

Kampf gegen das Vergessen

Heute vor 80 Jahren brannte der Reichstag - ein Ereignis, das die Nationalsozialisten für sich instrumentalisierten, um ihre politischen Gegner auszuschalten, die Grundrechte außer Kraft zu setzen und ihre Machtergreifung hin zur Diktatur zu forcieren. Dieser Tag markiert zugleich das Ende der Weimarer Republik. Von den menschenverachtenden Verbrechen, die sie in der Folgezeit verübten, war der Holocaust, also der Völkermord an den Juden, das grausamste. Ich möchte dies zum Anlass nehmen, an den unermüdlichen Einsatz einer israelischen Künstlerin im Kampf gegen das Vergessen zu erinnern, die den Holocaust überlebte. Die Rede ist von der international bekannten Malerin Sara Atzmon. Diese verbrachte ihre Kindheit bis zum Alter von 12 Jahren in Konzentrationslagern und Ghettos. Ihre grausamen Erlebnisse aus dieser Zeit verarbeitete sie weltweit in über 180 Ausstellungen. Darin thematisiert sie den Holocaust und engagiert sich gegen das Vergessen. Dabei sucht sie vor allem die Begegnung mit jungen Menschen, denen sie in Vorträgen ihre Erfahrungen schildert. Außerdem gründete sie die Stiftung "Trotzdem" als Andenken an die Überlebenden des Holocaust. Auf ihrer Webseite <http://www.saraatzmon.com> sind ihre in der ganzen Welt ausgestellten Kunstwerke einzusehen. Sara Atzmon ist eine bewundernswerte Frau und unermüdliche Kämpferin gegen das Vergessen der grausamen Verbrechen der Nazis an den Juden. Dies ist heute notwendiger denn je (siehe NSU-Skandal). Denn es gibt leider immer wieder Menschen, die die nachweislichen Verbrechen der Nazis verharmlosen, in Frage stellen oder leugnen. In unserer Gesellschaft darf faschistischem, antisemitischem und rechtsextremistischem Gedankengut kein Raum gelassen werden! Menschen wie Sara Atzmon tragen dazu bei, dass der Holocaust nicht in Vergessenheit gerät.

Das Mauerspiel 1378 (km): Ein

Selbstversuch

Grenzsoldat oder Flüchtling: Das vom Medienkunststudenten Jens M. Stober entwickelte Computerspiel [1378 \(km\)](#) simuliert die Fluchtversuche von DDR-Bürgern in die Bundesrepublik Deutschland vor dem Mauerfall - aus der typischen Ego-Shooter-Perspektive. Über das Spiel wurde im Vorfeld viel und kontrovers diskutiert. Grund genug für mich, es zu testen.

In einem [ZDF-Interview](#) legte der Entwickler Jens Stober seine Intention zur Entwicklung des Spiels dar: "Ich versuche Jugendliche mit ihrem Leitmedium, dem Computerspiel, anzusprechen, ihnen geschichtliches Wissen zu vermitteln und ihnen diese soziale Komponente, die soziale Interaktion, mitzuliefern, so dass sie merken, ich habe mich falsch verhalten." Dabei soll weniger die Spielaction als der pädagogische Lerneffekt im Mittelpunkt stehen, so Stober.

Heftige Kritik am Spiel

Doch bereits im Vorfeld der [offiziellen Präsentation](#) am Freitag, 10. Dezember, hatte es massive Proteste gegeben. So kritisierte die Union der Opferverbände kommunistischer Gewaltherrschaft (UOKG) in einer [Presseerklärung](#), dass das Spiel "ein Beitrag zur Enthemmung und Brutalisierung der Gesellschaft" sei. Hubertus Knabe, Leiter der Stasi-Gedenkstätte in Hohenschönhausen, erstattete gar [Anzeige](#) bei der Berliner Staatsanwaltschaft. Auch die [öffentlichen Statements](#) und Einschätzungen vieler Historiker und Politiker fallen negativ aus.

Das Spiel im Test

Ich habe das Spiel getestet. Vorweg: Die Installation ist zeit- und kostenaufwendig, denn obwohl das Spiel gratis ist, benötigt man zusätzliche kostenpflichtige Software. Die Gesamtinstallation inklusive Einrichten eines Online-Accounts und dem Kauf der Zusatzsoftware dauerte insgesamt eine gute Stunde.

Das Gameplay: Die einem zugewiesenen Aufgaben sind davon abhängig, welche Seite man spielt. Als Mitglied der Grenztruppe hat man die Optionen, DDR-Flüchtlinge zu verhaften, ihnen bei der Flucht zu helfen oder sie zu erschießen -

letzteres wird jedoch bestraft und man hat sich am Ende bei einem Mauerschützen-Prozess zu verantworten. Als Flüchtling ist es dagegen das Hauptziel, den Todesstreifen (BRD-Bezeichnung) bzw. Sicherheitsstreifen (DDR-Bezeichnung) zu überwinden, um in die Bundesrepublik Deutschland zu fliehen.

1378 (km) ist eine Modifikation (MOD) auf Basis von Half-Life 2: Deathmatch und ist momentan noch von Bugs belastet. Diese sollen durch Updates behoben werden, so die Entwickler. Ein Termin für ein erstes Update wurde aber noch nicht angekündigt. Die Grafik befindet sich auf dem Stand von 2004. Die Reaktionen der Gaming-Community (siehe z. B. Spieltest von krawall.de oder [Kommentare](#) zum Spiel) fielen dementsprechend überwiegend schlecht aus. Das Fazit vieler User: zu viele Bugs, zu alte Grafik, zu lieblose Umsetzung. Der Spielverlauf ist monoton gehalten, die Aktionsvielfalt aus der Ich-Perspektive ist sehr überschaubar. Dies entspricht auch der Ankündigung, mit dem Spiel eine realistische Simulation und keinen neuen Action-Shooter zu schaffen - eben ein "Serious-Game", so die Entwickler.

Pädagogisch wertvoll?

Ein positiver Ansatz ist, dass der Spieler als Grenzsoldat nicht dazu gezwungen ist, auf Flüchtlinge zu schießen und dass man nur erfolgreich sein kann, wenn man diese nicht tötet. In diesem Punkt unterscheidet sich das Spiel ganz klar von einem typischen Ego-Shooter, der die Eliminierung der Gegner oftmals als zentrales Ziel hat. Dennoch muss man kritisch nachfragen, welche unerschwerlichen Lerninhalte vermittelt werden sollen. Problematisch ist dazu noch, dass das Spiel vom Spielentwickler vorsichtshalber ab 18 Jahren veröffentlicht wurde, weshalb es formal einen großen Teil der Zielgruppe ausschließt. Von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPJM) oder vergleichbaren Prüfstellen wurde 1378 (km) nach Anfrage von politik-digital.de noch nicht indiziert.

Jens Stober erklärt in einem [Interview](#), er habe für 1378 (km) "das Genre des Egoshooters genommen, weil das bei Jugendlichen das meistgespielte Genre überhaupt ist. Damit kann man sie unbewusst an das Spiel heranlocken, aber trotzdem ernsthafte Themen vermitteln." Der Medienpädagoge Gerald Jörns schreibt dazu in seinem [Blog](#): "Die Grundannahme des Spielkonzepts, dass der tumbe Ego-Shooter-Spieler einfach alles in der Erwartung niedermähen wird, dass das Spiel es belohnen werde, ist also schlicht falsch. Es kommt einem

beinahe so vor, als ob der Entwickler - wie auch bei der recht negativen Bewertung existierender Ego-Shooter - Gamer und Games pauschal etwas gering schätzt. Zu dumm nur, dass auf dieser falschen Ansicht die gesamte Spielidee beruht."

Doch unabhängig vom pädagogischen Wert des Spiels hat das Team um Jens Stober eines erreicht: Mit der Diskussion um 1378 (km) wird auch die Geschichte der innerdeutschen Grenze thematisiert. Und das quer durch alle Generationen.

Dieser Beitrag wurde von mir auf politik-digital.de am 22.12.2010 unter einer Creative Commons - Lizenz erstveröffentlicht.

William Morris

1. Die Person William Morris

Großbritannien im 19. Jahrhundert, die Industrialisierung hat ihren fulminanten Siegeszug begonnen. Es ist das britische Jahrhundert, Großbritannien steigt zur stärksten Nation der Welt auf. Es treibt die Industrialisierung wie kein anderes Land voran. Unvorstellbare wirtschaftliche Erfolge, eine große Technikbegeisterung und ein ungebremster Fortschrittsglaube sind die eine Seite. Doch man sollte auch die andere nicht vergessen. Die neue Zeit ist hektisch geworden. Man kann schnell viel Geld machen und es genauso schnell verlieren. Der Kommerz wird die treibende Kraft. Soziale Verelendung in einem nie gekannten Ausmaß und Umweltprobleme sind die Folgen. Auf dem Land, unberührt vom industriellen Fortschritt, wächst ein Junge heran, der sich als Dichter, Künstler, Schriftsteller, Politiker und nicht zuletzt als Handwerker gegen die Schattenseiten der Industrialisierung wenden wird. Er kann die Industrialisierung letztlich nicht aufhalten, aber trotzdem schafft er es, sie positiv zu beeinflussen. Sein Name war William Morris.

Der Vater von William Morris, durch Aktien reich geworden, zählte zu den Gewinnern jener wilden Zeiten. Er ermöglichte seinem Sohn eine gute Ausbildung. William Morris las als Kind gerne die Ritterromane von Sir Walter

Scott. Auch fing er sich schon früh für Archäologie, Geschichte und Kunst zu interessieren an. Vor allem das Mittelalter hatte es ihm immer wieder angetan. Er studierte Theologie und machte eine Ausbildung zum Architekten. Während dieser Zeit wurde er sich der Probleme der Industrialisierung immer stärker bewusst. Prägend wurde für ihn John Ruskin, der ihn mit seiner Kritik stark beeinflusste. Die zwei folgenden und von Ruskin stammenden Zitate erklären uns sehr gut, gegen welche Probleme William Morris damals auf unterschiedlichsten Gebieten kämpfte:

John Ruskin zum Ersten: „Man kann aus dem Geschöpf entweder ein Werkzeug oder einen Menschen machen. Beides ist nicht möglich. Menschen wurden nicht geschaffen, um mit der Genauigkeit von Werkzeugen zu arbeiten und in all ihrem Tun korrekt und vollkommen zu sein. Wer nun solche Genauigkeit vom Menschen verlangt [...], der fordert etwas Unmenschliches.“

John Ruskin zum Zweiten: „Wir wollen einen Mann, der immer denkt, und einen anderen, der immer körperlich arbeitet, und wir nennen den einen Gentleman, den anderen Arbeiter. Stattdessen wäre es besser, der Arbeiter würde öfter denken, der Intellektuelle öfter körperlich arbeiten. Beide wären dann im besten Sinn des Wortes Gentleman. Wie es heute steht sind beide unedel. Sie beneiden einander, und die Masse der Gesellschaft besteht aus morbiden Intellektuellen und elenden Handwerkern.“

William Morris war sehr vielseitig interessiert, man könnte sogar soweit gehen, von einem Universalgenie zu sprechen. Doch schauen wir uns einmal an, wo er überall tätig war. Unter dem Eindruck der massiven sozialen Probleme und der Schriften von Marx wandte sich Morris dem Sozialismus zu. Allerdings waren seine Auffassungen stark anarchistisch geprägt und standen damit in deutlichem Kontrast zu Marx. Er war führendes Mitglied der *Social Democratic Federation*. Später gründete er mit anderen die *Socialist League* und gab deren Zeitung heraus. Auch als Dichter machte er sich einen Namen. Sein erstes, bei Erscheinen noch wenig beachtetes Werk, war *The Defence of Guenevere and Other Poems* (1858), welches später als einer der Höhepunkte der viktorianischen Dichtkunst galt. Erfolge feierte er mit den Werken *The life and death of Jason* (1867) und *Earthly paradise* (1868-1870), denen er u.a. seine Stellung innerhalb der englischen Dichtkunst verdankte.

Er schrieb auch mehrere Romane und Kurzgeschichten, von denen einige auch

heute noch gelegentlich wiederaufgelegt werden, so z. B. den utopischen Roman einer idealen anarchosozialistischen Gesellschaft *News from Nowhere* (dt.: Kunde von Nirgendwo). Sein Märchenroman *The Wood Beyond the World* beeinflusste stark die bekannten Narnia-Bücher von C. S. Lewis. Er betätigte sich auch als Übersetzer klassischer Werke wie Vergils *Aeneis* (1875) und Homers *Odyssee* (1887), aber auch vieler mittelalterlicher Werke wie z.B. Sammlungen isländischer Sagen. Doch seine eigentliche Bedeutung erlangte er im Bereich des Kunstgewerbes und des Buchdruckes.

2. Morris & das Kunstgewerbe

Die industrielle Massenfertigung produzierte schnell und billig. Leider waren aber auch die Erzeugnisse meist billig gemacht. Schlechte Qualität und künstlerischer Dilettantismus überwogen bei weitem. Ornamente früherer Zeiten konnten perfekt imitiert werden, jedoch wurden verschiedenste Stile wild durcheinander geworfen. Die Traditionen eines handwerklichen Betriebes, Kunst, Schönheit und Qualität gingen verloren und technische sowie kommerzielle Aspekte gewannen die Oberhand.

Morris entdeckte seine Begeisterung für Inneneinrichtungen bei der Gestaltung seines neuen Hauses. Schon bald gründete er mit Freunden eine Firma. Es werden Möbel, farbige Glasfenster, Tapeten, Gebrauchsgegenstände, Textilien, Schmuck und Bildteppiche hergestellt. Vieles war von Morris selbst entworfen. So entwarf er so unterschiedliche Sachen wie Tapetenmuster, Vasen und aufwendig gestaltete Glasfenster. Der Handwerker sollte sich wieder mit dem identifizieren können, was er schafft. Künstlerischer Anspruch und sozialistische Überzeugung sollten eins werden.

William Morris wollte in ehrlicher Handwerksarbeit schöne und qualitativ hochwertige Dinge, für möglichst viele Menschen und für möglichst alle Bereiche des täglichen Lebens, herstellen. Die Ablehnung der mechanischen Serienproduktion führte allerdings dazu, dass die Objekte sehr teuer waren. Seinem Anspruch, Kunst für alle Menschen zugänglich zu machen, konnte er damit nicht gerecht werden. Seine Auswirkungen in diesem Bereich sind aber nicht zu unterschätzen. Es entwickelte sich die „Arts and Crafts“ Bewegung, die zu einer Neubelebung des Kunstgewerbes führt. Natürlich war die Industrialisierung nicht aufzuhalten, doch der von Morris wirken stark beeinflusste Jugendstil schaffte es den künstlerischen Anspruch von Morris mit

modernen Fertigungsmethoden zu verbinden.

Die Kelmscott Press

Während seiner letzten Lebensjahre wandte er sich der Buchdruckerei zu, für die er sich schon immer interessiert hatte. Schon während seines Studiums beschäftigte er sich mit illuminierten Handschriften. Auch Schönheit und Vollkommenheit in den Proportionen der mittelalterlichen Schriften beeindruckten Morris. Und so reifte mit der Zeit in ihm der Wunsch, selber Bücher zu drucken. Schon seit 1862 beschäftigte er sich mit der Buchmalerei, doch erst 1888 entschloss er sich, die *Kelmscott Press* zu gründen. Auch hier setzte er sich mit der Industrialisierung auseinander. Der Einsatz neu entwickelter Maschinen, wie der Setz- und Druckmaschinen, ermöglichte zwar eine schnellere und günstigere Herstellung von Büchern, führte jedoch zugleich zu enormen Qualitätsverlusten. Die künstlerischen und handwerklichen Bestrebungen von Morris wandten sich gegen diese Entwicklung.

In der *Kelmscott Press* ging es selbstverständlich nicht um industrielle Druckmaschinen, sondern um Handdruck. Hier versuchte er seine Arbeitsphilosophie und seine Vorstellungen von einem schönen Buch umzusetzen. Sein Ziel war eine einheitliche Gestaltung der Bücher und die Wiedervereinigung von Kunst und Handwerk. Er verband gute Arbeitsbedingungen, Rückbesinnung auf handwerkliche Traditionen, handwerklichen Anspruch und hochwertige Erzeugnisse. Damit grenzte er sich deutlich von der industriellen Massenfertigung ab. Die *Kelmscott Press* wurde richtungsweisend für den Beginn einer neuen Buchkultur und Buchkunstbewegung, die sich, von England aus, auch in Deutschland ausbreitete. Was aber verstand Morris unter einem schönen Buch?

Die Lesbarkeit der Schriften war eine seiner wichtigsten Forderungen. Sie sollte vor allem durch die Gestaltung der Buchstaben erreicht werden. Daneben spielten für Morris auch die Abstände zwischen den Buchstaben eine wichtige Rolle, denn je enger die Buchstaben beieinander stehen, umso unleserlicher erscheint die Schrift. Ebenso tragen die engen Abstände nicht zur Schönheit des Schriftbildes bei. Aber nicht nur die Abstände von Buchstabe zu Buchstabe, sondern auch von Wort zu Wort sollten gleichmäßig bemessen und eine Mindestgröße der Schrift festgelegt werden. Ein harmonisches Erscheinungsbild wurde angestrebt. Das Verhältnis des Textes und seiner Rahmung, den Rändern,

sollte ein harmonisches Bild erzeugen und seine Stellung auf dem Papier wohl bedacht werden. Es ging aber nicht nur um die Gestaltung der einzelnen Seite eines Buches, sondern auch um die Einheit der Doppelseite. Diese Regeln sind dank Morris heute selbstverständlich, damals waren sie es nicht!

Neben der Entwicklung einer lesbaren Schrift, die die Schönheit des Buches unterstreicht, kann auch die dekorative Buchausstattung diese Schönheit noch erhöhen. Der Buchschmuck, wie Ornamente und Illustrationen, sollte aber nach Morris nicht die Schrift überwuchern, oder derart ausgeprägt sein, dass der Leser vom Inhalt eines Buches abgelenkt wird. Für die Produktion schöner Bücher spielten für ihn auch die Farbigkeit der Druckertinte, die Qualität des Papiers sowie der Einband eine wesentliche Rolle.

Morris versuchte die Einheit von Schrifttyp, Ornamentik, Satz und Bild wieder herzustellen. In relativ kurzen Abständen erschienen in der *Kelmscott Press* innerhalb von 8 Jahren 53 Bücher. Es wurden Schriften von Morris veröffentlicht, genauso wie mittelalterliche Literatur und englische Klassiker. Morris ignorierte das "moderne" Stilempfinden und wählte die Inhalte seiner Bücher, wie auch ihre Ausstattung, ganz nach seinen eigenen Vorlieben. Wie schon erwähnt, entstand für Morris ein schönes Buch nicht allein durch das Schriftbild, sondern das Buch sollte als Gesamtkunstwerk wieder neu belebt werden und vom Papier bis zum Bucheinband in sich stimmig sein. So verwundert es nicht, dass Morris eigens für ihn hergestelltes Papier und eine spezielle Druckerfarbe für die Herstellung seiner Bücher verlangte und nutzte. Er verwendete ausschließlich handgeschöpftes Papier aus Leinen.

Außer auf Papier ließ Morris besondere Ausgaben auch auf dünnem Pergament drucken. Er entwarf auch unterschiedlichste Wasserzeichen, die die Qualität des Papiers seiner Bücher besonders unterstrichen. Seine Druckerfarbe lies er extra aus Hannover importieren, da er mit den üblichen Farben unzufrieden war. Er entwarf drei neue Schrifttypen, um den Gesamteindruck der Bücher weiter zu verbessern. Die *Golden-Type* wurde von ihm nach dem ersten Druck benannt, für die er sie verwendete: die *Legenda aurea*. Sie orientierte sich an der alten italienischen Antiqua Schrift, die er für seine Zwecke anpasste. Als typographisches Vorbild diente Morris unter anderem eine "Plinius"-Ausgabe aus dem Venedig des 15. Jahrhundert. Im Herbst 1891 versuchte Morris die gotische Schrift zu modernisieren und von dem Vorwurf ihrer Unleserlichkeit zu befreien. Als Verfechter der Gotik und mit der Vorliebe für wuchtige, kompakte Schriften,

verband Morris die italienische Eleganz der Antiqua mit der Ausdruckskraft der gotischen Schrift. Und so entstand eine neue Schrift, die sogenannte *Troy Type*. Die dritte Schrift ist im wesentlichen eine verkleinerte Form der *Troy Type*, die sogenannte *Chaucer-Type*.

Alle Drucke der *Kelmscott Press* waren von außerordentlicher Qualität. Einer verdient es jedoch, besonders hervorgehoben zu werden. Die *Canterbury Tales* von Geoffrey Chaucer ist wohl das bedeutendste Werk der *Kelmscott Press*. Fünf Jahre dauerten die Arbeiten an diesem Buch. Der enge Freund von William Morris, der Maler Edward Burne-Jones, entwarf die Illustrationen und Morris selber kümmerte sich um den Buchschmuck. Dieser Druck, der *Canterbury Tales*, zählt zu den schönsten Buchdrucken weltweit. Kurz nach Vollendung des Druckes starb William Morris. Überall entstanden neue Druckerpressen, die sich am Vorbild von Morris orientierten. Es setzte eine Buchkunstbewegung ein, die letztlich dazu führte, dass Bücher wieder ordentlich gestaltet wurden. Morris hat die alten Schriftmeister des 15. Jahrhunderts studiert, die typographischen Regeln aufgenommen und zeitgemäß modernisiert. Der blinde Fortschrittsglaube hatte während der Industrialisierung dazu geführt, das Wissen früherer Zeiten zu ignorieren.

Morris belebte das alte Wissen neu und orientierte sich dabei am früheren hohen Anspruch. Er erneuerte die typographischen Regeln des 15. Jahrhunderts. Dass sie sich wieder durchgesetzt haben, ist der bleibende Verdienst von Morris. Auch aus einem anderen Grund gilt es ihm zu gedenken. Er sah die Probleme seiner Zeit, doch er hat sich nicht aufs Kritisieren und reine Politisieren verlegt. Er hat seine Überzeugungen praktisch umgesetzt und ist ihnen treu geblieben, auch dafür gebührt ihm Respekt.