu äußern, ein Publikum zu finden und damit – gebe-

### DIE RUBRIK „WELTOFFENES MITTELDEUTSCHLAND“

Die Region, die heute Mitteldeutschland bildet, ist von Meilensteinen der demokratischen Entwicklung (etwa der Weimarer Republik oder den ersten Montagsdemonstrationen) ebenso geprägt wie vom historischen Erbe von Kolonialismus, Diktaturen und von heutiger extremistischer Gewalt. Unser Magazin macht in jeder Ausgabe Projekte für Demokratie, Inklusion und Vielfalt mit ihrer wichtigen Arbeit sichtbar. So können wir gemeinsam – durch positive Beispiele für Erinnerungsarbeit, für interkulturelles Miteinander und mit gesellschaftlichen Debatten – ein klares Zeichen für ein weltoffenes Mitteldeutschland setzen.

## Web-App zu migrantischen Erfahrungen in der DDR



Um migrantische Lebensgeschichten aus der DDR geht es in der Web-App **Ossi-Ausländer**: Sieben Zeitzeugen, die als junge Menschen aus dem Ausland in die DDR kamen und die Transformationszeit 1989/90 erlebten, werden hier sicht- und hörbar gemacht. Công Tiến, David, László, Mahmoud, Piedoso, Taha und Wiktoria machen in ihren eigenen Worten und mit eigenen Fotos ihre persönlichen Geschichten interaktiv erfahrbar. Das Projekt wurde vom Multikulturellen Zentrum e.V. in Dessau entwickelt und dort 2021/2022 umgesetzt. Im Jahr 2023 übernahm das Landesnetzwerk der Migrantenorganisationen Sachsen-Anhalt e.V. (LAMSA) die Trägerschaft.



## Jüdische Friedhöfe als Erinnerungsorte erhalten

Friedhöfe erzählen eine lange Geschichte – auch über jüdisches Leben in Thüringen. Da die Restaurierung von Grabmalen nicht unbegrenzt möglich und zudem kostenintensiv ist, werden hier innovative Ansätze zur Dokumentation, aber auch neue Formate der lokalen Erinnerungsarbeit gesucht. Das Projekt **Digitalisierung der jüdischen Friedhöfe im Landkreis Nordhausen** an der Hochschule Nordhausen dokumentiert unter anderem die jüdischen Friedhöfe in Nordhausen, Bleicherode und Ellrich digital: Grabmale werden in 3D erfasst, deren Inschriften transkribiert und übersetzt sowie als Geschichte jüdischen Lebens in Nordthüringen dauerhaft für die Nachwelt erhalten.

## Jugend in der DDR spielerisch erkunden



Die interaktive Graphic Novel **Wir leben hier!** zeigt das Leben junger Menschen in der DDR, das durch die Entscheidungen der Nutzer einen individuellen Verlauf nimmt. Das browserbasierte Spiel richtet sich besonders an junge Zielgruppen und bietet einen spielerisch-unterhaltenden Einstieg in die DDR-Geschichte basierend auf Zeitzeugenberichten. „Wir leben hier!“ wurde in einer Kooperation der Europäischen Jugendbildungs- und Jugendbegegnungsstätte Weimar (EJBW), der Stiftung Ettersberg und der Landeszentrale für politische Bildung Thüringen mit dem Anbieter für digitale Ausstellungen musealis GmbH aus Weimar entwickelt.

## #everynamecounts: digitales Denkmal gegen das Vergessen

Die Arolsen Archives – Internationales Zentrum über NS-Verfolgung haben mit **#everynamecounts** eine Initiative geschaffen, um Opfern und Überlebenden des Nationalsozialismus ein digitales Denkmal zu errichten. Dafür gilt es, Daten von bereits gescannten historischen Dokumenten digital zu erfassen – eine gigantische Fleißaufgabe bei rund 30 Millionen Originalen im Archiv. Tausende von Freiwilligen helfen darum weltweit der Initiative **#everynamecounts**. Die Freiwilligen-Agentur Halle (Saale) lädt beispielsweise zu entsprechenden Online-Mitmachaktionen ein. Mitmachen ist aber von überall aus möglich, wo es Internet gibt.



## Virtuelle Rundgänge: Rüstungsindustrie und Zwangsarbeit in Taucha

Seit Kurzem sind vier **virtuelle 360°-Rundgänge zur Geschichte des Rüstungskonzerns Hugo Schneider AG (HASAG)** während des Nationalsozialismus online nutzbar. Ausgehend vom noch erhaltenen ehemaligen „Gefolgschaftshaus“ der HASAG in Taucha widmen sie sich u.a. der Geschichte der Rüstungswerke, dem KZ-Außenlager sowie der Zwangsarbeit. Die aktuelle Unsichtbarkeit dieser Geschichte am Ort wird mit virtuellen Ausstellungstafeln, Infotexten sowie Fotos und Filmaufnahmen überwunden. Erarbeitet wurden die Rundgänge von Studierenden am Historischen Seminar der Uni Leipzig in Kooperation mit der Gedenkstätte für Zwangsarbeit Leipzig und dem Verein Solidarische Alternativen für Taucha.



## Herbst 1989 in Leipzig nacherleben

Als interaktive Visual Novel verbindet **Herbst 89 - Auf den Straßen von Leipzig** Aspekte von Comic, Ausstellung und Computerspiel. Das Projekt lässt die Montagsdemonstration vom 9. Oktober 1989 in Leipzig – einen Schlüsselmoment der „Friedlichen Revolution“ – interaktiv nacherleben. Die Spielenden schlüpfen in die Rollen von sieben möglichen Figuren, darunter Kurt Masur und Egon Krenz, um aus unterschiedlichen Perspektiven jenen 9. Oktober in Leipzig zu durchlaufen, konkrete Entscheidungen zu treffen und den Lauf der Ereignisse zu beeinflussen. Das Projekt des Deutschen Historischen Museums und des auf Serious Games spezialisierten Entwicklungsstudios Playing History ist übrigens *bis zum 15. April 2024* im Mendelssohn-Haus Leipzig zu erleben.

nenfalls – Wirkungsmacht zu erringen. Die Digitalisierung eröffnet zudem neue Möglichkeiten der Interaktion zwischen Nutzer:innen und Produzent:innen und der Partizipation an geschichtskulturellen und -wissenschaftlichen Projekten – etwa im weiten Feld der Citizen Science.

Kritisch gewendet erscheint die Digitalisierung dagegen als zumindest latente Bedrohung der (vermeintlichen) Autorität von Expert:innen der historischen Forschung und Bildung. Man liefe durch „Filterblasen“ und „Echokammern“, das Entstehen geschichts- und erinnerungskultureller Subkulturen Gefahr, dass wissenschaftlich gesicherte Erkenntnisse und historisch triftige Deutungen im digitalen Raum schneller ins Leere laufen, als einem lieb sein kann. Zumindest aber stellt sich die Frage, wie es professionellen und semiprofessionellen Akteur:innen der Geschichts- und Erinnerungskultur, die sich einer bislang unbekanntenen Konkurrenz um die Aufmerksamkeit des Publikums ausgesetzt sehen, gelingen kann, auch im digitalen Zeitalter eine relevante Instanz bzw. ein kritisches Korrektiv des sich diversifizierenden und fragmentierenden öffentlichen Diskurses zu bleiben.

Inzwischen leisten die meisten Forschungseinrichtungen und Gedächtnisinstitutionen sowie zahlreiche Multiplikator:innen der historischen Bildung mit verschiedenen, oft innovativen Konzepten und Projekten einen entscheidenden Beitrag zur öffentlichen Geschichts- und Erinnerungskultur im digitalen Raum – und darüber hinaus. Dabei zeigt sich, dass etwa die sozialen Medien geeignet sind, die Reichweite pro-

fessioneller Akteure der Geschichts- und Erinnerungskultur auszubauen und ihnen auf diesem Weg ein neues Publikum zu erschließen. Positiv stimmen daher auch die auf den vorangegangenen Seiten versammelten Beispiele, die spannende Perspektiven im digitalen Raum aufzeigen.

### **Relevanz auch für die schulische Bildung**

Abschließend sei ein kurzer Blick auf schulische Bildungskontexte geworfen, denn auch hier sind viele Chancen, aber auch Herausforderungen der Digitalisierung auszumachen. Der überwiegende Anteil der Schülerinnen und Schüler nutzt in der Freizeit oder auch in Vorbereitung auf Prüfungen jeglicher Art unterschiedlichste digitale Plattformen, um an Informationen zu gelangen oder sich auszutauschen. Bereits hier zeigen sich die oben angesprochenen Herausforderungen: So geben im Rahmen der JIM-Studie von 2023 immerhin 58 Prozent der befragten Jugendlichen an, im Monat vor der Befragung mit Fake-News im Internet konfrontiert worden zu sein, 42 Prozent sogar mit extremistischen Inhalten. Auf der anderen Seite ist vor allem die Nutzung des Internets im schulischen Kontext mittlerweile durchaus elementarer Bestandteil von Lehr-Lern-Prozessen.

Forschung, Lehre, Bildung, Erinnerung und Kultur stehen im digitalen Zeitalter auch in Zukunft vor enormen Herausforderungen, es bieten sich aber auch unendliche Chancen und Möglichkeiten. Auf keinen Fall dürfen diese Entwicklungen jedoch ignoriert werden, denn auch die KI ist mittlerweile fester Bestandteil unseres Lebens geworden.

*DR. MATHIAS HERRMANN & MARTIN REIMER  
sind beide wissenschaftliche Mitarbeiter  
an der Professur für Neuere und Neueste  
Geschichte und Didaktik der Geschichte an der  
TU Dresden. Zu ihren Forschungsschwerpunkten  
zählen unter anderem populäre und digitale  
Medien der Geschichts- und Erinnerungskultur  
in der historischen Bildung.*

# KURZNOTIERT

## > THÜRINGER IDENTITÄT(EN)

Wo ist „Thüringen“ (und wer „Thüringer“)? Worin haben sich Landesbewusstsein und regionale Identität(en) ausgedrückt, wie kultur- und territorialgeschichtlich abgegrenzt und fortentwickelt? In der 1920 vollzogenen Landesgründung – der einzigen erfolgreichen Länderneugründung in der Weimarer Republik – manifestierte sich erstmals die „Überwindung der kleinstaatlichen Struktur Thüringens“, wie es die drei Herausgeber in ihrer Einleitung formulieren. Der Band ist hervorgegangen aus zwei wissenschaftlichen Kolloquien (2018 und 2019), deren Beiträge hier in überarbeiteter Form vorliegen: Sie fragen nach Selbst- und Fremdzuschreibungen der Bezeichnungen „Thüringen“ und „Thüringer“ in den vergangenen Jahrhunderten – vom Früh- und Spätmittelalter über die Frühe Neuzeit bis zu Reichsgründungsbestrebungen des 19. Jahrhunderts und natürlich der Thüringer Landesgründung, erst 1920, dann erneut nach dem Ende der DDR. Dem Anspruch, sich an eine „historisch und politisch interessierte Öffentlichkeit“ zu richten, wie es die Einleitung postuliert, werden die 13 Beiträge allerdings kaum gerecht: weil zu akademisch, zu sehr Vorwissen voraussetzend über die Territorien und vielfältigen Regenschaften. Als Ausnahme steht ein Zeitzeugenbericht von Peter Bühner, der an Bürgerinitiativen und Zugehörigkeitsdiskussionen bestimmter Kreise zwischen Thüringen und Sachsen-Anhalt im Prozess der Wiedergründung 1990 erinnert – und so fast beiläufig die mitteldeutsche Brisanz dieser „Thüringen-Frage“ abbildet.

*Stefan Gerber, Werner Greiling & Helge Wittmann (Hg.):  
Thüringen und die Thüringer,  
Band 2: Identitäten – Konstrukte – Bilder  
Böhlau Verlag 2023  
336 Seiten*

## > ERINNERUNGSSTÜCKE GESUCHT

Die Ausstellung der Gedenkstätte Buchenwald zur Geschichte des sowjetischen Speziallagers Nr. 2 (1945 – 1950) wird neugestaltet. Dafür bittet die Stiftung Gedenkstätten Buchenwald und Mittelbau-Dora um Unterstützung: Gesucht werden Erinnerungsstücke, Gegenstände und Fotografien, aber auch Berichte über die Haftbedingungen und Kontakte des sowjetischen Wachpersonals mit der unmittelbaren Umgebung. Das Speziallager Nr. 2 war im Jahr 1945 durch die sowjetische Besatzungsmacht auf Teilen des Geländes des ehemaligen Konzentrationslagers Buchenwald errichtet worden. Insgesamt waren dort, bis zur Auflösung des Lagers im Februar 1950, rund 28.500 Personen interniert. Rückmeldungen zu dem Aufruf nimmt die Gedenkstätte per E-Mail entgegen: [kustodie2@buchenwald.de](mailto:kustodie2@buchenwald.de)

## > HOMO SAPIENS: FRÜHER IN DER REGION ALS BISLANG ANGENOMMEN

Ein internationales Forschungsteam berichtet über neue Fossilien des Homo sapiens aus der Ilsenhöhle in Ranis (Thüringen). Diese wurden auf ein Alter von etwa 45.000 Jahren datiert und zusammen mit klingenförmigen, teilweise beidseitig bearbeiteten Steingeräten gefunden. Diese neu entdeckten Fossilien belegen nun, so eine Meldung des Max-Planck-Instituts für evolutionäre Anthropologie in Leipzig, die frühesten Homo sapiens in Mittel- und Nordwesteuropa. Die teilweise beidseitig retuschierten Klingenspitzen können mit anderen Funden aus Europa – von Mähren und dem südöstlichen Polen im Osten bis zu den Britischen Inseln im Westen – verknüpft werden. Damit werde nun auch gezeigt, dass Homo sapiens die kalten nördlichen Regionen Mitteleuropas bereits einige Tausend Jahre vor dem Aussterben der Neandertaler im südwestlichen Europa erreichte.

Kultur

&

Kritik

---

# Uralte Neuigkeiten auf Wunsch

Die Rubrik „Archivale der Ausgabe“ präsentiert die vielfältigen Sammlungen von Museen, Hochschulen und Archiven der mitteldeutschen Region beispielhaft mit Exponaten. In dieser Ausgabe: das Digitalisat einer Bibel-Übersetzung ins Sorbische aus dem ausgehenden 17. Jahrhundert.

von Fabian Kaulfürst

**W**eite Teile Mitteldeutschlands waren früher slawisch besiedelt. Das ist im digitalen Zeitalter kein Geheimnis: Man braucht nur Wünschendorf zu googeln. Orte mit diesem Namen gibt es nicht zu knapp: im thüringischen Landkreis Greiz, in den sächsischen Landkreisen Zwickau, Sächsische Schweiz-Osterzgebirge und im Erzgebirgskreis. In Sachsen-Anhalt wurde, als 1950 die Gemeinde Klobikau entstand, auch Niederklobikau mit Wünschendorf eingemeindet. Sogar in Oberfranken gibt es einen entsprechenden Gemeindeteil. Sie alle haben nichts mit Wünsch-dir-was zu tun, sondern heißen eigentlich *Wend(i)schendorf*. Als Wenden bezeichnete man früher Slawen im (später) deutschsprachigen Raum.

Viele Ortsnamen Mitteldeutschlands sind slawischen Ursprungs, nicht nur Dresden, Leipzig oder Chemnitz. Die mittelalterliche slawische Besiedelung wurde allerdings fast überall assimiliert. Lediglich in der Lausitz haben sich Nachfahren der slawischen Bevölkerung bis heute ihre Identität und Sprache erhalten: Die Sorben, die sich übrigens (vor allem in der Niederlausitz) weiterhin auch Wenden nennen und in der Oberlausitz Obersorbisch, in der Niederlausitz Niedersorbisch/Wendisch sprechen. Das fällt jedem ins Auge, der auf der Durchreise zweisprachige Ortsschilder zu sehen bekommt. Etwa das von Kulow/Wittichenau im sächsischen Landkreis Bautzen. In diesem Städtchen wurde 1650 der spätere Geistliche, Philologe und Übersetzer Jurij Hawštyn Swětlik (auch: Swotlik, Swótlík, † 1729) geboren, der einen wesentlichen Beitrag zur Entstehung der obersorbischen Schriftsprache geleistet hat. Genauer gesagt hat er einen katholischen Zweig derselben mitbegründet.

## **Der Wettlauf um die Gläubigen**

Anders als im eigentlichen Sachsen lebten zu seiner Zeit in der Oberlausitz Katholiken und Protestanten nebeneinan-

der – vielfach in einer Konkurrenzsituation. Die Heimatstadt Swětliks wurde nach der Reformation zunächst evangelisch, konnte aber von der Klosterherrschaft St. Marienstern schnell rekatholisiert werden. Vor diesem Hintergrund ist auch das Wirken Swětliks zu verstehen: Dieser wollte nicht nur die katholische Minderheit in der Lausitz fördern, sondern zerbrach sich wohl auch den Kopf darüber, wie seine Konfession wieder Lausitzer Boden gutmachen könnte. Die Lösung war einfach: Man brauchte „nur“ Glaubenstexte und Kirchenlieder ins Sorbische zu übersetzen – und das möglichst schneller als lutherische Mitbewerber wie Michał Frencel, der 1670 seine Übersetzung des Matthäus- und Markusevangeliums hatte drucken lassen. Swětlik begann also damit, die gesamte Bibel ins Sorbische zu übersetzen. Es gab noch keine gefestigte Standardsprache und die Texte der evangelischen Konkurrenz setzten vornehmlich auf den Bautzener Dialekt mit Einsprengeln südlicher Mundarten. Swětlik hingegen wählte seinen Heimatdialekt als Grundlage für seine Schriftsprache.

Nun liegt Swětliks Heimatstadt Kulow, also Wittichenau, weit nördlich – nahe an den Übergangsdialekten vom Ober- zum Niederlausitzer Wendischen. Der Gedanke liegt nahe, dass Swětlik bei seiner Entscheidung auch eine Rekatholisierung der angrenzenden Niederlausitzer Gemeinden ins Auge gefasst hatte. Falls dem so war, muss man im Rückblick sagen: Challenge nicht bestanden! Die Herausforderung, die gesamte Heilige Schrift ins Obersorbische zu übertragen, hat er dagegen gemeistert – und zwar als Erster. Als Pfarrer in Radwor/Radibor, wo er von 1683 bis 1707 wirkte (und wo heute der Pfarrsaal nach ihm benannt ist), begann er zunächst, diejenigen Texte zu übersetzen, die man unmittelbar für den Gottesdienst braucht: die Perikopen für die Sonn- und Feiertage. Das war 1687. Erst 1692 jedoch erschien der Text im Druck. Das Erscheinungsjahr wurde auf dem Titelblatt allerdings auf

1690 vorverlegt. Deshalb ging man später lange davon aus, dass 1692 eine zweite Ausgabe erschienen, aber verlorengegangen war. Ausgerechnet im Vorwort zu Abraham Frencels Buch *De originibus linguæ Sorabicae* (1693) fand der sorbische Sprachwissenschaftler Frido Michałk 1981 schließlich den schlagenden Beweis für die Datierungsmauschelei: Der evangelische Wettbewerber Swětliks hatte den Zahlentrick seinerzeit kurzerhand öffentlich gemacht.

Nach den Perikopen stellte Swětlik 1688 die Übersetzung des gesamten Neuen Testaments fertig. Bis 1711 war schließlich die Gesamtübersetzung der Bibel fertiggestellt, inklusive einer Überarbeitung des Neuen Testaments. Zu Swětliks Verdruss konnte nie ein ausreichend vermögender Gönner gefunden werden, der eine katholische Bibelgesamtausgabe trotz der potenziell geringen Abnehmerzahl finanziert hätte. Immerhin fanden Teile von Swětliks Übersetzung durch die gedruckten Perikopen über Jahrzehnte hinweg den Weg ins Gehör (und Herz) vieler Gläubiger. Auch seine Edition sorbischer Kirchenlieder von 1696 wirkt bis heute nach. Das ist vor allem daran zu hören, wenn jedes Jahr die Osterreiter singend die Botschaft von Christi Auferstehung verkünden.

### Digital für jedermann zugänglich

Swětliks Übersetzungen sind mehrfach linguistisch untersucht worden. Grob gesagt kam dabei heraus, dass er sich – standesgemäß – ziemlich genau an die Vorlage, die lateinische Vulgata, gehalten hat. Außer einer Vielzahl von (teilweise durch das Deutsche vermittelten) lateinischen Wörtern lassen sich grammatische und syntaktische Latinismen feststellen. Außerdem prägte er einige Lehnübersetzungen lateinischer Wörter, beispielsweise *dwojoženity* („Zwieheiratler, Zweiweibler“) aus lateinisch *bigamus*. Diese Neuerungen haben sich zwar im Sorbischen nicht durchgesetzt, sind aber in Swětliks Lateinisch-Sorbischem Wörterbuch *Vocabulari-*



# Wie digitalisiert man Kultur?

Bestände erschließen, bewahren, zugänglich machen: Kulturinstitutionen wie Bibliotheken, Archive und Museen setzen dabei immer stärker auf digitale Anwendungen. Ein Gespräch über Potenziale und Problemstellungen.

**MdM: Welche neuen Erkenntnisse zu bereits bekannten Werken lassen sich mit der digitalen Erschließung von - zum Teil sehr umfangreichen - Beständen erhoffen?**

GÜNTHER: Oft sind große Mengen an Werken und Objekten für die Forschung zunächst kaum zu überblicken. Befragt man zahlenmäßig umfangreiche Bestände und Sammlungen jedoch digital nach inhaltlichen Aspekten, Herkunft oder Autorschaft, ergeben sich vielleicht bisher unbekannte Schwerpunkte, die dann auch das Einzelwerk in neue Kontexte setzen können. Das setzt jedoch voraus, dass die Objekte sorgfältig - mit kohärenten Metadaten-systemen - erschlossen und verschlagwortet wurden. An dieser Stelle muss die analoge Forschungsarbeit geleistet worden sein.

**Welche digitalen Ansätze sehen Sie als besonders vielversprechend, um „klassische“ Kulturerhalte in Museen oder Literaturarchiven attraktiver für breitere Zielgruppen zu machen?**

ALSCHNER: Augmented- und Virtual-Reality sind nun bereits seit einigen Jahren in verschiedenen Formaten im Einsatz, um Museen und Literaturarchiven neue Möglichkeiten der Vermittlung und Interaktion mit dem Publikum zu eröffnen. Auch die Klassik Stiftung Weimar erprobt hier beispielsweise im Rahmen von *Goethe-Live-3D* den Einsatz von VR im Museumsbereich. Die Erfahrung zeigt aber, dass digitale Technologie hier nicht zum Selbstzweck werden darf und das Publikum diesbezüglich auch durchaus kritisch ist. Die Besucher wollen sowohl im analogen als auch im digitalen Raum weiterhin inhaltlich spannende und relevante Themen vermittelt bekommen. Der Einsatz

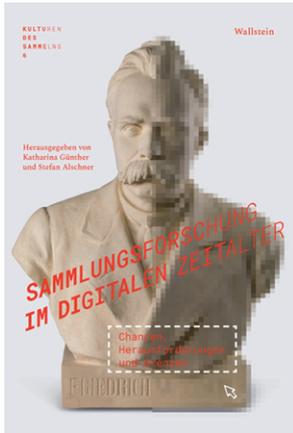
von AR und VR darf nicht zur bloßen „glitzernden Verpackung“ werden, in der sich letztendlich nur heiße Luft befindet. Breite und vielleicht auch neue Zielgruppen lassen sich auch mit digitalen Mitteln nur gewinnen und binden, wenn Technik und inhaltliche Vermittlungsarbeit Hand in Hand gehen und dabei stets reflektiert wird, wo der Einsatz auch sinnvoll ist.

**Wie verändern sich dadurch die Berufsprofile in Archiven, Museen und anderen Kultureinrichtungen?**

ALSCHNER: Eine gewisse digitale Affinität schadet heute und in der Zukunft in vielen Berufsbildern von Kultureinrichtungen sicher nicht, möchte man die verschiedenen digitalen Entwicklungen mitgehen und diese vielleicht auch mitgestalten. Viel mehr als auf die spezifischen Berufsprofile wird es aber auf interdisziplinäre Teams ankommen. Es müssen sich wahrscheinlich weniger die Berufsprofile als die Arbeitskulturen in den Einrichtungen ändern. Die verschiedenen Bereiche - wie Erschließung, Forschung, Digitalisierung, Infrastruktur - müssen viel mehr und viel stärker als früher zusammenarbeiten und in den Austausch miteinander kommen.

**Viele der digitalen Technologien sind durchaus kostenintensiv - begrenzt das nicht schon die Möglichkeiten für viele Kulturinstitutionen?**

GÜNTHER: Digitalisierung kann vieles vereinfachen und eröffnet vielfältige neue Möglichkeiten, hat aber natürlich auch einen Preis. Speicherinfrastruktur, Scanner, Lizenzgebühren für verschiedene Anwendungen, Personal, Support, man könn-



## MEHR ERFAHREN

KATHARINA GÜNTHER und STEFAN ALSCHNER haben den Band „Sammlungsforschung im digitalen Zeitalter – Chancen, Herausforderungen und Grenzen“ (Wallstein Verlag 2024) herausgegeben.

Der Tagungsband erscheint als Teil des Forschungsverbunds Marbach Weimar Wolfenbüttel (MWW), zu dem unter anderem die Klassik Stiftung Weimar gehört. Das Buch ist im Open-Access-Format verfügbar.

te noch vieles mehr aufzählen. Natürlich können Verbünde oder große Institutionen wie Landesbibliotheken hier viel unterstützen und dabei kann vermieden werden, dass unnötige Parallelstrukturen aufgebaut werden. Auch die NFDI-Konsortien (*Nationale Forschungsdateninfrastruktur, Anm. d. Red.*) sind hier ein wichtiger Baustein. Was jedoch von den großen und kleinen Kulturinstitutionen selbst ausgehen muss, ist die Bereitschaft, Dinge zu verändern, sich zu öffnen und den Schritt hin zu digitalen Angeboten und Prozessen zu machen. Wo kann mir die Digitalisierung helfen? Was möchte ich als Institution damit erreichen? Wenn diese Fragen geklärt sind, kann man sich viel gezielter nach Unterstützung umsehen und auch die eigenen Ressourcen viel besser verplanen.

**Künstliche Intelligenz (KI) ist in aller Munde. Wie schätzen Sie derzeit die Möglichkeiten und Herausforderungen von KI-Einsatz ein, was die Erschließung und Vermittlung des kulturellen Erbes angeht?**

GÜNTHER: KI hebt die Möglichkeiten, die sich im Kulturbereich bisher durch die Nutzung von digitalen Anwendungen die letzten Jahre ergeben haben, nochmal auf ein ganz neues Level. Bereits digitalisierte Bestände lassen sich nun automatisch verschlagworten und auf Ähnlichkeiten hin

untersuchen, auf Texten können gezielt strukturierte Daten zu Provenienzen oder für stilistische Analysen gewonnen werden.

ALSCHNER: Damit verbunden sind große Herausforderungen für Kulturinstitutionen. Dies betrifft zum einen IT-infrastrukturelle Anforderungen, welche KI-Anwendungen stellen, und zum anderen natürlich notwendiges technisches Know-How. Verwendet man bereits bestehende KI-Modelle, muss man sich zudem damit auseinandersetzen, mit welchen Daten diese trainiert wurden und ob sie einen Bias aufweisen. Auch Maßnahmen, die letzterem entgegenwirken sollen, sind oft nicht unproblematisch und oft sind die Modelle sogenannte *black boxes* – das heißt, man kann gar nicht abschließend beurteilen, wie gewisse Parameter und Verhaltensweisen der KI zu bewerten sind. Alles in allem kommt damit neben all dem Nutzen auch ein großer Mehraufwand auf die Institutionen zu und es ist immens wichtig den Einsatz von KI möglichst transparent zu dokumentieren, damit andere nachvollziehen können, wie die Daten und Forschungsergebnisse entstanden sind.

**Haben Sie vielen Dank für das Gespräch.**

*Die Fragen stellte Frank Kaltofen.*

# Nachklang des Zeitnervs 1924: *Die Nibelungen* von Fritz Lang

Der Weimarer Stummfilmplanist und Komponist Richard Siedhoff blickt auf Fritz Langs nunmehr 100 Jahre altes Film-Epos und zeigt, wie sich der Geist der deutschen Zwischenkriegszeit darin widerspiegelt.

von Richard Siedhoff

Spätestens seitdem der letzte Nachhall expressionistischer Schatten mit der Machtergreifung der Nazis im deutschen Film verklang, verschwand auch der letzte Hauch jener mystischen Ahnungen, die den deutschen Stummfilm spätestens seit *Der Student von Prag* (Stellan Rye, 1913, Buch: Hanns Heinz Ewers) in den künstlerisch ambitionierten Filmen fast allgegenwärtig durchzogen. Unmittelbar nach dem Ersten Weltkrieg und in den 1920er Jahren schien es im Kino noch selbstverständlich, dass Geister erscheinen, übernatürliche Kräfte die Geschicke der Menschen lenkten und instinktive Ahnungen den Protagonisten eigen waren. „Es gibt Geister, überall um uns herum“, sagt der Wahnsinnige Francis im *Cabinet des Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919) seinem ängstlichen Zuhörer. In *Dr. Mabuse, der Spieler* (Fritz Lang, 1922) lässt der Protagonist seine Patienten zu Opfern von Geistererscheinungen werden; das Übernatürliche wird zum Spiel- und Werkzeug. Dies alles ist ein Nachhall jener damals noch nicht weit zurückliegenden Generationen, die ohne elektrischen Strom aufwuchsen und denen der Glaube an Haus- und Naturgeister, Zwerge, Nixen, verborgene Schätze, Irrlichter und die Wilde Jagd in den Raunächten alltäglich war. Aufklärung und Industrialisierung verbannen die Geister in die Kunst, der Alltag wurde rationalisiert.

Doch die alten Geister wird man nicht los. Im deutschen Stummfilm schimmert die Welt der Sagen und Märchen durch, die Wurzel der düsteren literarischen Romantik eines E. T. A. Hoffmann. Kein Wunder also, dass ein Film-Epos wie *Die Nibelungen* nicht nur als heroische Kompensation des verlorenen Krieges den Nerv der Zeit traf, nein, auch der getroffene „mythische Nerv“ des durch Armut, Inflation und Zügellosigkeit traumatisierten Volks ist nicht zu unterschätzen. Doch mit der Machtübernahme der Nazis 1933 erfuhren die alten Mythen und insbesondere *Die Nibelungen* endgültig ihren propagandistischen Missbrauch, der heute stärker nachhallt als das Echo der Botschaft aus Mythen und Sagen.

## Das Märchen wird zur Mär

Im Zweiteiler *Die Nibelungen* schuf Fritz Lang 1922 bis 1924 mit seinem Team eine malerische Fantasie, eine optische Dichtung und eine mythische Weltflucht; in Zeiten der Hyperinflation lässt er Zwerge auferstehen, Drachen lebendig werden und erschafft ein Worms, das mit der Realität schon vom Geländeprofil her nichts gemein hat. Eine sagenhafte Parallelwelt, die die geistige Haltung der Nation spiegelt und vom märchenhaften Anfang bis zum bitter-realistischen Ende eine Brücke von der mythisch verklärten Vergangenheit bis zur Reflexion des aktuellen Zeitgeschehens schlägt: Der Sturm auf Etzels Burg



*Sturm auf  
Etzels Burg:  
Anklänge des  
Weltkriegs?*

und die finale Brandschatzung wecken deutliche Assoziationen zum Ersten Weltkrieg. Aus Märchen wird Mär, eine wahre Kunde aus alter Zeit. Kein Wunder, dass der erste, optimistischere und schwungvollere Teil *Siegfried* sehr viel erfolgreicher war als der fatalistische, in seiner Gewalt stellenweise sogar apokalyptische zweite Teil *Kriemhilds Rache*.

### **Monumentalfilm für neue Seh- und Hörerlebnisse**

In den Zeiten der Inflation boomt in Deutschland der Monumentalfilm. Deutsche Filme können im Ausland zu Dumpingpreisen verkauft werden und so wird das Geld rasch eingespielt. Zahllose Komparsen retten sich durch die Arbeit beim Film durch die Krise. Fast alle großen Regisseure überbieten sich in ihren Großfilmen an Ausstattung, Studiobauten und Komparserie.

1922 schuf Fritz Lang mit seinem Zweiteiler *Dr. Mabuse, der Spieler* wiederum ein Zeitbild, welches den gebürtigen Wiener (nach der Emigration von Ernst Lubitsch) durch seine künstlerische Gestaltung und den stringenten Rhythmus zum neuen

Starregisseur des deutschen Kinos machte. Daraufhin gibt ihm der Produzent Erich Pommer für sein Folgeprojekt völlig freie Hand und die *Nibelungen*-Filme werden zum Staatsakt: Außenminister Stresemann hält zur Uraufführung eine Rede.

Doch Lang ist nicht allein verantwortlich, ein Team fantastischer Künstler unterstützt ihn. Jedes Wochenende treffen sich, bei Teamsitzungen im Hause Lang & Harbou und bekocht von Langs damaliger Ehefrau und Drehbuchautorin Thea von Harbou, unter anderem der Filmarchitekt Erich Kettelhut, der Kameramann Günther Rittau; auch der Komponist Gottfried Huppertz ist von Anfang an dabei. Er entwirft schon während der Drehbuchphase Leitmotive für die einzelnen Figuren und Szenenmusiken für die verschiedenen „Welten“ des Films und spielt sie Lang vor. Auch bringt er etwas in den Film ein, das die Filmmusik revolutionieren wird: In Absprache mit Lang werden die Szenen „gebündelt“ und allzu viele Parallelmontagen (wie noch im *Dr. Mabuse*) vermieden. Das gibt Huppertz die Gelegenheit, seinen musikalischen Abschnitten längere musik-dramaturgische Bögen zu verleihen. Damit wird er einer

Kritik gerecht, die der Filmmusikpionier Hans Landsberger bei seiner Komposition zu *Der Golem* (1920) einstecken musste: dass der Film Landsberger gezwungen habe, durch die vielen raschen Szenenwechsel seine musikalischen Einfälle immer wieder „abzubrechen“, wenn er gerade im „schönsten Schwung“ war.

Huppertz, der musikalischen Romantik weit mehr verpflichtet als der Avantgarde, hat hingegen ein ganz anderes Problem: Ihm wird schon während der Produktionsphase vorgeworfen, sich mit Richard Wagner messen zu wollen. Von dessen Opernzyklus *Der Ring des Nibelungen*, dem auch nach 1920 noch wichtigsten nationalen Werk der Musikkultur, wollen Lang und von Harbou aber völlig abkommen und berufen sich auf die Volkssagen um das Nibelungen-Lied. Das wiederum gibt Huppertz musikalische Freiheit – und die Gelegenheit, etwas zu komponieren, was es bei Wagner nicht gibt: „Hunnen-Musik“. Huppertz löst die Frage nach dem „Hunnen-Klang“ mit Bravour, indem er im zweiten Teil eine Klangsprache entwirft, die die Strenge am Hofe Worms ebenso sprengt, wie Langs exotische Bilder, welche im scharfen Kontrast zu den strengen, von Ornamenten und

Romanik und Jugendstil-Einflüssen geprägten Bildern des ersten Teils stehen.

### Das Kino als nationales Ereignis

Aber auch die Protagonisten transformieren sich von Teil 1 zu Teil 2. Der anfangs „Treue Hagen“ wird zur blutrünstigen Bestie, der edle König Gunther zu einer machtlosen Spielfigur und Kriemhild, die unschuldig schöne Jungfrau des ersten Teils, wandelt sich durch puren Hass zu einer Rache- und Totengöttin: Gestützt von der Macht König Etzels wächst sie über sich und alle anderen Protagonisten hinaus und führt die Geschichte zum unausweichlichen, tödlichen Ende für fast alle Beteiligten.

Langs Film, der nach der Stabilisierung der Mark in die Kinos kommt, läutet die Goldenen Zwanzigerjahre ein: *Die Nibelungen* waren bereits 1924 ein nationales Ereignis, dessen Bedeutung uns heute klar wird, wenn wir in damaligen Kino- und Werbe-Anzeigen aus ganz Deutschland Hinweise lesen, dass nach Beginn der Vorstellung „kein Nacheinlass“ gestattet war und die hauseigenen Kino-Orchester für die Huppertz-Musik „aufgestockt“ wurden. Bis dahin war es Usus gewesen, dass das Publikum insbesondere in kleineren Kinos



Von der unschuldigen Jungfrau zur Rachegöttin:  
Kriemhild  
(dargestellt von  
Margarete Schön)

kommen und gehen konnte, wann es wollte. Mit diesem Film adelte Fritz Lang das Kino endgültig und *Die Nibelungen* stellten den Film mit den Kunstgattungen Oper und Schauspiel auf eine Stufe.

### **Vorahnung der deutschen Apokalypse?**

Thea von Harbou, Ehefrau Fritz Langs und Autorin des Drehbuchs, teilt das Epos in zwei Teile zu je sieben Filmakten auf, die sie „Gesänge“ nennt. Sie verdichtete die Vorlage des Nibelungen-Liedes zu einer dramatischen Saga, die unausweichlich auf das bittere Ende zusteuert. Der heroisierende einleitende Zwischentitel „Dem deutschen Volke zu Eigen“ erscheint am Ende der „Mär“ angesichts der menschlichen Tragödien, der unermesslichen Zerstörung und des unfassbaren Leides weniger als Widmung, denn als ein Vorwurf und eine Mahnung an eben jenes Volk. „Ihr kennt die deutsche Seele nicht, Herr Etzel!“, lässt von Harbou Dietrich von Bern zum Hunnenkönig in bestürzendem Fatalismus sagen. Die Nibelungen-Treue als sicherer Weg in den Tod, die Reflexion des Ersten Weltkriegs als Vorahnung der deutschen Apokalypse im Dritten Reich. Thea von Harbou sagte selbst, dass die Germanen im Nibelungen-Lied besser verstünden, heroisch zu sterben, denn heroisch zu leben. Mit diesem wahrheitsfernen Geschichtsbild gab sie den Nazis freilich deftiges Futter.

1933 kommt der erste Teil unter dem Titel *Siegfrieds Tod* anlässlich des Wagner-Jahres erneut in die Kinos: in einer Tonfassung mit von Gunter-Darsteller Theodor Loos gesprochenem Prolog. Huppertz überarbeitet seine Musik für den stark gekürzten und teils umgeschnittenen Film und durchsetzt sie mit kurzen Wagner-Zitaten. Obwohl diese Fassung bereits 1932 erstellt wurde, kommt sie den Nazis sehr gelegen. Fritz Lang wird die Führerschaft des deutschen Films angeboten, doch er lehnt ab und flieht über Frankreich in die USA. *Siegfrieds Tod* wird von den Nazis ideologisch und ästhetisch ausgeplündert; Langs Bilder werden zur Vorlage für NS-Propaganda-Inszenierungen in der neuen Wirklichkeit: Teil 1 wird als *Siegfrieds Tod* (schon der Titel scheint zum Märtyrertod anregen zu wollen) zum National-



**RICHARD SIEDHOFF** (Jg. 1987) lebt in Weimar und ist freiberuflich als Stummfilmpianist, Theatermusiker und Komponist tätig. Er studierte Musikwissenschaft, Kulturmanagement und Filmwissenschaft in Weimar, Jena und Leipzig. Er hat bislang weit mehr als 400 Filmklassiker begleitet. Neben Klavierkompositionen und -improvisationen für Stummfilmkonzerte schreibt er auch Filmmusiken für Orchester und Kammerensemble, darunter auch eine Orchestermusik zu Fritz Langs *DER MÜDE TOD*. Mehrere seiner Kompositionen für Stummfilme wurden bereits international auf DVD und Blu-ray veröffentlicht. 2020 erhielt Siedhoff den ersten Deutschen Stummfilmpreis für seine Rekonstruktion der originalen Orchestermusik zu Paul Wegeners *DER GOLEM, WIE ER IN DIE WELT KAM*.

epos erklärt, der zweite Teil verschwindet im Archiv.

Umso bedauerlicher ist, was von den beiden Filmen nach dem Zweiten Weltkrieg übrigblieb. Besonders der zweite Teil wird stark bearbeitet, kommt in einer um die Hälfte gekürzten und fast unverständlichen Fassung in die Kinos. Erst ab den 1980er Jahren werden beide Teile wieder in ihre ursprüngliche Form gebracht: zunächst vom Filmmuseum München, 2010 von der Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung. Trotz wesentlich besserer Bildqualität leidet der zweite Teil *Kriemhilds Rache* in der jüngsten Restaurierung an der Auswahl teils schlechterer Takes (da man seinerzeit mindestens drei Varianten zur Erstellung von drei Negativen für die verschiedenen Absatzmärkte herstellte) und vielen gekürzten Einstellungen (da das genutzte Negativ für den englischen Markt stark „beschleunigt“ wurde, indem man fast jede Einstellungen kürzte). Auch fehlen die wichtigen, seinerzeit per Hand ergänzten Effekte, wie Bladels Pfeilschuss in Dankwarts Rücken. Diese Effekte wurden (wie Hagens totbringender Speerwurf) mit einer feinen Nadel in das Zwischenpositiv eingekratzt und fehlen bedauerlicherweise in der aktuellen Restaurierung, da man bei diesen Einstellungen das unbearbeitete Kameranegativ verwendete, in welchem diese Effekte (noch) nicht enthalten waren.

Aber am Ende ist dies alles Klagen auf hohem Niveau. Viel wichtiger erscheint, dass beide Filme nun für die Nachwelt wieder „zusammengepuzzelt“ wurden und erhalten bleiben als ein mahnendes Werk voller Tiefe, Zeitgeist – und als ein künstlerischer Höhepunkt der damals noch jungen Filmkunst.

*Eine ausführlichere Version dieses Artikels findet sich auf [mitteldeutsches-magazin.de](http://mitteldeutsches-magazin.de)*

## > ANTISEMITISMUS UND KUNST VOR 1933

Im Rahmen des Forschungsprojekts „Die BURG im Nationalsozialismus“ findet am 27. und 28. Juni 2024 ein Symposium an der Kunsthochschule Burg Giebichenstein Halle (Saale) statt, das Antisemitismus und Kunst vor 1933 in den Blick nimmt. Erörtert werden die Bedeutung und Wirksamkeit von Antisemitismus unter Künstler\*innen, Kunstkritiker\*innen und weiteren Akteur\*innen vor 1933, aber auch wie antisemitische Einstellungen von Einzelpersonen, die keinen unmittelbaren Niederschlag in Ikonographie oder politischer Organisation fanden, in der Forschung fassbar werden können. Thematisiert wird dabei unter anderem die Auseinandersetzung mit einzelnen künstlerischen Werken und Werkgruppen, mit antisemitischen Bildprogrammen, Akteur\*innen und Netzwerken. Auf (kunst-)theoretischer Ebene sollen die in antisemitischen Denkmustern präsenten Verknüpfungen von Abstraktion und Judentum, Judentum und Moderne kritisch diskutiert werden. Auch historische Positionen, die sich gegen Antisemitismus stellten, will der zweitägige Expert\*innenworkshop erörtern.

Organisiert wird die zweitägige Veranstaltung von Prof. Dr. Nike Bätzner, Professorin für Kunstwissenschaften an der Kunsthochschule Burg Giebichenstein, und Christina Brinkmann, Doktorandin der Kunstwissenschaften im Kontext des Forschungsprojekts zur Kunstgewerbeschule Burg Giebichenstein im Nationalsozialismus. Veranstaltungsort ist der Campus Design (Neuwerk 7) der Kunsthochschule Burg Giebichenstein.

# KURZNOTIERT

## > SONDERAUSSTELLUNG: 150 JAHRE MEININGER GASTSPIELREISE

Noch bis 20. Mai 2024 wird im Schloss Elisabethenburg in Meinungen eine Sonderausstellung gezeigt, die an den Beginn der Gastspielreisen des Meininger Hoftheaters am 1. Mai 1874 erinnert. An jenem Abend hob sich damals in Berlin im Friedrich-Wilhelmstädtischen Theater der Vorhang zur ersten Inszenierung einer Gastspielreise des Meininger Hoftheaters, die bis zum Juli 1890 im Stadttheater von Odessa ganze 16 Jahre andauern sollte – mit beinahe 2.600 Vorstellungen und 41 verschiedenen Dramen, mit Stationen unter anderem in London, Kopenhagen, Graz und Warschau. Die Meininger Museen nehmen sich die 150. Wiederkehr des ersten Gastspiels zum Anlass für die Ausstellung „Zwischen Meinungen und Europa – 150 Jahre Gastspielreisezeit des Meininger Hoftheaters“. Zentrale Fragestellungen der Sonderausstellung sind unter anderem: Was bleibt von den Gastspielreisen? Was bleibt aus ästhetischer Sicht vom Meininger Hoftheater? Welche Schauspielerinnen und Schauspieler waren beteiligt – und wie sah deren Karriere später aus? Wie wurde das Meininger Hoftheater in Europa rezipiert, wie wurden die Meininger im deutschen Sprachraum rezipiert? Auf diese und weitere Fragen versucht die Ausstellung Antworten zu geben.

## > JÜDISCHE KULTUR ERFORSCHEN

Die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) hat die Etablierung des ersten deutsch-israelischen Graduiertenkollegs in den Geisteswissenschaften bekanntgegeben. Die Förderung hebt die Zusammenarbeit der drei Partnerinstitutionen – der Hebräischen Universität Jerusalem, der Universität Leipzig sowie des Leibniz-Instituts für jüdische Geschichte und Kultur Simon Dubnow – im Bereich der Nachwuchsförderung auf eine neue Stufe. Im Zentrum des bewilligten Kollegs mit dem Titel

„Belongings: Jewish Material Culture in Twentieth-Century Europe and Beyond“ steht die Erforschung der jüdischen materiellen Kultur in der Moderne. Unter der Leitung von Prof. Dr. Yfaat Weiss, Direktorin des Leipziger Dubnow-Instituts, sowie Prof. Dr. Benjamin Pollock von der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Hebräischen Universität Jerusalem soll das Kolleg Promovierenden an beiden Standorten eine wissenschaftliche Qualifizierung und den Aufbau transnationaler Netzwerke ermöglichen. Im geplanten Programm steht unter anderem der Erwerb jüdischer Sprachen im Mittelpunkt. Perspektivisch soll dies eine sichtbare Stärkung der Jewish Studies an deutschen Hochschulen bedeuten, insbesondere in Leipzig.

## > INTERNATIONALES PUPPENSPIEL IN ERFURT

Das 14. Internationale Puppentheaterfestival Synergura findet vom 5. bis 9. Juni 2024 in Erfurt statt. Das namhafte Festival der Puppenspielkunst, das über die Jahre Künstler aus ganz Europa, aber auch aus den USA, Israel oder Australien präsentierte, gilt als ein kultureller Höhepunkt für das Theaterpublikum in Thüringen und der Landeshauptstadt Erfurt sowie für zahlreiche auswärtige Gäste und ein internationales Fachpublikum. Das Festival wird vom gastgebenden Theater Waidspeicher, angesiedelt im Herzen Erfurts, als Biennale veranstaltet. Solisten und Ensembles aus dem In- und Ausland präsentieren an fünf Tagen vielseitige Puppentheater-Inszenierungen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Neben dem Theater Waidspeicher sind unter anderem das Theater Erfurt, das Jugendtheater Die Schotte, die Kleine Synagoge und das traditionsreiche Evangelische Augustinerkloster attraktive Spielorte des Festivals.

Innovation

&

Forschung

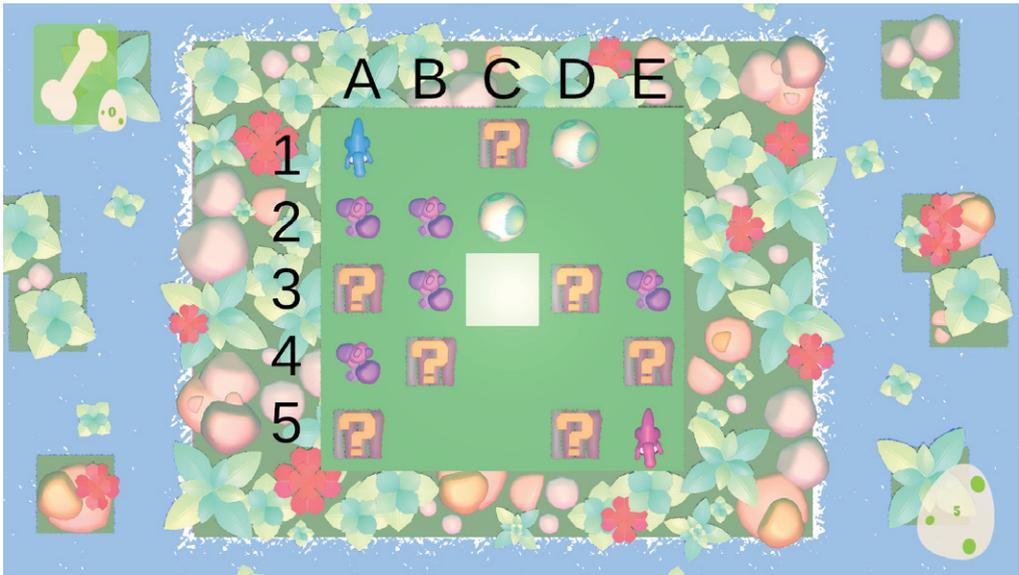
---

# Digitale Spiele für alle: Barrierefreiheit im Gaming

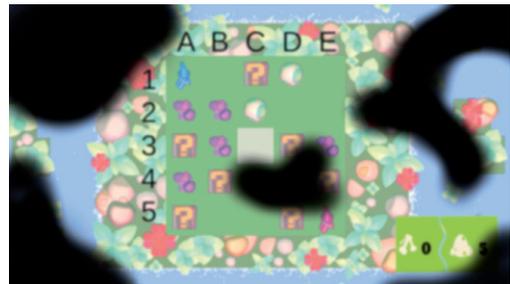
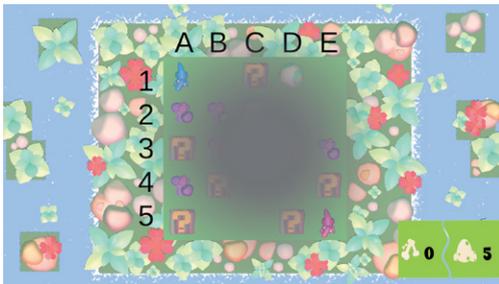
Während Filme und Bücher schon lange für Menschen mit körperlicher Beeinträchtigung verfügbar gemacht werden, hinkt das Medium Videospiel dieser Entwicklung hinterher. Doch es tut sich etwas – auch in Mitteldeutschland: Das Team von *Inclusive Gaming* aus Leipzig erklärt, wie die Barrierefreiheit von digitalen Spielwelten aussehen kann.

*von Christian Barth, Florian Köhler und Stefan Wilhelm*

**D**ie Games-Industrie boomt – Videospiele erreichen einen weltweit größeren Umsatz als Bücher und Filme. Auch in Deutschland nimmt die wirtschaftliche Bedeutung der Games-Industrie zu: Laut dem Verband der deutschen Games-Branche gibt es in Deutschland über 30.000 durch Games gesicherte Arbeitsstellen bei über 900 Unternehmen. Über 34 Millionen Deutsche sind Gamer\*innen, das heißt, sie spielen zumindest gelegentlich Videospiele. Bei öffentlichen Einrichtungen ist das Thema Games ebenfalls längst angekommen: Schulen nutzen Games als Mittel, um den Kindern spielend Wissen zu vermitteln; Museen nutzen vermehrt Gamification-Elemente, um wissenschaftliche Themen aufzuarbeiten und spannend zu präsentieren. Das Medium Games fasziniert Menschen aus allen Alters- und Gesellschaftsgruppen; es ist längst kein „Außenseiterthema“ mehr. Dennoch haben nicht alle den gleichen Zugang zu Videospiele und digitalen Anwendungen: Für Menschen mit Behinderung sind Games oft schwierig bis unmöglich zu bedienen oder zu erfassen. Eine Gruppe, die es ganz besonders trifft, sind blinde und sehbehinderte Menschen, denn Games sind zumeist sehr visuell geprägt, die wichtigsten Informationen werden oftmals nur über die Videospur vermittelt. Eine Sehbehinderung kann viele Facetten haben: Während sich bei Grauem Star die komplette Sicht trübt, ist eine Diabetische Retinopathie beispielsweise durch Gesichtsfeldausfälle geprägt. Von Blindheit spricht man in Deutschland ab zwei Prozent Restsicht



*Spiele-Prototyp „Dinonid“ ohne Filter (oben) sowie Beispiele von verschiedenen Arten von Sehschwächen: Makuladegeneration (unten links); Diabetische Retinopathie (unten rechts)*



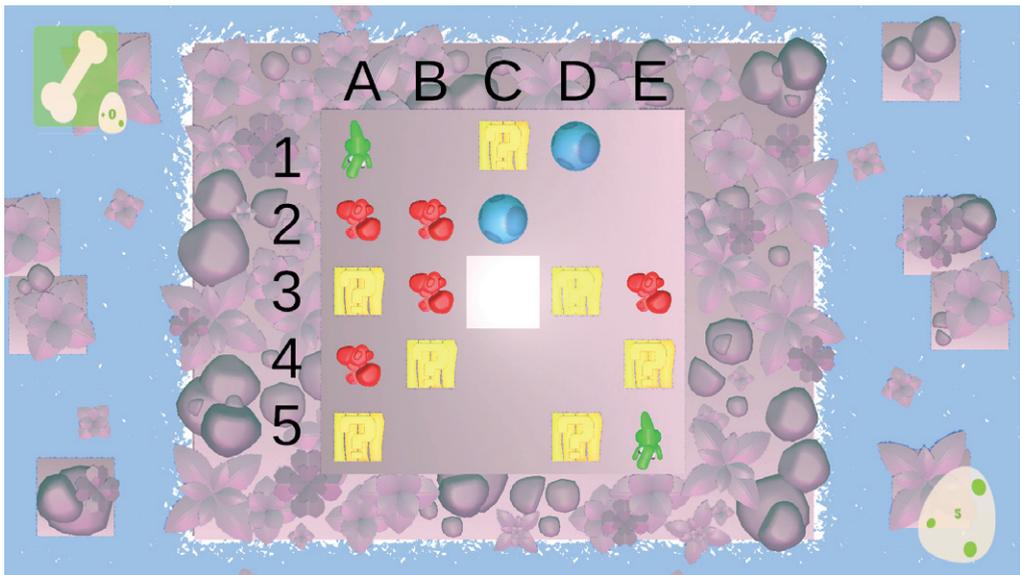
trotz Sehhilfe – es kann also sein, dass die als blind geltende Person noch einen kleinen Sehrest hat.

**Vom Beiwerk zum Must-Have: Audio-Tools helfen blinden Gamer\*innen**

In Deutschland leben zwischen 500.000 und 1,2 Millionen Menschen, die blind oder sehbehindert sind. Wie kann man ein Spiel für diese Gruppe zugänglich machen, wenn die visuelle Ausgabe nicht ausreicht?

Die naheliegendste Lösung ist das Audio-Feedback: Was bei regulären Spielen oft „Beiwerk“ ist oder hauptsächlich der Verstärkung der Immersion dient, rückt dadurch in den Fokus. Auditive Hinweise werden im virtuellen Raum platziert und

helfen Spieler\*innen, sich zu orientieren und das nächste Ziel anzusteuern. Dabei werden allerlei kreative Methoden angewandt, wie etwa Ecosysteme, Sonare und Begleitcharaktere, die Spielerinnen und Spieler durch das Level führen. Wichtig ist es außerdem, Tools mit einzubeziehen, die von blinden Menschen sowieso genutzt werden. Ein solches ist der Screenreader, der den Bildschirmtext auditiv wiedergibt. „Der Screenreader ist eine der wichtigsten Kernkomponenten, wenn es darum geht, als blinder Mensch einen Computer zu bedienen“, sagt unser Consultant Richard Emling, der selbst blind ist und in der Zof1 GbR Menschen in Bezug auf Blinden- und Sehbehindertenhilfsmittel berät.



*Spiele-Prototyp „Dinonid“ im Kontrastmodus*

Reine Audio-Games finden vor allem bei Communities von vollblinden Gamer\*innen Beachtung, können aber auch ein spannendes Erlebnis für sehende Menschen sein, da es eine ungewohnte Erfahrung ist, sich komplett auf einen anderen Sinn als das Sehen zu verlassen.

Für Menschen mit Restsicht bauen einige Entwickler\*innen außerdem Kontrastmodi ein, die wichtige Charaktere und Objekte im Spiel mit flächigen, kontrastreichen Farben hervorheben, sowie Modi für Farbenblindheit und Vergrößerungen von Texten und Elementen.

Für viele Game-Mechaniken gibt es schon barrierefreie Lösungsansätze. Auch große Akteure der Branche wie Microsoft und Sony bauen mittlerweile in manchen ihrer Spiele Barrierefreiheitsmodi ein und stellen Tools für Entwickler\*innen zur Verfügung. Es gibt Beratungsstellen wie Gaming ohne Grenzen in Deutschland und AbleGamers im US-amerikanischen Raum, auf die man zugehen kann.

Dennoch ist das Thema der sogenannten Accessibility von Videospielen längst noch nicht bei allen Spielen und Entwickler:innen angekommen. Da sie bei der Entwicklung

oft nicht mitgedacht wird, muss sich die blinde Community nicht selten selbst behelfen und das Spiel nach der Veröffentlichung mit „Mods“ (Modifikationen, die es zum Beispiel zugänglich für Screenreader machen) versehen – diese machen das Spiel dann oft spielbar, aber nicht so, wie es ursprünglich angedacht war. Wir, das neu gegründete Leipziger Entwicklerstudio Inclusive Gaming, wollen daher auch Aufklärung im Bereich Barrierefreiheit schaffen.

### **Brücke zwischen Blinden und Sehenden**

Viele Entwicklerinnen und Entwickler von Games wissen verständlicherweise gar nicht, wie einfach sich manche Funktionen integrieren lassen, die wiederum sehr vielen Menschen helfen können, ihr Spiel zu genießen. Mit unserer Arbeit wollen wir mehr Aufmerksamkeit für das Thema schaffen. Darum schreiben wir uns bei Inclusive Gaming die Barrierefreiheit auf die Fahne: Bei unserer ersten richtigen Spielentwicklung legen wir schon zu Entwicklungsbeginn einen starken Fokus auf die Barrierefreiheit für blinde und sehbehinderte Menschen. Es soll aber auch ganz „normal“ für sehende Menschen visuell

spielbar sein. Unser Wunsch ist es, nicht nur ein cooles Spiel für blinde und sehbehinderte Menschen zu entwickeln, sondern auch eine Brücke zwischen diesen und sehenden Menschen zu schlagen – es soll allen Spaß machen, alle sollen gemeinsam darüber reden können. Wir freuen uns dabei sehr über die Unterstützung am Standort Leipzig und sind froh, regionale Akteure wie zum Beispiel den Verband Games & XR Mitteldeutschland hinter uns zu haben. Leipzig ist ein innovativer Games-Standort mit großartigen Projekten wie dem R42 und dem monatlichen Gamedev-Meetup, wichtigen Ausbildungsstandorten und dem Gründungszentrum SMILE der Uni Leipzig. Auch zum Thema Barrierefreiheit werden wir bestens beraten durch das hier ansässige Deutsche Zentrum für Barrierefreies Lesen und den örtlichen Blinden- und Sehbehindertenverband.

### Erste konkrete Projekte mit Erfolg

In bisherigen Projekten haben wir im Austausch mit der eigenen Community aus blinden und sehbehinderten Spieler\*innen wertvolle Erfahrungen gesammelt und auf dem Gebiet der Barrierefreiheit an Mechaniken und Techniken geforscht: Beispielsweise haben wir den Prototypen „Dinonid“, ein rundenbasiertes PC-Spiel, mit einem Audio- und Kontrastmodus ausgestattet. Mit dem Messeprojekt „Dreamtrip-Experience“ konnten wir zeigen, wie man Räume und Zielobjekte realistisch auditiv erfassbar macht und sehenden Menschen

eine Vorstellung davon vermitteln, wie es ist, sich blind zu orientieren. Für die Weihnachtszeit 2023 haben wir zusammen mit der blinden Dagmar Heinze einen barrierefreien Online-Adventskalender mit Katzen Geschichten entwickelt, die musikalisch untermalt und vorgelesen wurden.

Erkenntnisse und Entwicklungen aus der Spieleproduktion lassen sich dabei auch in andere gesellschaftlich relevante Anwendungsbereiche wie E-Learning oder barrierefreie Angebote im öffentlichen Raum übertragen.

Das Interesse, mehr Barrierefreiheit in die Gaming-Landschaft zu bringen, wächst also bei großen Firmen wie auch bei hochinnovativen Startups. Dennoch ist es noch ein weiter Weg – wichtig ist es, Menschen für das Thema zu sensibilisieren und Berührungspunkte aufzubauen. Um es mit den Worten der blinden Gamerin Jule Fester zu sagen: „Die Implementierung innovativer Spielelemente ermöglicht einen bedeutenden Fortschritt in der Teilhabe von blinden und sehbehinderten Menschen. Wir sind froh, dass das Team von Inclusive Gaming unsere Anforderungen und Bedürfnisse ernst nimmt. Sie leisten damit einen wesentlichen Beitrag zur Überwindung von Barrieren zwischen sehenden und nichtsehenden Mitgliedern der Gaming-Community.“

Es helfen Förderungen von staatlicher Seite und die Bildung starker Netzwerke im Land. Und es hilft immer, ein offenes Ohr für die Mitmenschen zu haben.



*Seit 2021 forscht das Leipziger Team von INCLUSIVE GAMING um Christian Barth, Florian Köhler und Stefan Wilhelm bereits an der Idee, barrierefreie Videospiele für blinde und sehbehinderte Menschen zu entwickeln. Nach Erhalt des EXIST-Gründungsstipendiums und des SAB-Technologiegründungsstipendiums konnten sie im Januar 2024 die Inclusive Gaming GmbH gründen. Zuvor setzte sich das Team bereits im Ideenwettbewerb der Leipziger Gründungsnacht durch.*

# Digitales Miteinander: Wer kontrolliert die Plattformen?

Am Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (IDZ) in Jena wird untersucht, wie digitale Plattformen die Verbreitung menschenfeindlicher oder verschwörungsideologischer Narrative beeinflussen. Im Interview erläutert Maik Fielitz vom durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung finanzierten Projekt NEOVEX, wie der digitale Diskurs auf die Demokratie wirkt.

**MdM: Herr Fielitz, Sie sprechen in Ihrer Forschung unter anderem vom „Mythos der politischen Neutralität von Plattformen“. Was ist damit gemeint - und wer kultiviert diesen Mythos?**

FIELITZ: Der Mythos der Neutralität zieht sich prinzipiell durch diverse Technologien. Technologie prägt unser Leben, ob wir uns dessen bewusst sind oder nicht. Dabei wird die Art und Weise, wie wir mit Technologie interagieren durch deren Mechanik und das Design festgelegt: Bestimmte Verhaltensweisen werden belohnt oder bestimmte Handlungen auch erst möglich gemacht. Digitale Plattformen verbinden Millionen von Menschen miteinander - darum sind da Entscheidungen über bestimmte Interaktionsformen notwendigerweise politisch: Wie werden die Inhalte angeordnet, welchen Richtlinien haben die User zu folgen, wie geht man mit politischer Werbung um, löscht man die Accounts von Verschwörungstheoretikern? Das sind alles Fragen, in denen es unmöglich ist, eine neutrale Position einzunehmen - zumal einflussreiche Akteure in die Firmen investieren. Ihre Entscheidungen beeinflussen das Geschehen auf der ganzen Welt. Plattformen werden so zu einflussreichen Akteuren... sie betreiben Politik.

**Wird Ihrer Ansicht nach mit diesem Kuratieren und Ausspielen von Informationen und Meinungen der gesellschaftliche Diskurs durch digitale Plattformen eher erst ermöglicht oder eher verzerrt?**

Was die Plattformen zunächst ermöglichen ist, mit eigens produzierten Inhalten ein globales Publikum zu erreichen - und das ohne größere Ressourcen aufzuwenden oder eine spezielle Ausbildung zu haben. Sie durchbrechen also die Gatekeeper-Funktion der herkömmlichen Medien und bringen so Informationen, Meinungen und politische Positionen in den Umlauf, die ohne die Verstärkereffekte wohl untergegangen wären. Plattformen verweisen gern auf gesellschaftliche Debatten, die über ihre Nutzer angestoßen oder koordiniert wurden, beispielsweise die *#MeToo*- oder die *Black Lives Matter*-Bewegung. Zugleich ist eine Verzerrung des Diskurses den Plattformen inhärent, denn sie splitteln den Diskurs in viele „Teilöffentlichkeiten“ auf.

**...die vielbeschworenen „Filterblasen“?**

Zumindest hat die zielgerechte Zuspiehlung, aber auch die selbst gewählte Filterung von Inhalten zur Folge, dass die Menschen eine konträre Sicht auf die Realität erhalten. Es ist dabei nicht unbedingt so, dass sich Blasen voneinander isolieren. Im Gegenteil zeigt die Forschung, dass die Interaktion mit einem Gegenüber - und die damit einhergehenden Abstoßungseffekte - die eigene Meinung verhärtet.

**Viele öffentliche Stellen nutzen für ihre Kommunikation nach außen inzwischen ganz wesentlich die digitalen Plattformen, von Ministerien bis zu städtischen**

### **Verkehrsbetrieben. Sehen Sie dabei eine problematische Abhängigkeit?**

Prinzipiell ist es zu begrüßen, dass öffentliche Stellen transparenter kommunizieren. Das trägt auch zum Vertrauen in Institutionen bei. Relevante Informationen können viel einfacher Menschen erreichen, die sonst nicht erreicht würden. Zugleich wird es problematisch, wenn öffentliche Stellen sich in ihrer Öffentlichkeitsarbeit vollkommen von Plattformen abhängig machen – auch weil sie oft nicht die Ressourcen haben, eine professionelle Pflege ihrer Accounts gewährleisten zu können. In der Politik wird es kritisch, wenn die Plattformen genutzt werden, um an den Medien vorbeizukommunizieren. Die unvermittelte Kommunikation zwischen Regierenden und Bevölkerung wurde durch den Einsatz eines öffentlich-rechtlichen Rundfunks bewusst verworfen, um Propagandamechanismen einzudämmen. Dass sich politische Debatten so stark auf digitale Plattformen verlagern, führt dazu, dass die Position der Plattformen gestärkt wird und sie die Regeln des demokratischen Diskurses festlegen können. Die über die Plattformen ausgespielten Statements, Videos und Share Pics sind stets Argumente gegen eine effektive Regulierung.

**Stichwort Regulierung: Die EU-Kommission will mit dem „Digital Services Act“ Plattformen wie etwa den sozialen Medien bestimmte Pflichten auferlegen – ein erstes Verfahren gegen „X“ wurde bereits eingeleitet. Welche Wirkungen erwarten Sie von solchen Maßnahmen?**

Es wird sich zeigen, ob der DSA tatsächlich zu einem Umdenken der Unternehmen führen kann. Wenn es der Kommission ernst ist mit der Umsetzung, dürften viele Plattformen nicht mehr so funktionieren, wie wir sie heute kennen. Da Europa nicht der größte Markt ist, gehe ich davon aus, dass die Unternehmen genau abwägen, wieviel Einschnitte dem Geschäftsmodell zuträglich sind und wieviel Zugeständnisse gemacht werden können. Ich erhoffe

mir, dass der DSA auch wieder Anlass sein kann, die generelle Struktur der digitalen Öffentlichkeit in Demokratien zu überdenken: Zurzeit liegt der Fokus auf schnellen Löschungen und Strafregelungen, wenn bestimmte Maßnahmen nicht eingehalten werden. Es sollte vielmehr auch diskutiert werden, inwiefern der Zugang zu einem globalen Publikum presserechtlich stärker reguliert werden müsste. Eine stärkere Trennung von sozialen Netzwerken, die uns privat mit Menschen verbinden, und sozia-

## „Auf TikTok hat die AfD eine deutliche Dominanz“

len Medien, die eine Öffentlichkeit herstellen und somit Verantwortung mit sich bringen, sehe ich als unerlässlich – auch wenn die Aufhebung der Sphären heute schon vollkommen internalisiert ist.

**In diesem Jahr stehen unter anderem in Sachsen und Thüringen Landtagswahlen an. Wie sehen Sie die Rolle der digitalen Plattformen für die politische Auseinandersetzung?**

Plattformen haben im Wahlkampf heute eine unverzichtbare Rolle. Eine besondere Rolle spielt bei diesem Mal sicherlich TikTok, eine videobasierte Plattform, auf der die AfD eine ganz deutliche Dominanz hat und Maßstäbe setzt. Aber auch auf den anderen Plattformen sind demokratische Parteien nicht gut aufgestellt, was für einige Menschen ein falsches Kräfteverhältnis suggeriert. Genau hier liegt auch das Dilemma: Sollen sich demokratische Akteure in einem „digitalen Wettrüsten“ aufreiben, in dem sie strukturell benachteiligt sind? Beispielsweise verbietet es sich für demokratische Akteure, mit dramatisierenden Inhalten, Lügen oder so genannten „So-

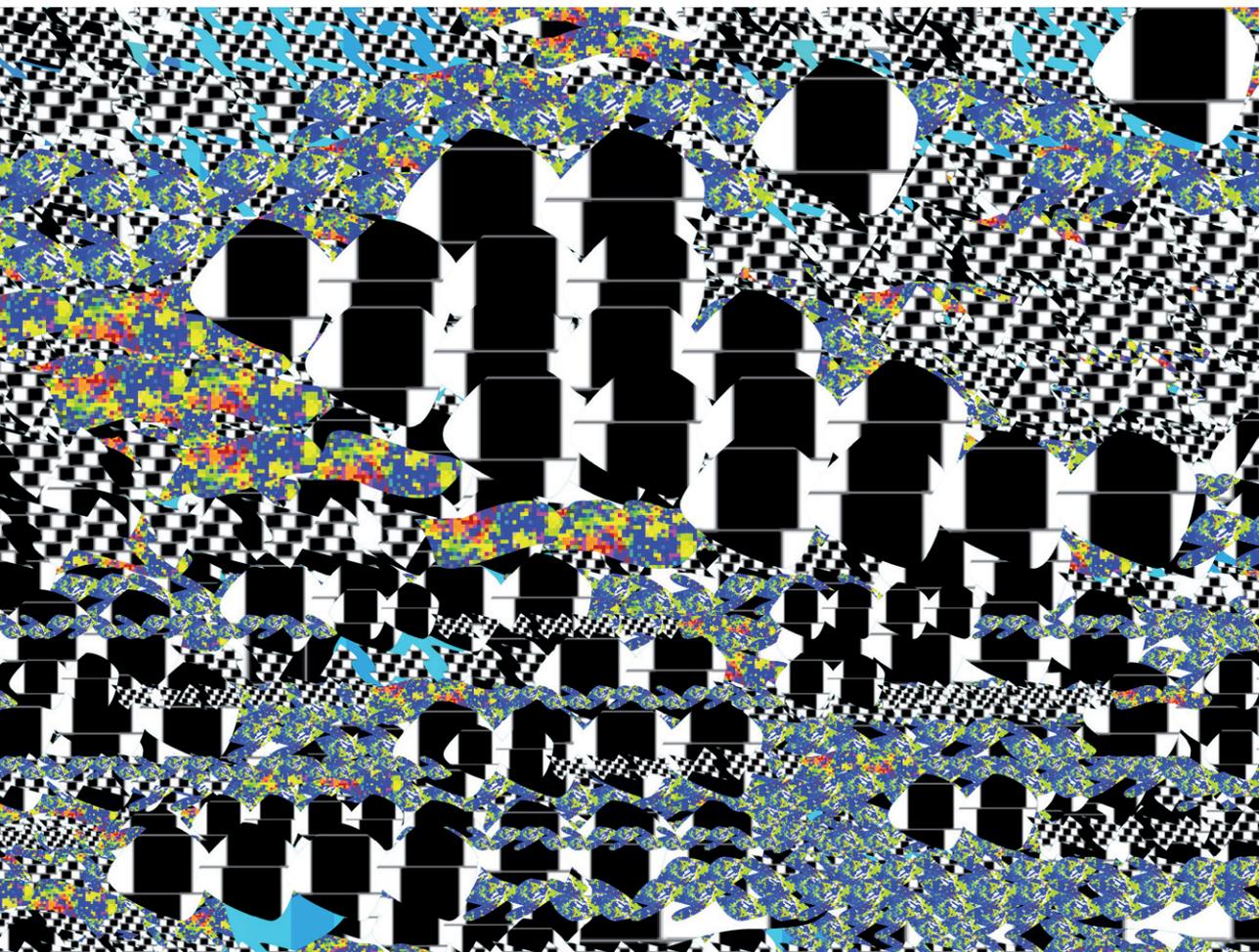


Illustration: andrey & juliana vradny

ckenpuppen-Accounts“ zu hantieren – alles Mittel, die in antidemokratischen Parteien pragmatisch genutzt werden. Wir sehen versuchte Zuspitzungen und auch duellhafte Herausforderungen der AfD. Da zeigt sich, dass ein Weg darin gesehen wird, sich der Logik der Plattformen anzupassen. Ob das zu einem verständigungsorientierten Diskurs beiträgt, wage ich zu bezweifeln.

**Will das IDZ als Forschungsinstitut selbst aktiv auf den digitalen gesellschaftlichen Diskurs Einfluss nehmen oder eine reine Beobachterrolle einnehmen?**

Wir werden die Bürgerinnen und Bürger in Thüringen mit verschiedenen Formaten auf

eine informierte Wahl vorbereiten. Hierzu gehören Situations- und Ressourcenanalysen in verschiedenen Landkreisen, Bürgerdialoge, Streitgespräche und Wahlanalysen. Wir möchten außerdem stärker zu einer Versachlichung der Debatte darüber beitragen, warum viele Menschen Rechtsaußen wählen. Hierzu arbeiten wir eng mit zivilgesellschaftlichen Partnern zusammen. Wir möchten auch in ländlichen Regionen mehr sichtbar werden und zu einer demokratischen Streitkultur beitragen. Das sind die Wege, mit denen wir Einfluss nehmen; eine Wahlempfehlung oder ähnliches verbietet sich für uns als unabhängiges Forschungsinstitut.

**Zum Abschluss eine eher persönliche Frage: Haben Sie selbst noch einen Account auf „X“? Welche Alternativen zu der umstrittenen Plattform sehen Sie?**

Tatsächlich habe ich aus pragmatischen Gründen noch einen Account auf „X“. Ich bin hier international mit vielen Forschenden verbunden und würde viele relevante Informationen und Entwicklungen wohl nicht wahrnehmen auf einer anderen Plattform. In den letzten Monaten haben sich verschiedene Alternativen aufgestellt: Bluesky, Mastodon und Threads untermalen, dass das Micro-Blogging neben den eher visuellen oder audiovisuellen Plattformen noch immer eine wichtige Rolle im digitalen Kosmos hat. Allerdings zeigt sich auch, dass die zunehmende Sortierung der digitalen Öffentlichkeit nach politischen Präferenzen auch mit Problemen behaftet ist. So verbreiten sich Dynamiken der Selbstbestätigung auf den Alternativplattformen, die demokratische Akteure dann auch von größeren Debatten abkoppeln können. Prinzipiell gilt: Wo eine große Öffentlichkeit zusammenkommt, sollten demokratische Stimmen nicht fehlen.

**Haben Sie vielen Dank für das Gespräch.**

*Die Fragen stellte Frank Kaltoven.*

*MAIK FIELITZ verantwortet den Bereich Demokratie-, Digital- und Rechtsextremismusforschung am Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (IDZ) in Jena und ist Ko-Leiter der Forschungsstelle der Bundesarbeitsgemeinschaft „Gegen Hass im Netz“. Zu seinen Forschungsschwerpunkten zählen soziale Medien und digitale Kulturen sowie die Moderation und Regulation von digitalen Plattformen.*

**> ARTENSTERBEN IM MEER BEI STEIGENDEN TEMPERATUREN**

Fische verändern ihr Jagdverhalten bei steigenden Temperaturen, was das Aussterben von Arten wahrscheinlicher macht – so Erkenntnisse einer Forschungsgruppe unter der Leitung des Deutschen Zentrums für integrative Biodiversitätsforschung Halle-Jena-Leipzig und der Friedrich-Schiller-Universität Jena. Durch eine Erhöhung des Stoffwechsels bei höheren Temperaturen würden kleinere, häufigere Beutetiere eher gejagt als größere, kalorienreichere Beute: Fische nehmen dann nicht genug Energie auf und verhungern. Die Forschenden analysierten zwischen 1968 und 1978 ganzjährig gesammelte Daten über den Mageninhalt von sechs Fischarten aus der Kieler Bucht. „Unsere Ergebnisse deuten darauf hin, dass Fische – und auch andere Tiere – in unerwarteter und ineffizienter Weise auf den Klimawandel reagieren könnten“, so Dr. Benoit Gauzens, Erstautor der Studie, die in der Fachzeitschrift *Nature Climate Change* erschienen ist. Die theoretischen Berechnungen sollen künftig durch empirische Beobachtungen in natürlichen Ökosystemen überprüft werden.

**> KEILSCHRIFTTAFELN MIT KI ENTZIFFERN**

Ein Forschungsteam an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg (MLU) hat eine künstliche Intelligenz (KI) entwickelt, die verwitterte, schwer lesbare Keilschrifttafeln entschlüsseln kann. Die KI arbeitet ähnlich wie gängige Software-Modelle zur optischen Zeichenerkennung, die Schrift und Text in Bildern

# KURZNOTIERT

ermittelt, allerdings deutlich zuverlässiger. Trainiert wurde die KI mit 3D-Scans von Tafeln, die größtenteils von der MLU und der Hochschule Mainz zur Verfügung gestellt wurden. Schätzungsweise existieren weltweit eine Million Keilschrifttafeln; diese gehören zu den ältesten erhaltenen Schriftzeugnissen der Menschheit. Die neue KI eröffnet daher einen Zugang zu bislang verschlossenen Quellen und damit zu neuen Forschungsfragen über die Geschichte der Menschheit vor über 5.000 Jahren. Der Prototyp erkennt bislang zwei von zwölf Keilschriftsprachen und könnte perspektivisch auch bei der Entzifferung verwitterter Grabstein-Inschriften eingesetzt werden.

## > UNTERSTÜTZUNG FÜR KLIMASCHUTZ-AKTIVITÄTEN IM EHRENAMT

Das Projekt „KLIMAREVIER. Engagiert im Strukturwandel“ des zivilgesellschaftlichen Bündnisses StrukturWandeln ist Ende 2023 gestartet und läuft bis Ende 2024. Es lädt Vereine und Organisationen aus den Regionen Mansfeld-Südharz, Burgenlandkreis, Anhalt-Bitterfeld, Saalekreis Nordsachsen, Landkreis Leipzig, Stadt Leipzig und Stadt Halle (Saale) zur Teilnahme ein, die das Thema Klimaschutz stärker in ihrer ehrenamtlichen Arbeit einbinden möchten. Im Rahmen des Projekts sollen Ehrenamtliche dabei unterstützt werden, in ihrer Region Partner für den Klimaschutz, innovative Formate und neue Engagierte zu finden. Zudem sollen sie bei der Umsetzung von ressourcenschonenden Maßnahmen und klimafreundlichen Aktivitäten begleitet werden.

## > FÖRDERUNG FÜR FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG DIGITALER MOBILITÄT

Das Thüringer Innovationszentrum Mobilität (ThIMo), das an der TU Ilmenau angesiedelt ist, erhielt im Januar dieses Jahres vom Freistaat Thüringen einen Zuwendungsbescheid über eine Förderung in Höhe von

6,4 Millionen Euro für die „Forschungsoffensive Digitale Mobilität“. Seit 2011 entwickelt das ThIMo in enger Zusammenarbeit mit regionalen, nationalen und internationalen Partnern aus Wissenschaft, Wirtschaft und Kommunen innovative Technologien sichere, umweltschonende Mobilitätslösungen. Dazu gehören unter anderem smarte Fahrzeuge, ressourcenschonende Technologien für Fahrzeug-Interieurs, elektrische Antriebe und Energiespeicherlösungen. Mit der Förderung kann das ThIMo – eines von derzeit fünf Thüringer Innovationszentren – seine Forschungs- und Entwicklungsarbeiten noch stärker auf digitale Methoden ausrichten.

## > PROJEKT ZUR ANSIEDLUNG DES LUCHSES IM THÜRINGER WALD

Das Artenschutzprojekt „Luchs Thüringen – Europas Luchse vernetzen“ will von 2024 bis 2027 Luchse aktiv im Thüringer Wald ansiedeln. Etwa 125 bis 135 Luchse leben momentan in Deutschland, davon etwa fünf bis zehn im Norden Thüringens. „Die Zukunft der Luchse in Deutschland entscheidet sich in Thüringen. Wir brauchen die Wälder dort als Verbindungskorridore zwischen den Luchspopulationen im Harz und im Bayerischen Wald“, erklärt Kathrin Samson, Vorständin Naturschutz beim WWF Deutschland, den Hauptzweck des Projekts. Neben Tieren aus der Zuchtanlage Wildkatzendorf Hütscheroda sollen auch Luchse aus den rumänischen Karpaten umgesiedelt werden. Am Projekt, das mit 2,9 Millionen Euro gefördert wird, sind unter Koordination des BUND Thüringen zehn Organisationen beteiligt, darunter WWF Deutschland, der Landesjagdverband Thüringen, die Georg-August-Universität Göttingen sowie die rumänische NGO Asociația pentru Conservarea Diversității Biologice (ACDB) und die staatliche Forstverwaltung Rumäniens.

# Zum Schluss

## Impressum

Mitteldeutsches Magazin für Kultur und Zeitgeschichte  
Ausgabe 4 / 4. Jahrgang (2024)  
E-Mail: [redaktion@mitteldeutsches-magazin.de](mailto:redaktion@mitteldeutsches-magazin.de)  
Web: [www.mitteldeutsches-magazin.de](http://www.mitteldeutsches-magazin.de)

ISSN (Online): 2750-6738  
ISSN (Print): 2750-672X

Redaktion: Frank Kaltofen (V.i.S.d.P.), David Leuenberger  
Gestaltung & Layout: Frank Kaltofen, Christiane Knoll  
Lektorat: David Leuenberger  
Zeichnungen/Illustrationen: Oskar Kraska McKone – Stepheight Studio, Weimar (Seite 9), Andrey & Juliana Vrazy (Seite 45)

Wir bedanken uns bei allen Gastautorinnen und -autoren für ihre Beiträge in dieser Ausgabe:  
Christian Barth, Maik Hattenhorst, Mathias Herrmann, Fabian Kaulfürst, Florian Köhler, Martin Reimer,  
Franziska Rohner, Richard Siedhoff, Stefan Wilhelm

Namentlich gekennzeichnete Artikel müssen nicht der Meinung der Redaktion entsprechen. Dies gilt insbesondere für Gastbeiträge externer Autoren. Es ist jeder Autorin / jedem Autor sowie jeder Gesprächspartnerin / jedem Gesprächspartner selbst überlassen, ob und inwiefern er oder sie gegenderte Sprache nutzt oder das generische Maskulinum verwendet. Alle Formulierungen sollen ausdrücklich Personen jeden Geschlechts gleichberechtigt ansprechen.

Wir freuen uns jederzeit über eingereichte Leserbriefe, Artikel und Fotos. Es besteht keine Veröffentlichungspflicht. Anonym eingesandte Manuskripte finden keine Beachtung.

## Haftung für externe Inhalte

Unser Heft enthält Links zu externen Onlineangeboten Dritter, auf deren Inhalte wir keinen Einfluss haben. Deshalb können wir für diese fremden Inhalte auch keine Gewähr übernehmen. Für die verlinkten Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich. Die verlinkten Seiten wurden zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Ausgabe auf mögliche Rechtsverstöße überprüft. Rechtswidrige Inhalte waren zum Zeitpunkt der Verlinkung nicht erkennbar; eine permanente inhaltliche Kontrolle der verlinkten Seiten ist jedoch ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht zumutbar. Bei Bekanntwerden von Rechtsverletzungen werden wir derartige Links umgehend entfernen.

## Bildnachweise | Copyrightvermerke:

Seite 9: Oskar Kraska McKone – Stepheight Studio, Weimar  
Seite 15: Rudolf Hatzold (1884 – 1950), Public domain, via Wikimedia Commons  
Seite 29: Diözesanbibliothek Dresden-Meißen / SLUB Dresden, Signatur WM 5 a (Public Domain Mark 1.0), Digitalisat im Rahmen des Landesdigitalisierungsprogramms für Wissenschaft und Kultur des Freistaates Sachsen ([sachsen.digital](http://sachsen.digital))  
Seite 31: Wallstein Verlag, 2024  
Seite 35: privat  
Seite 40-42: Inclusive Gaming GmbH  
Seite 45: andrey & juliana vrazy

Letztes Heft  
verpasst?



Selbst mitreden / gestalten /  
Input liefern?

Unser Team freut sich über  
Kooperationen und Unterstützung.  
Kontaktieren Sie uns gern:

**[redaktion@mitteldeutsches-magazin.de](mailto:redaktion@mitteldeutsches-magazin.de)**

Bleiben Sie auf dem Laufenden über unser  
Magazin für Mitteldeutschland und folgen Sie uns:

**@MdMagazin (auf X) | @mitteldeutsches (auf Theads)**



[www.mitteldeutsches-magazin.de](http://www.mitteldeutsches-magazin.de)