

**Badisches
Landes**



Zeiten- wende?

Demokratie vs. Tyrannis

Museum

Inhalt

3	Editorial
5	Einführung
7	Teams
	Intervention
11	Zeitenwende — <i>J. Bernhardt</i>
15	Demokratie — <i>C. Mann</i>
19	Tyrannis — <i>J. Bernhardt</i>
	Innenraum: Antike
25	Ping! Die Museumsapp — <i>J. Bernhardt, S. Hockmann, C. Lindner</i>
29	Die Welt Homers — <i>J. Fehling, M. Grunwald</i>
33	Feste Feiern — <i>R. Adel, S. Wagner</i>
37	Vorbildliche Helden — <i>M. Boßler, M. Topalli</i>
41	Die Macht der Waffen — <i>C. Lang, P. Schmidt</i>
45	Das Gelage — <i>S. Breitbach, C. Mauch</i>
49	Normative Gräber — <i>E. Agar, J. Sängler</i>
53	Die Rollen der Frauen — <i>J. Adam & K. Deckhut</i>
57	Philosophie und Ordnung — <i>C. Mann, M. Scheller</i>
	Außenraum: Antike & Gegenwart
63	Creative Exhibitions — <i>J. Bernhardt, S. Hockmann, C. Lindner</i>
67	Tyrannen Töten — <i>J. Bernhardt</i>
71	Herrschaft des ersten Mannes — <i>N. Salmon</i>
75	Vom Freiheitskämpfer zum Despoten — <i>J. Bernhardt, K. Horst</i>
79	Sturm aufs Kapitol — <i>K. Horst</i>
83	Das Massaker von Butscha — <i>S. Hockmann</i>
87	Panzerwende — <i>J. Bernhardt</i>
	Digitaler Raum: Gegenwart
93	Creative Museum — <i>J. Bernhardt, S. Hockmann, C. Lindner</i>
97	Ein neues Museumsformat — <i>C. Lindner</i>
101	Kampagnenplanung — <i>C. Lindner</i>
	Anhänge
107	Bildnachweis
108	Impressum



Editorial

— Seit Wladimir Putins Einmarsch in die Ukraine herrscht Krieg in Europa. Diese Entwicklungen lassen auch Museen nicht unberührt. Als öffentliche Einrichtungen wandeln sie sich mit den Veränderungen der politischen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen und treiben die Öffnung der ihnen anvertrauten Sammlungen voran. Die Herausforderungen der Gegenwart nehmen stetig zu, aber man kann sie auch selbst zum Thema machen – das ist der Kerngedanke der Intervention zur Zeitenwende, die sich von der Antike bis zur Gegenwart mit dem Gegensatz von Demokratie und Tyrannenherrschaft befasst.

Dem Digitalen kommt dabei eine besondere Bedeutung zu. Auf der einen Seite ist die Digitalisierung von Sammlungen und die Verortung von Museen in der Kultur der Digitalität selbst eine Herausforderung, die viele Ressourcen bindet. Auf der anderen Seite bietet das Digitale aber auch neue Möglichkeiten und Lösungen, um die Herausforderungen der Gegenwart anzugehen. Traditionelle Herangehensweisen können dabei nicht einfach eins zu eins übertragen werden, Experimente und Neuansätze sind gefragt. Auf den folgenden Seiten können Sie in spannenden Artikeln einen Einblick gewinnen, wie die Intervention diesen Punkt mit einem neuen Ansatz zu gestalten versucht.

Das Badische Landesmuseum ist sehr dankbar, dass zu seinem Team nun schon seit einiger Zeit ausgewiesene Spezialist*innen für die Gestaltung des Digitalen gehören. Für die Einrichtung dauerhafter Stellen und die sich daraus ergebenden Möglichkeiten kann der Landesregierung Baden-Württemberg nicht genug gedankt werden. In die Umsetzung von einzelnen Bausteinen der Intervention sind auch von anderer Seite substantielle Förderungen eingegangen: Zum einen hat der Verbund *museum4punkt0* die Umsetzung des Projekts *Creative Museum* ermöglicht, zum anderen die Kulturstiftung des Bundes die Entwicklung des Projekts *Creative Exhibitions* – beide Projekte werden im Rahmen der Intervention erstmals dem Publikum vorgestellt.

Der Parthenon auf der Athener Akropolis wurde in der zweiten Hälfte des 5. Jahrhunderts v. Chr. auf Initiative des Perikles errichtet und steht wie kein zweites Monument für die Blütezeit der athenischen Demokratie



Für die Weiterentwicklung von Museen ist Vernetzung ein zentraler Faktor. Für die Umsetzung der Intervention war eine Kooperation mit der Universität Mannheim und dem Lehrstuhl von Christian Mann von entscheidender Bedeutung, viele der Inhalte sind in Lehrveranstaltungen von Studierenden erarbeitet worden. Für die Entwicklung der zum Einsatz kommenden Digitaltools waren Kooperationen mit dem internationalen Design-Thinking-Netzwerk SUGAR und dem internationalen Universitätsnetzwerk EPICUR wichtige Impulsgeber. Nicht zu vergessen sind unsere verlässlichen Tech-Partner: gamelab.berlin, anschläge.de, Players Journey, JWIED und die PUPPETEERS – für die Unterstützung und Zusammenarbeit bedanken wir uns herzlich!

Ein besonderer Dank gilt dem Team aus dem Haus. Johannes Bernhardt hat nicht nur die zugrunde liegenden Digitalprojekte konzipiert, sondern auch die Potenziale erkannt, diese in einer digitalen Intervention zur Zeitenwende zusammenzubinden. Nicht minder möchte ich mich bei Christiane Lindner bedanken, die bereits seit mehreren Jahren die Digitalprojekte im Haus leitet, zu einem erfolgreichen Abschluss bringt und an der Intervention von Anfang an mitgewirkt hat. Dasselbe gilt für Silke Hockmann, die uns auch nach ihrem Wechsel nach Xanten eng verbunden geblieben ist. Schließlich geht mein Dank an Katarina Horst und Nicholas Salmon, die sich schon seit einiger Zeit mit der antiken Demokratie beschäftigen und das Projekt von kuratorischer Seite begleitet haben.

Eckart Köhne

„Wir erleben eine Zeitenwende.
Und das bedeutet: Die Welt
danach ist nicht mehr dieselbe
wie die Welt davor.“

Regierungserklärung von Bundeskanzler Olaf Scholz
am 27. Februar 2022



Deutscher Bundestag

Einführung

— Wir leben in einer Zeitenwende. Unbestreitbar wird die Folge existenzieller Krisen immer schneller: Das Ende der Weltordnung in Ost und West, das Einsetzen der Globalisierung, die neuen Frontlinien im Nahen Osten, die Anschläge vom 11. September, der Crash an den Börsen, die sogenannte Flüchtlingskrise, die Corona-Pandemie, der Klimawandel und die Spannungen zwischen den USA und China sind nur einige der Stichworte. Die Demokratien westlichen Typs stehen unter Druck. Schon seit Jahren wird über neue Formen der Partizipation diskutiert, die Herabsetzung des Wahlalters, Volksentscheide und die Auswirkungen der Digitalisierung sind Dauerbrenner der Debatte. Zugleich ist die Gegenwart vom Vormarsch handfester Autokraten und Tyrannen geprägt, man denke an den Brexit, Trump oder Putin. Mit dem völkerrechtswidrigen Einmarsch Russlands in die Ukraine hat dies zur Rückkehr von Krieg, atomaren Drohszenarien und einer tiefgreifenden Energiekrise in Europa geführt – Zeitenwende in der Tat, aber wohin wendet sich die Zeit?

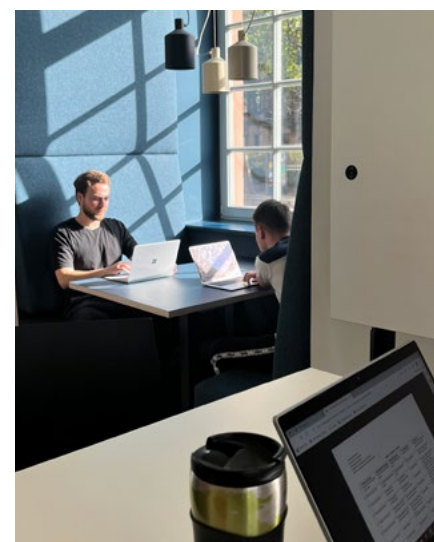
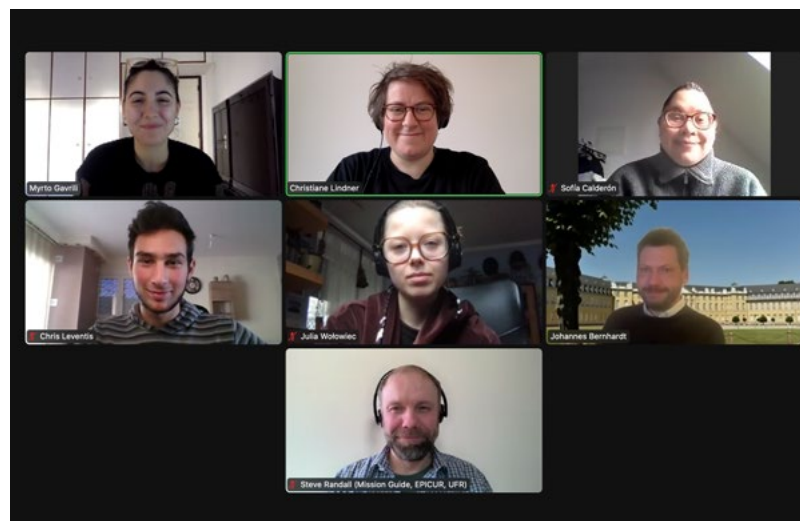
Für Herbst 2022 war im Badischen Landesmuseum eine Sonderausstellung geplant, die einen neuen Blick auf die Wurzeln der Demokratie im antiken Griechenland werfen sollte. Nach zwei Jahren Pandemie haben klamme Kassen zu einer Verschiebung geführt. Als diese Entscheidung fiel, war bereits eine Kooperation mit der Universität Mannheim aufgebaut worden, um gemeinsam mit Studierenden digitale Angebote für die Ausstellung zu entwickeln. Es lag daher nahe, die Thematik als rein digitale Intervention weiterzuführen und die Bestände des Museums mit neuen Fragen in den Blick zu nehmen. Um mehr Ansatzpunkte zu gewinnen, wurde das Thema schon Anfang 2022 auf den Gegensatz von Demokratie und Tyrannis ausgeweitet. Um historische Herleitungen oder umfassende Betrachtungen geht es dabei dezidiert nicht. Im Zentrum stehen wenige Inhalte und vor allem das Aufwerfen von Fragen. Kulturgeschichte ist ja immer dann am spannendsten, wenn die Fremdartigkeit der Vergangenheit die Selbstverständlichkeit der Gegenwart in ein neues Licht stellt – in der Zeitenwende kann dies neue Perspektiven öffnen.

Das Format der Intervention ist ein Experiment. Das Thema ist übergreifend angelegt, bindet aber drei digitale Experiences zusammen. Im Museum können die Besucher*innen die App *Ping* verwenden, mit 11 Objekten der Antikensammlung chatten und zwei Touren zu Demokratie und Tyrannis auswählen. Außerhalb des Museums können mithilfe der Augmented-Reality-App *Creative Exhibitions* drei markante Objekte aus der Antike und drei Objekte aus der Gegenwart entdeckt und eigene Beiträge kreiert werden. Die App *Creative Museum* bietet schließlich einen rein digitalen Raum, in dem alle Interessierten die Gegenwart diskutieren können. Besucher*innen bieten sich so mehrere Zugänge. Manche werden die ein oder andere Experience interessant finden, hoffentlich viele alle drei. Vielleicht kann die Intervention mit ihren drei Experiences auch ein erster Schritt zu einer rein digitalen Ausstellung sein und somit die alte Forderung Walter Benjamins neu einlösen: „Nicht gelehrter sollen die Besucher eine Ausstellung verlassen, sondern gewitzter.“

Das vorliegende Begleitheft ist ein wichtiger Baustein der Intervention. Zum einen soll es allen an der Thematik Interessierten Hintergründe und Vertiefungen bieten. Zum anderen zielt es aber auch darauf ab, weniger mit digitalen Formaten Vertrauten den Zugang zu erleichtern oder zumindest das Interesse dafür zu wecken. Das Heft eröffnet mit einem vertiefenden Einblick in das Konzept der Intervention zur Zeitenwende sowie zwei Essays zu den Schlüsselbegriffen Demokratie und Tyrannis. Die folgenden drei Abschnitte stellen die drei verwendeten Apps und die jeweils verhandelten Inhalte und Themen vor.

Wenn die Zeiten Kapriolen schlagen, geben vor allem Menschen Halt. Tatsächlich ist das Interventionsprojekt bis auf dieses Begleitheft ohne Budget entstanden und wäre ohne den unermüdlichen Einsatz der beteiligten Teams nicht denkbar gewesen. An erster Stelle ist die vertrauensvolle Zusammenarbeit mit Christian Mann und Katarina Horst zu nennen, die alle Planänderungen mit Humor genommen und das Umsteigen auf neue Formate leicht gemacht haben. Die Studierenden der Universität Mannheim haben sich in mehreren Lehrveranstaltungen auf das Abenteuer des digitalen Museums eingelassen, die neuartigen Formate mit viel Engagement bespielt und hervorragende Arbeit geleistet. Parallel hat ein internationales Team von vier hochmotivierten Studierenden des Universitätsnetzwerks EPICUR wertvolle Hintergründe für die Anlage der Intervention erarbeitet. Bei Eckart Köhne ist die Idee der Intervention immer auf offene Ohren gestoßen; auch die Kolleg*innen der Öffentlichkeitsabteilung waren und sind ein wichtiger Rückhalt. Schließlich gilt der größte Dank dem einmaligen Digitalteam des Badischen Landesmuseums: Christiane Lindner und Silke Hockmann haben sich trotz der stressigen Umsetzung mehrerer Anwendungen darauf eingelassen, diese auch gleich mit einem experimentellen Projekt zu bespielen – nichts davon ist selbstverständlich, aber so sollte es immer sein!

Johannes Bernhardt



Teams

Intervention

Badisches Landesmuseum
Universität Mannheim

- Johannes Bernhardt
- Silke Hockmann
- Katarina Horst
- Christiane Lindner
- Christian Mann
- Nicholas Salmon

PR & Marketing

Badisches Landesmuseum

- Stephan Hock
- Katrin Lorbeer
- Natalia März
- Denise Rothdiener

Autor*innen Ping!

Universität Mannheim

- Julia Franziska Adam
- Rahel Adel
- Eileen Agar
- Max Boßler
- Selina Breitbach
- Katharina Deckhut
- Jan Fehling
- Maximilian Grunwald
- Christian Lang
- Chiara Mauch
- Christian Mann
- Jana Sänger
- Maximilian Scheller
- Philipp Schmidt
- Murat Topalli
- Simon A. Wagner

Forschung Kampagne

EPICUR European University

- Sofia Calderon
- Myrto Gavrilis
- Christos Leventis
- Julia Wołowicz

Test Kampagne

Universität Mannheim

- Eileen Agar
- Marco Böhm
- Deven Burtescu
- Philipp Drissen
- Katharina Deckhut
- Jan Fehling
- Maximilian Grunwald
- Katharina Hoffmann
- Elisa Rudisile
- Natalie Schall
- Simon Thome
- Murat Topalli

Technikpartner

Beratung: delta Karlsruhe

Ping: gamelab.berlin

Creative Exhibitions: Puppeteers

Creative Museum:

anschlaege.de, Playersjourney, jwied





Intervention

+ New chat

PO

Wie wird das digitale Museum aussehen?



Das digitale Museum wird voraussichtlich eine Mischung aus verschiedenen Technologien und Interaktionsmöglichkeiten sein, um den Besuchern ein immersives und interaktives Erlebnis zu bieten. Hier sind einige der möglichen Merkmale eines digitalen Museums:



1. Virtuelle Touren: Besucher können das Museum von zu Hause aus erkunden und durch virtuelle Touren durch die Ausstellungen navigieren.
2. Augmented Reality: Mit Hilfe von AR-Technologie können Besucher Gegenstände und Exponate in 3D betrachten und zusätzliche Informationen und Geschichten darüber erfahren.
3. Virtual Reality: Besucher können sich in eine virtuelle Umgebung versetzen lassen, um das Museumserlebnis noch immersiver zu gestalten.
4. Interaktive Displays: Interaktive Displays können Besucher in die Ausstellungen einbeziehen und sie zum Lernen und Erforschen ermutigen.
5. Mobile Anwendungen: Besucher können mobile Anwendungen nutzen, um Informationen zu den Ausstellungsstücken zu erhalten, Audioführungen anzuhören und sich an interaktiven Aktivitäten zu beteiligen.
6. Social-Media-Integration: Museen können soziale Medien nutzen, um Besucher anzusprechen und zu informieren, um ihre Reichweite zu vergrößern und um mit Besuchern in Kontakt zu bleiben.
7. Personalisierung: Besucher können personalisierte Erfahrungen genießen, indem sie sich auf ihre Interessen und Bedürfnisse abstimmen und auf sie zugeschnittene Informationen und Aktivitäten erhalten.
8. Echtzeit-Aktualisierung: Digitale Museen können in Echtzeit aktualisiert werden, um neue Ausstellungen, Ereignisse und Informationen zu integrieren.

Diese Technologien und Möglichkeiten bieten eine breite Palette an Möglichkeiten, um das Museumserlebnis zu verbessern und zu erweitern. Es wird erwartet, dass die Digitalisierung des Museums dazu beitragen wird, ein breiteres Publikum zu erreichen und den Zugang zu kulturellen Einrichtungen zu verbessern.

PO

Wie werden virtuelle Ausstellungen aussehen?



Virtuelle Ausstellungen können auf verschiedene Arten gestaltet werden, um eine immersive und interaktive Erfahrung zu bieten. Hier sind einige der möglichen Merkmale von virtuellen Ausstellungen:



1. Virtuelle Touren: Besucher können durch virtuelle Touren durch die Ausstellungsräume navigieren und sich in einer 360-Grad-Umgebung umschauchen.
2. Interaktive Exponate: Besucher können interaktive Exponate ansehen, die in 3D dargestellt werden und weitere Informationen oder Geschichten bieten.
3. Multimediale Inhalte: Virtuelle Ausstellungen können eine Vielzahl von multimedialen Inhalten enthalten, wie Videos, Bilder, Tonaufnahmen und Texte.
4. Virtuelle Realität: Virtuelle Ausstellungen können auch in einer virtuellen Realität stattfinden, die eine immersive Erfahrung ermöglicht.
5. Personalisierung: Besucher können ihre Erfahrung personalisieren, indem sie bestimmte Ausstellungsstücke auswählen, die sie interessieren, und zusätzliche Informationen oder Geschichten dazu erhalten.
6. Online-Interaktion: Besucher können online miteinander interagieren, indem sie Kommentare hinterlassen, an Diskussionen teilnehmen oder gemeinsam an interaktiven Aktivitäten teilnehmen.
7. Echtzeit-Aktualisierung: Virtuelle Ausstellungen können in Echtzeit aktualisiert werden, um neue Ausstellungsstücke oder Informationen zu integrieren oder um die Ausstellung an bestimmte Ereignisse oder Themen anzupassen.

Diese Merkmale bieten eine breite Palette an Möglichkeiten, um das virtuelle Ausstellungserlebnis zu verbessern und zu erweitern. Virtuelle Ausstellungen können dazu beitragen, eine breitere Öffentlichkeit zu erreichen und den Zugang zu kulturellen Einrichtungen zu verbessern, insbesondere in Zeiten, in denen der Zugang zu physischen Einrichtungen eingeschränkt ist.

Clear conversations

Upgrade to Plus

NEW

Dark mode

Updates & FAQ

Log out

Zeitenwende

Zeitenwende ist für Museen schon seit vielen Jahren der Normalzustand. Spätestens seit der Corona-Pandemie wird intensiv über ihre gesellschaftliche Relevanz debattiert, Themen wie das digitale Museum und die aktive Beteiligung des Publikums stehen weit oben auf der Agenda. Höchste Zeit also, die Herausforderungen der Gegenwart anzugehen und mit Experimenten Neuland zu betreten – das ist der Kern dieser Intervention.

— Die Zeitenwende ist ein ideales Thema fürs Museum. Nicht weil es bereits Staub ansetzt, sondern weil es auch Museen direkt angeht. Dem Druck, der momentan auf den westlichen Demokratien lastet, und dem Vormarsch von Autokraten und Tyrannen kann man nicht mehr mit dem alten Mantra der Neutralität begegnen. Angesichts von Querdenkertum und Krieg in Europa klingen solche Positionen nur noch wie ein schales „weiter so“, wenn nicht handfest zynisch. Museen können und müssen mit ihren ganz unterschiedlichen Ausrichtungen einen Beitrag zur Bewältigung gesellschaftlicher Herausforderungen leisten. Im Umkehrschluss heißt dies natürlich nicht, alle Probleme der Gegenwart vor den Toren des Museums abzuladen. Museen können in der gegenwärtigen Situation einfach von ihren jeweiligen Stärken ausgehen: Die kulturhistorischen Sammlungen des Badischen Landesmuseums etwa bieten eine Vielzahl an Möglichkeiten, aktuelle Entwicklungen aus der Tiefe der Geschichte zu betrachten, Selbstverständlichkeiten zu hinterfragen und neue Perspektiven für die Zukunft zu öffnen.

Wenig liegt dabei näher als der Blick in die ferne Antike und auf die Wurzeln von Demokratie und Tyrannis. Gerade Wege in die

Gegenwart, überzeitliche Lehren oder gar Versicherungen des Status quo lassen sich daraus kaum ableiten. Der Blick lohnt vielmehr, da er in eine Welt des Fremden führt und vor allem Fragen aufwirft. Die im klassischen Athen des 5. Jahrhunderts v. Chr. etablierte Demokratie war zwar durch die Vorstellung der Gleichheit aller Bürger und die Mehrheitsentscheidung in der Volksversammlung charakterisiert, aber zugleich hochexklusiv und schloss Frauen, Sklaven und Ansässige aus anderen Städten aus den politischen Institutionen aus. Die für moderne Demokratien fundamentale Teilung der Gewalten, der Parlamentarismus und das Prinzip der Repräsentation waren schlichtweg undenkbar Größen. Tyrannis hingegen war lange ein neutraler Begriff für Alleinherrschaft und behielt für die Griechen durchweg eine hohe Faszination, auch wenn er sich mit der Ausbildung der Demokratie zum zentralen Kampf- und Gegenbegriff für schlechte Herrschaft entwickelte. Schon bei dieser oberflächlichen Betrachtung ist klar, dass man hier keine weiten Wege gehen muss, um ins Denken zu kommen.

Liegen die Potenziale des Themas auf der Hand, ist die Frage des digitalen Museums noch immer weitgehend offen. Klar ist nur,

Antworten von ChatGPT auf Fragen nach dem digitalen Museum und virtuellen Ausstellungen; ChatGPT ist ein großes Sprachmodell, simuliert mit Hilfe Künstlicher Intelligenz natürliche Sprache und kann inzwischen semantisch sinnvolle Texte produzieren

dass es mit den verbreiteten Portalen oder Katalogen zur Präsentation von digitalisierten Objekten nicht getan ist. Die digitale Verfügbarkeit von Sammlungen ist für die Forschung natürlich essenziell, aber mit Blick auf das Publikum beantwortet ihre reine Ausbreitung höchstens Fragen, die nie jemand gestellt hat. Auch verbreitete Strategien, museale Räume, Ausstellungen und Führungen ins Digitale zu übertragen, sind eher Ersatzangebote und verflachen die Vielschichtigkeit des Museumserlebnisses zumeist auf den Aspekt reiner Visualität. Ein digitales Museum, das die Eigenlogiken des Digitalen in neue Erfahrungen übersetzt, muss tatsächlich erst noch entwickelt werden. Zumindest die Potenziale sind aber schon sichtbar: Während klassische Museumsformate wie Ausstellungen oftmals mit mehreren Jahren Vorlauf verbunden sind und nur auf längerfristige Trends in der Gesellschaft reagieren können, ist das Digitale schnell – und genau das braucht es, um die Zeitenwende aktiv mitzugestalten.

Auch das zentrale Problem des digitalen Museums lässt sich klar benennen: Die allgegenwärtige Digitalisierung hat längst eine neuartige Kultur der Digitalität hervorgebracht. Nutzer*innen intelligenter Suchmaschinen können jederzeit auf interessierende Informationen zugreifen, auf Plattformen ihrer Wahl aus Texten, Bildern und Videos ihre eigenen Sinnzusammenhänge bilden und in den sozialen Medien in neuen Gemeinschaften zusammenkommen. Der entscheidende Punkt ist hier, dass diese Kultur von vornherein auf Beteiligung und Augenhöhe angelegt ist. Für Museen und andere Kulturinstitutionen ist es daher keine offene Entscheidung mehr, ob sie Beteiligung zulassen oder nicht. Die Frage ist nur noch, wann sie ernsthaft damit beginnen – in der Kultur der Digitalität präsent zu sein, bedeutet schlicht, Beteiligung zum Kern der eigenen DNA zu machen.

Quantität in Qualität verwandeln ist die Parole, ein Umschlag, der für sich identisch mit dem vom Theoretischen zur Praxis ist. Die Besucher sollen, wie gesagt, Laien bleiben. Nicht gelehrter sollen sie die Ausstellung verlassen, sondern gewitzter. Die Aufgabe der echten, wirksamen Darstellung ist geradezu, das Wissen aus den Schranken des Faches zu lösen und praktisch zu machen.

Walter Benjamin

Die Intervention *Zeitenwende? Demokratie vs. Tyrannis* geht diese komplexe Ausgangslage direkt an und bindet Thema, Digitalität und Beteiligung zusammen. Dabei werden keine fertigen Bilder vorgegeben oder Panoramen ausbreitet. Ausgehend von einer Auswahl antiker und gegenwärtiger Objekte sollen vielmehr Fragen aufgeworfen und Räume zur weitergehenden Debatte geboten werden. Tatsächlich werden im Badischen Landesmuseum schon seit einiger Zeit Ansätze und Projekte verfolgt, um dem digitalen Museum näher zu kommen und Beteiligung nicht nur zu ermöglichen, sondern zum zentralen Prinzip zu machen. Es lag daher nahe, für die Intervention mehrere vorhandene und neu an den Start gehende Apps in einen neuen Zusammenhang zu stellen und das Museum, den Außenraum und den digitalen Raum zu bespielen. Konzeptionell steht die Intervention somit unter dem Motto „Ein Thema – drei Experiences“.

Die App *Ping!* bietet einen spielerisch-unterhaltsamen Zugang zu den Sammlungen und bringt Museumsobjekte zum Sprechen. Mit einer von *Tinder* inspirierten Mechanik können die Nutzer*innen Objekte nach ihren eigenen Interessen auswählen, einen Chat mit ihnen beginnen und sie im Museum treffen. Für die Intervention sind Objekte aus der Sammlungsausstellung Antike ausgewählt und von Studierenden der Universität Mannheim zwei Touren entwickelt worden. Thematisch führen sie in die Lebenswelten der antiken Demokratie und die Legitimation antiker Tyrannenherrschaft ein und suchen dabei immer wieder Bezüge zur Gegenwart der Nutzer*innen.

Die App *Creative Exhibitions* macht den Außenraum des Badischen Landesmuseums zur Ausstellungsfläche und erlaubt die aktive Mitgestaltung digitaler Ausstellungen durch die Nutzer*innen. Die App greift die auf Smartphones nutzbare Technologie der Augmented Reality auf, um 3D-Digitalisate von Objekten auch außerhalb des Museums platzieren zu können. Für die Intervention sind 3 antike und 3 gegenwärtige Objekte



Die drei in der Intervention zum Einsatz kommenden Apps Ping!, Creative Exhibitions und Creative Museum

ausgewählt worden, die direkt in die Zeitenwende hineinführen, provokante Fragen zu Demokratie und Tyrannenherrschaft aufwerfen und von den Nutzer*innen um eigene Inhalte erweitert werden können.

Die App *Creative Museum* ist die neue Partizipationsplattform des Badischen Landesmuseums und bietet Raum für gemeinsame Debatte. Ähnlich wie in den sozialen Medien können sich alle Interessierten in einem offenen Feed treffen, zeitlich begrenzte Themenschwerpunkte diskutieren und eigene Beiträge einbringen. Für die Intervention ist eine Kampagne zum Thema Zeitenwende und den Schwerpunkten Demokratie und Tyrannenherrschaft entwickelt worden, die ganz auf die Gegenwart fokussiert und Beteiligung von jedem denkbaren Ort aus erlaubt.

Die Intervention ist auf aktive Beteiligung ausgerichtet, wird sich während ihrer Laufzeit entwickeln und zur wiederholten Auseinandersetzung einladen. Ob die drei Experiences zu einer Synthese finden, sich gegenseitig befeuern und die konzeptionellen Bögen durch Raum und Zeit funktionieren, wird sich zeigen. Neue Formate muss man ausprobieren. Der Ansatz verfolgt auf jeden Fall in der Museologie schon lange diskutierte Themen, das Museum nicht mehr als festgefügte Institution, sondern als flüssige Größe zu denken. Auch wenn die Apps je für sich an Problemstellungen der Kultur der Digitalität ansetzen, lösen sie das digitale Museum sicher noch nicht ein. Aber vielleicht kann man ihr Zusammenwirken als einen ersten Schritt zu einer vollständig digitalen Ausstellung sehen, die das traditionelle Format nicht nur nachahmt, sondern in seiner Vielschichtigkeit neu denkt.

Johannes Bernhardt

Weiterführende Hinweise

Walter Benjamin

Bekränkter Eingang,

in: ders., *Gesammelte Schriften* Bd. 11, Frankfurt a. M. 1980, 557–561

Fiona Cameron

The Liquid Museum. New Institutional Ontologies for a Complex, Uncertain World, in: Andrea Witcomb / Kylie Message (Hg.), *The International Handbooks of Museum Studies* Bd. 1: Museum Theory, Oxford 2015, 354–361

Kristiane Janeke

Nicht gelehrter sollen die Besucher eine Ausstellung verlassen, sondern gewitzter. Historiker zwischen Theorie und Praxis, in: *Zeithistorische Forschungen* 1–2, 2007, 189–199

Armin Nassehi

Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft, München 2019

Felix Stalder

Kultur der Digitalität, Berlin 2016



7



8



16



17



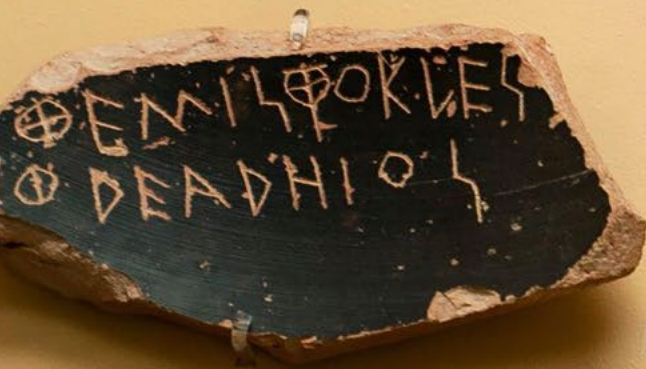
24



25



26



33



34



41



42



43



Demokratie

Demokratia, wörtlich „Volksherrschaft“, gilt heute vielen als die wichtigste ‚Erfindung‘ der antiken Griechen. Nicht nur mit dem Begriff „Demokratie“ knüpfen moderne politische Ordnungen an das klassische Athen an, sondern auch mit der Betonung von Freiheit und Gleichheit sowie dem Anspruch, dass alle Macht vom Volk ausgehen solle. Eine genauere Betrachtung zeigt aber, dass Athen weniger ein Vorbild, sondern vielmehr eine Kontrastfolie bietet.

— In Athen haben sich im Verlauf des 7. und 6. Jahrhunderts v. Chr. – wie in der gesamten griechischen Welt – politische Institutionen herausgebildet: Die Amtsträger wechselten jährlich, und durch regelmäßige Volksversammlungen und die öffentliche Aufstellung von Gesetzen nahm man auch auf die Interessen der einfachen Bürger Rücksicht. Tonangebend blieb aber eine kleine Elite. Einen Sonderweg beschritt Athen nach der Vertreibung der Peisistratiden und dem Ende der Tyrannenherrschaft. Kleisthenes gliederte Attika im Rahmen seiner Reformen 508/7 v. Chr. in zehn neue politische Einheiten (Phylen), die jeweils einen Stadtbezirk Athens und je einen Distrikt des Küsten- und Binnenlandes umfassten. Mit dieser Einteilung, die ganz gezielt traditionelle Zugehörigkeiten zerschnitt, erreichte Kleisthenes, dass alle Phylen einen Querschnitt der Gesamtbevölkerung repräsentierten. Kleisthenes richtete zudem einen neuen Rat mit 500 Mitgliedern ein, dem vor allem die Vorbereitung und Leitung der Volksversammlungen oblag.

Damit war eine Entwicklung in Gang gesetzt, deren Resultat auch Kleisthenes selbst nicht voraussehen konnte: In der Folge wurde den armen Bürgern der Zugang zu Ämtern

ermöglicht, die Losung setzte sich als Standardverfahren zur Bestimmung von Magistraten durch, und für Richter und Ratsherren wurden Diäten eingeführt. In der Mitte des 5. Jahrhunderts v. Chr. war die attische Demokratie voll ausgebaut. Im Zuge der Erschütterungen des Peloponnesischen Krieges gegen Sparta kam es 411 und 404 v. Chr. zwar zu oligarchischen Umstürzen, diese hatten aber nur kurzfristig Erfolg. Die restaurierte Demokratie bewies große Stabilität, erst durch die Niederlage Athens gegen die Makedonen 322 v. Chr. wurde sie abgeschafft.

Zentrum aller Macht in der athenischen Demokratie war die Volksversammlung. Jeder Bürger konnte im Vorfeld Anträge einbringen, jeder konnte in der Debatte das Wort ergreifen, und jeder hatte unabhängig von seinem Wohlstand eine Stimme. Die Volksversammlung fasste alle Beschlüsse, entschied über Krieg und Frieden sowie über die finanziellen Angelegenheiten der Polis, sie verabschiedete Gesetze und wählte die obersten Heerführer (Strategen) und die wichtigsten Schatzmeister. Alle Amtsträger, auch die Strategen, hatten eine schwache Stellung und konnten jederzeit durch einen Beschluss der Volksversammlung ihres Amtes enthoben werden.

Scherben mit den Namen führender Politiker, wie sie im 5. Jahrhundert v. Chr. zur Abstimmung im Ostrakismos verwendet wurden (Agora-Museum Athen)

Das bestimmende Prinzip der athenischen Demokratie war die politische Gleichheit aller Bürger. Die ökonomischen Unterschiede zwischen den Bürgern wurden durch die demokratische Ordnung nicht angetastet, aber in den Institutionen der Polis sollte ein reicher Mann nicht mehr Gewicht haben als ein armer. Damit Gleichheit kein theoretisches Konstrukt blieb, führten die Athener institutionelle Reformen durch: Ratsherren und Richtern wurden Tagegelder ausgezahlt, damit auch mittellose Bürger diese Funktionen bekleiden konnten. Und mit der Losung der meisten Amtsträger wurde die soziale Durchmischung gefördert, während Wahlen diejenigen begünstigen, die Geld und Zeit haben, um für die eigene Kandidatur zu werben.

Natürlich konnte absolute Gleichheit auch in Athen nicht erreicht werden: In den Volksversammlungen wurden die Debatten von sogenannten Demagogen (= „Volksführern“) dominiert, wohlhabenden Athenern, die über politische Expertise und rhetorische Fertigkeiten verfügten. Diese Demagogen waren aber keine geschlossene Gruppe, sondern vertraten unterschiedliche Positionen, zwischen



Kleroterion von der Athener Agora zur Auslosung von Richtern sowie bronzene Stimmsteine für die Abstimmung in Prozessen (Agora-Museum Athen)

Die Verfassung, nach der wir leben, vergleicht sich mit keiner der fremden; viel eher sind wir für sonst jemand ein Vorbild als Nachahmer anderer. Mit Namen heißt sie, weil der Staat nicht auf wenige Bürger, sondern auf eine größere Zahl gestellt ist, Demokratie. Nach dem Gesetz haben in den Streitigkeiten der Bürger alle ihr gleiches Teil, der Geltung nach aber hat im öffentlichen Wesen den Vorzug, wer sich irgendwie Ansehen erworben hat, nicht nach irgendeiner Zugehörigkeit, sondern nach seinem Verdienst.

Thukydides 2.37 (Ü Landmann)

denen die anwesenden Bürger sich bei der Abstimmung entscheiden konnten. Auch einflussreiche Demagogen wie Perikles mussten in jeder Volksversammlung um eine Mehrheit kämpfen. Mit der Einführung des Ostrakismos („Scherbengericht“) schufen die Athener zudem ein Verfahren, mit dem ein Mann, der einer starken Mehrheit der Athener als gefährlich galt, für zehn Jahre aus Attika verbannt werden konnte.

So wichtig Gleichheit den Athenern war – sie galt nur für die männlichen Bürger. Eine Inklusion möglichst der gesamten Bevölkerung in die politische Entscheidungsfindung, wie sie in modernen Demokratien angestrebt wird, stand in Athen nicht zur Debatte. Nur in den Handlungen von Komödien nahmen Frauen an Volksversammlungen teil. Auch in Attika lebende Metöken (= „Mitwohner“) ohne athenische Eltern hatten kaum Aussicht, jemals in die Bürgerschaft aufgenommen zu werden. Sklaverei schließlich existierte zwar auch in modernen Verfassungsstaaten, etwa den frühen USA, war dort aber als Widerspruch zu den allgemeinen Menschenrechten Gegenstand heftiger Kontroversen. In Athen hingegen wurde die Sklaverei nicht hinterfragt, da die Vorstellung der Gleichheit aller Menschen im antiken Griechenland keine Rolle spielte.

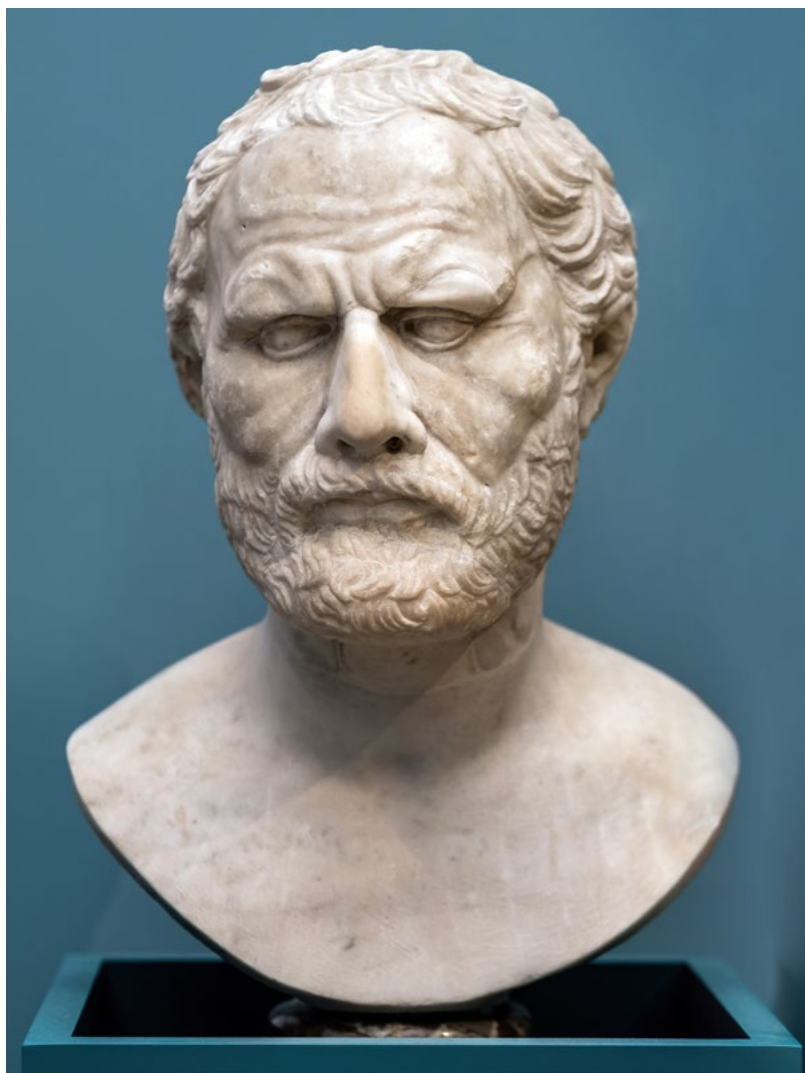
Da sich die athenische Demokratie fundamental von den parlamentarischen Verfassungen der Moderne unterscheidet, ist die Übertragung von heutigen politischen Grundbegriffen hochproblematisch. Die Volksversammlung konnte jederzeit alles beschließen, selbst die Aufhebung einer erst am Vortag von ihr selbst gefassten Entscheidung. So konnte es nicht zu einer Verfestigung von Machtpositionen kommen, die wir als „Regierung“ und „Opposition“ bezeichnen. Demagogen konnten untereinander familiär verbunden sein, ähnliche politische Ziele verfolgen oder taktische Bündnisse schließen, doch „Parteien“ im modernen Sinne gab es nicht. Ebenso fehlte mit der Gewaltenteilung ein entscheidendes Merkmal moderner Demokratien. Zwar wurde nach den Turbulenzen des oligarchischen Intermezzos von 404/3 v. Chr. ein Verfahren eingeführt, das die Änderung von allgemeinen Gesetzen einem besonderen Gremium übertrug. Dieses Gremium war aber nicht als Gegengewicht zur Volksversammlung konzipiert, die im Ernstfall alle Verfahren an sich ziehen konnte.

Professionelle Richter, Staats- und Rechtsanwälte gab es in Athen ebenfalls nicht. Stattdessen waren die Gerichtshöfe von Bürgern besetzt, die für jeden Prozess neu ausgelost wurden. Die Anzahl variierte je nach Klagegegenstand, beispielsweise wurden bei Verfahren wegen Religionsfrevel, wie 399 v. Chr. beim Prozess gegen Sokrates, 501 Richter benötigt. Diese mussten zwar einen Eid auf die Gesetze schwören, deren hohe Bedeutung in den Quellen immer wieder betont wird. In der Praxis spielte der eigentliche Klagegegenstand in den Reden der Ankläger und der Angeklagten aber nur eine Nebenrolle, geurteilt wurde über den gesamten Lebenswandel. Für die Athener bestand eine Facette der Volksherrschaft eben darin, dass das Volk als Kollektiv auch über den einzelnen Bürger herrschte – mit moderner Rechtsstaatlichkeit hat dies nichts zu tun.

Heutigen Verfassungsstaaten liegt auch generell ein anderer Freiheitsbegriff zugrunde als der athenischen Demokratie: Betonte man dort die Freiheit des Bürgers, machtvoll an der politischen Entscheidungsfindung teilzunehmen, schützt man heute vor allem die persönlichen Freiheitsrechte vor dem Zugriff des Staates. Angesichts dieser Unterschiede ist es wenig verwunderlich, dass bei der Grundsteinlegung der modernen Demokratie im 18. Jahrhundert die athenische Demokratie gerade nicht als Vorbild diente, sondern als abschreckendes Beispiel für eine Willkürherrschaft des Volkes.

Schließlich ist ein markanter Unterschied der Stellenwert des Politischen: Während heute global operierende Konzerne erheblichen Einfluss auf die Entwicklungen in den Staaten nehmen und viele meinen, Politiker oder die Politik insgesamt würden nur die freie Entfaltung der ökonomischen Kräfte stören, stand für die Athener außer Zweifel, dass die für alle Bürger relevanten Entscheidungen in den Institutionen der politischen Ordnung zu treffen sind. Trotz des gleichbleibenden Begriffs der Demokratie sind es vor allem solche Differenzen, die zum Nachdenken anregen und Impulse für die Gegenwart geben können.

Christian Mann



Büste des Redners und Politikers Demosthenes (384–322 v. Chr.), der im Namen der Demokratie gegen die zunehmende Macht Makedoniens ankämpfte (römische Kopie eines Originals des frühen 3. Jahrhunderts v. Chr., Antikensammlung Berlin)

Weiterführende Literatur

Jochen Bleicken

Die athenische Demokratie, 4. Aufl. Stuttgart 1995

Moses I. Finley

Antike und moderne Demokratie, Stuttgart 1980 (engl. London 1973)

Mogens Herman Hansen / Pierre Ducrey (Hg.)

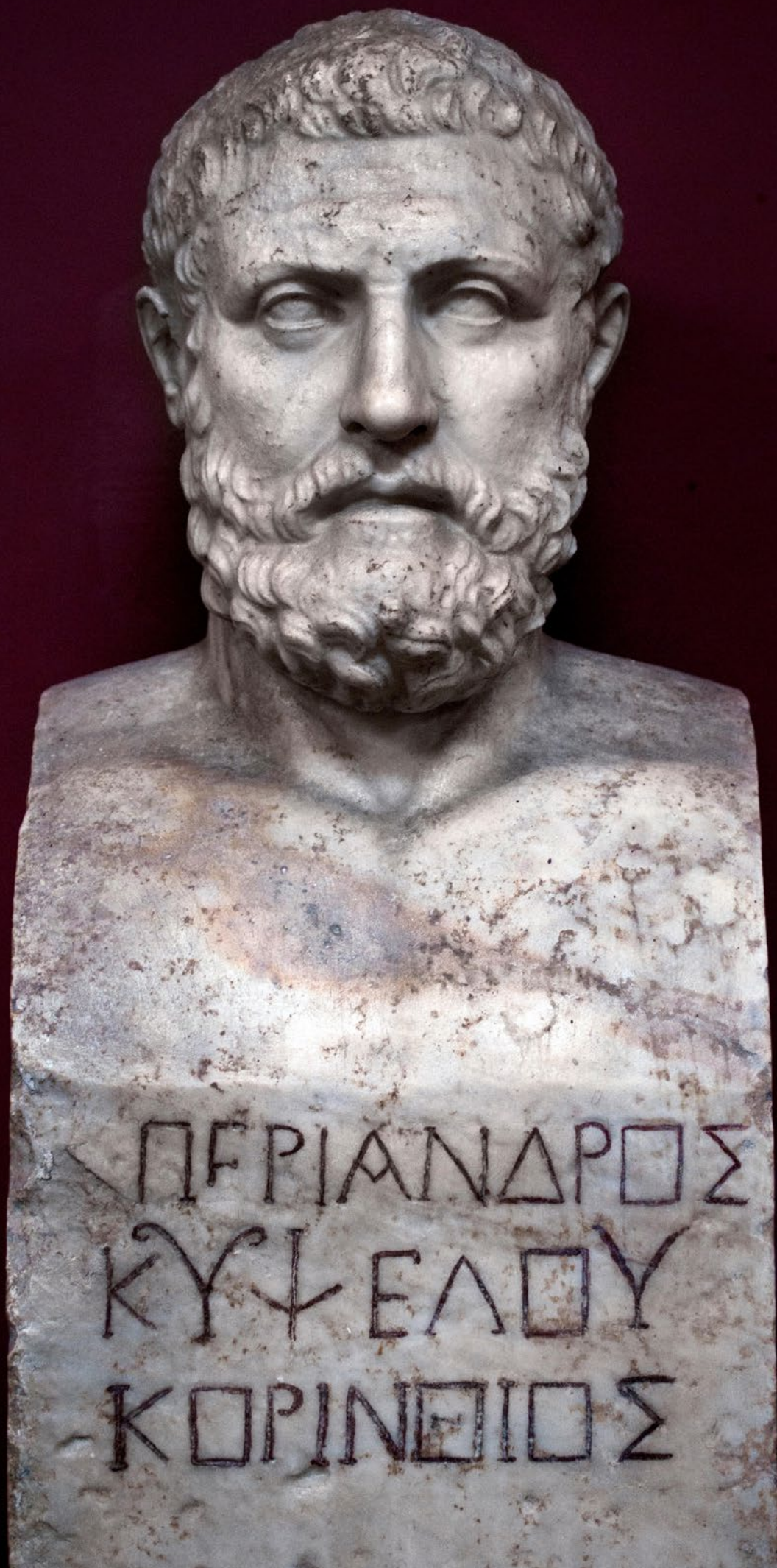
Démocratie athénienne – démocratie moderne: tradition et influences. Neuf exposés suivis de discussions, Genf 2010

Klaus Stüwe / Gregor Weber (Hg.)

Antike und moderne Demokratie. Ausgewählte Texte, 2. Aufl. Stuttgart 2020

Karl-Wilhelm Welwei

Das klassische Athen: Demokratie und Machtpolitik im 5. und 4. Jahrhundert, Darmstadt 1999



ΠΕΡΙΑΝΔΡΟΣ
ΚΥΨΕΛΟΥ
ΚΟΡΙΝΘΙΟΣ

Tyrannis

Tod dem Tyrannen – angeblich geht diese Formel auf Brutus und die Ermordung des Diktators Caesar zurück. Tatsächlich ist sie aber eine spätere Erfindung und markiert das entscheidende Problem: Der Tyrann ist ein politischer Kampfbegriff, der eine pervertierte Form der Alleinherrschaft anprangert und fast immer mit historischen Beispielen argumentiert. Verfolgt man die Tyrannis zurück zu ihren Wurzeln im antiken Griechenland, waren die Verhältnisse aber noch nicht so eindeutig.

— Das Aufkommen der Tyrannis ging einher mit der Ausbildung der Polis im 7. und 6. Jahrhundert v. Chr. Hatten in der homerischen Welt große Männer wie Agamemnon, Achilles und Odysseus über größere Gehöfte und zugehörige Personenverbände geherrscht, veränderte die Polis das soziale Gefüge grundlegend. Die Polis war nicht nur eine Stadt mit öffentlichen Versammlungsplätzen, sondern selbst ein neuartiger Personenverband. Athen etwa war gleichbedeutend mit den Athener Männern. Die Ausbildung dieser Form von Bürgerstaatlichkeit und die Etablierung erster Institutionen schuf Rahmenbedingungen, an denen sich die traditionelle Elitenkonkurrenz neu ausrichten musste. Tyrannen erwiesen sich in diesen Kämpfen als die erfolgreichsten und etablierten etwa in Korinth, Sikyon oder Samos Alleinherrschaften und in manchen Fällen sogar regelrechte Dynastien.

Polemiken gegen und Hymnen für Tyrannen aus dieser frühen Zeit gehören in den Kontext elitärer Konkurrenzkämpfe. Eine generell negative Konnotation hatte Tyrannis noch nicht, sie war gleichbedeutend mit Alleinherrschaft. Zur Stabilisierung ihrer Herrschaft bedienten sich Tyrannen letztlich derselben Mittel wie zuvor die großen Männer der

homerischen Welt: Sie kehrten ihre Erfolge im Krieg heraus, kümmerten sich um die städtischen Kulte, stabilisierten ihre Stellung durch gastfreundschaftliche Beziehungen und Heiratsverbindungen mit anderen mächtigen Sippen und stellten die Einhaltung von Recht und Ordnung sicher. Man kann Tyrannen durchaus sinnvoll als Transformation älterer Formen von Alleinherrschaft in die neue Situation der Polis sehen.

Der entscheidende Faktor für die Wende des Tyrannenbildes war das Recht. In vielen Poleis des späten 7. und 6. Jahrhunderts wurden Gesetze öffentlich auf Holz oder Stein festgeschrieben. Gesetze an sich stellen noch keinen Widerspruch zur Herrschaft eines Tyrannen dar, tatsächlich waren diese nicht selten selbst Gesetzgeber. Man sollte sich die frühen Gesetze auch nicht als systematische Kodifikationen vorstellen, sondern eher als lose Zusammenstellungen von konkreten Regelungen und Verfahren etwa zum Ehe- und Erbrecht, Gewaltdelikten oder zur Durchführung von Kulte. Der Effekt war aber doch erheblich: Mit der Verschriftlichung war das Recht nicht mehr nur an die Aufrechterhaltung durch mächtige Einzelpersonen gebunden, sondern wurde zum Bezugspunkt

Büste des Periander, der in der zweiten Hälfte des 7. Jahrhunderts v. Chr. seinem Vater Kypselos als Tyrann von Korinth nachfolgte; er war als Gesetzgeber aktiv, zählte in manchen Listen zu den berühmten Sieben Weisen, galt aber auch als Musterbild eines grausamen Tyrannen (römische Kopie eines Originals des 4. Jahrhunderts v. Chr., vatikanische Museen)

der gesamten Gemeinschaft und ging einher mit neuen Vorstellungen von guter Ordnung (*eunomia*) und der Gleichheit aller vor dem Gesetz (*isonomia*).

Athen ist für diese Entwicklungen ein gutes Beispiel. War die Polis um die Wende vom 7. zum 6. Jahrhundert von Konkurrenzkämpfen der Elite geprägt, kam es in den 570er Jahren v. Chr. unter Solon zur Verschriftlichung von Gesetzen und gesellschaftlichen Reformen. In den erhaltenen Gedichten Solons findet sich zugleich die erste negative Charakterisierung der Tyrannis als unrechtmäßige und gewalttätige Herrschaftsform. In der Folge konnte Peisistratos zwar eine Tyrannis in Athen errichten, ließ die von Solon eingeführten Gesetze aber unverändert bestehen und trug somit zu ihrer Verfestigung bei. Als sein älterer Sohn Hipparchos 514 v. Chr. ermordet und wenig später auch sein jüngerer Sohn Hippias vertrieben wurde, konnte Kleisthenes 508/7 v. Chr. seine Reformen ins Werk setzen, die Bevölkerung Attikas neu ordnen und damit Gefolgschaften von potenziellen Tyrannen einen Riegel vorschieben. Damit waren die Grundsteine für die zunehmende Beteiligung des Volkes an der Herrschaft und die Ausbildung der Demokratie gelegt.

Eine wichtige Etappe waren im frühen 5. Jahrhundert v. Chr. die Perserkriege. Nachdem es unter maßgeblicher Beteiligung der Athener gelungen war, die persische Invasion in den berühmten Schlachten von Marathon, Salamis und Plataiai abzuwehren, erinnerte man diesen Erfolg als Kampf für die Freiheit. Als zentraler Wert der sich etablierenden Demokratie entwickelte der Freiheitsbegriff ein zutiefst dialektisches Verhältnis zur Herrschaft: In der demokratischen Polis realisiert sich Freiheit in der direkten Herrschaft des Volkes, während in der tyrannischen Herrschaft allein der Tyrann frei ist. Damit wurde die Tyrannis endgültig zum Feindbild und politischen Kampfbegriff – als Archetyp des Tyrannen herrschte der Perserkönig nun über ein Riesenreich voller Sklaven.

Seither ist der Tyrann eine Figur der publizistischen Polemik. Alle ausführlicheren

Wenn ich das Land geschont, das Vaterland, und Tyrannis und Machtgewalt, die unerbittliche nicht angerührt und so meinen Nachruhm nicht besudelt noch geschändet habe, schäme ich mich keineswegs. Denn so werde ich eher – glaube ich – den Sieg davontragen über alle Menschen.

Solon, Fragment 32 West (Ü Mülke)

Berichte über die ältere Tyrannis sind ab dem 5. Jahrhundert v. Chr. unter dem Eindruck der etablierten Demokratie verfasst worden. Der Tyrann erscheint als monströse Kontrastfolie, er vergeht sich an Gemeinwesen, Kult und Reichtümern, er betrügt und schreckt auch vor der Ermordung von Mitbürgern nicht zurück. Wie sehr diese Sicht die Geschichte verzerrt, kann man etwa daran ablesen, dass die Tyrannis des Peisistratos unbestreitbar eine Blütezeit Athens war. Auch die Ermordung bzw. Vertreibung seiner Söhne war in der historischen Situation kein Befreiungsschlag, sondern das Ergebnis von Ehrverletzungen und Rache – zum Meilenstein der Demokratie wurde das Ereignis erst in der Rückschau.

Einmal etabliert konnte der Tyrann flexibel als Gegenbild zur jeweils für rechtmäßig gehaltenen Ordnung verwendet werden. Dies gilt sowohl für die jüngere Tyrannis des späten 5. und 4. Jahrhunderts v. Chr. als auch die Monarchien der hellenistischen Zeit. Alexander der Große trat seinen Feldzug in den Osten bekanntlich als Rache für die Perserkriege an, machte sich in dessen Verlauf aber immer mehr die persische Herrschaftstradition zu eigen und wurde vom griechischen Gefolge zum Tyrannen gestempelt. Paranoia gehörte von Anfang an zur Topik des Tyrannen, konnte aber auch ins Pathologische gesteigert werden: So experimentierte der hellenistische König Antiochos IV. im 2. Jahrhundert v. Chr. mit neuen Formen religiöser Legitimation, löste damit die



Das Olympieion in Athen war einer der größten Tempel der Antike. Er wurde unter den Peisistratiden begonnen, von Antiochos IV. fortgesetzt und vom römischen Kaiser Hadrian vollendet

vermeintlich erste Verfolgung der jüdischen Religion aus und ging als wahnsinniger Tyrann in die Geschichte ein.

In der römischen Geschichte hatte der Wahnsinn dann Methode: Nach der Ermordung Caesars und den blutigen Bürgerkriegen der untergehenden Republik begründete Augustus die römische Kaiserherrschaft paradoxerweise, indem er die Republik programmatisch wiederherstellte. Wann immer römische Kaiser aus dem labilen Gleichgewicht zwischen Alleinherrschaft und Republik ausbrachen, brandmarkte sie die republikanisch geprägte Geschichtsschreibung als Wahnsinnige. Man denke an Caligula, Nero und Commodus. Ja mehr noch: Als Ludwig Quidde 1894 seine berühmte Studie zum Cäsarenwahnsinn publizierte, parallelisierte er Caligula kaum verhohlen mit Wilhelm II. und kritisierte dessen Regierungsstil.

Lässt sich der Tyrann also überzeitlich definieren – gleichsam von Peisistratos bis Putin? Eher nicht: Im Mittelalter wurde der ewige Prinz John der Robin-Hood-Filme unter den Bedingungen eines Gottesgnadentums zum Erzschorlen, gegenwärtige Populisten wie Donald Trump finden in der Vormoderne ohne Massenmedien nur schwache Analogien und zur Beschreibung von Wladimir Putins Regime sind verbindliche Begriffe noch gar nicht gefunden. Was die lange Galerie der Tyrannen eint, ist ihre Stilisierung zum Gegenteil richtig empfundener Ordnungen, die je nach Epoche aber ganz unterschiedlich aussehen konnte. Im Umkehrschluss bedeutet dies nicht, einem Relativismus das Wort zu reden und alles zur Ansichtssache zu erklären. Im Hintergrund der Tyrannentopik stehen fast immer ernstzunehmende Gewalterfahrungen und gesellschaftliche Erschütterungen. Der Blick auf die Genese der Tyrannentopik im antiken Griechenland sensibilisiert aber dafür, dass man auch heute sehr genau hinsehen muss, wer wen und mit welchem Ziel zum Tyrannen erklärt.

Johannes Bernhardt



Büste des römischen Kaisers Caligula (12–41 n. Chr.), der schon in der Antike zum Verrückten stilisiert wurde und lange als Musterfall des Cäsarenwahnsinns galt (Ny Carlsberg Glyptotek, Kopenhagen)

Weiterführende Literatur

Thomas Blank u. a. (Hg.)

Caesarenwahn. Ein Topos zwischen Antiwilhelminismus, antikem Kaiserbild und moderner Populärkultur, Göttingen 2021

André Krischer / Barbara Stollberg-Rilinger (Hg.)

Tyrannen. Eine Geschichte von Caligula bis Putin, München 2022

Kurt Raaflaub

Die Entdeckung der Freiheit, München 1985

Timothy Snyder

Über Tyrannei. Zwanzig Lektionen für den Widerstand, München 2018

James Taylor

Turannoi in Archaic Greece. A New Phenomenon or a New Name for an Old Phenomenon?, in: Johannes Bernhardt / Mirko Canevaro (Hg.), *From Homer to Solon. Continuity and Change in Archaic Greece*, Leiden 2022, 301–329



Innenraum: Antike



landesmuseum.de/ping

Ping!

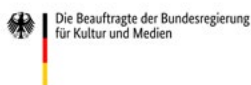
Die Museumsapp

Interaktive Touren durchs Museum – mit *Ping! Die Museumsapp* können Besucher*innen das Badische Landesmuseum spielerisch erkunden. Mit der bekannten Tinder-Mechanik kann man Objekte nach den eigenen Interessen auswählen, mit ihnen chatten und sie im Museum besuchen. Für die Intervention sind 11 spannende Objekte ausgewählt worden, die in zwei Touren Einblicke in die antike Demokratie und Tyrannis bieten.

Kooperationspartner



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



In Zusammenarbeit mit



— *Ping! Die Museumsapp* begleitet die Besucher*innen des Badischen Landesmuseums bei der spielerischen Erkundung der Sammlungen. Der Kern ist das Chatten mit Objekten. Man kann direkt mit Ihnen in Kontakt treten und wie mit Menschen ein Gespräch führen. Als Einstieg nutzt die App die bekannte Tindermechanik, mit der man durch Bilder und kurze Beschreibungen von Objekten *swipen* kann. Passt das eigene Profil zu einem interessanten Objekt, kommt es zu einem *Match* und der Dialog kann beginnen. Für den Chat nutzt die App die Funktionalitäten von SMS oder Messengern wie *Whatsapp* und *Telegram*. Ist das Interesse nach dem ersten Kennenlernen geweckt, lädt das Objekt zu einem Treffen im Museum ein, vor Ort kann der eigentliche Hauptdialog dann fortgesetzt werden. Aus stummen Objekten hinter Glas werden so interessante Gesprächspartner*innen mit individueller Persönlichkeit, Stimmungen und Interessen. In die Unterhaltungen können ganz unterschiedliche Themen, Objektgeschichten und Ausstellungskontexte eingebettet werden, durch ihre Antworten

haben Nutzer*innen die Möglichkeit, den Gesprächsverlauf individuell zu bestimmen und sich zu den Aussagen des Objekts zu verhalten.

Die Idee für *Ping!* ist aus Workshops mit der Bürgerschaft hervorgegangen. Immer wieder wurde darüber diskutiert, wie man das emotionale Erleben von Objekten im Museum einfangen und für den Aufbau richtiger Beziehungen nutzen kann. Ein Beispiel war eine griechische Vase, die durch ihre digitale Inszenierung direkt auf Besucher*innen reagiert und sich darüber beschwert, dass man sie länger nicht mehr besucht hat. Diese Überlegungen waren dann bereits im Stadium der Konzeptentwicklung, als durch einen Zufall klar wurde, dass im Verbund *museum4punkt0* vom Humboldt-Forum und vom *gamelab.berlin* bereits an einem Prototypen für eine App gearbeitet wurde, der genau in diese Richtung ging. Es lag daher nahe, eine Kooperation mit dem Humboldt-Forum und *museum4punkt0* anzustoßen, um die App konsequent auszuentwickeln und in

#APP

- * CHATTEN MIT
OBJEKTEN
- * SAMMLUNG ANLEGEN
- * VON ERNST BIS FUN

#INTERVENTION

- * DEMOKRATIE-TOUR
- * TYRANNIS-TOUR
- * NEUE PERSPEKTIVEN!

Karlsruhe an den Start zu bringen. In enger Zusammenarbeit mit dem *gamelab.berlin* und einem großen Team von Autor*innen sind für den Launch rund 80 Dialoge für Objekte entwickelt worden, seit Sommer 2021 kann *Ping!* im Badischen Landesmuseum genutzt werden.

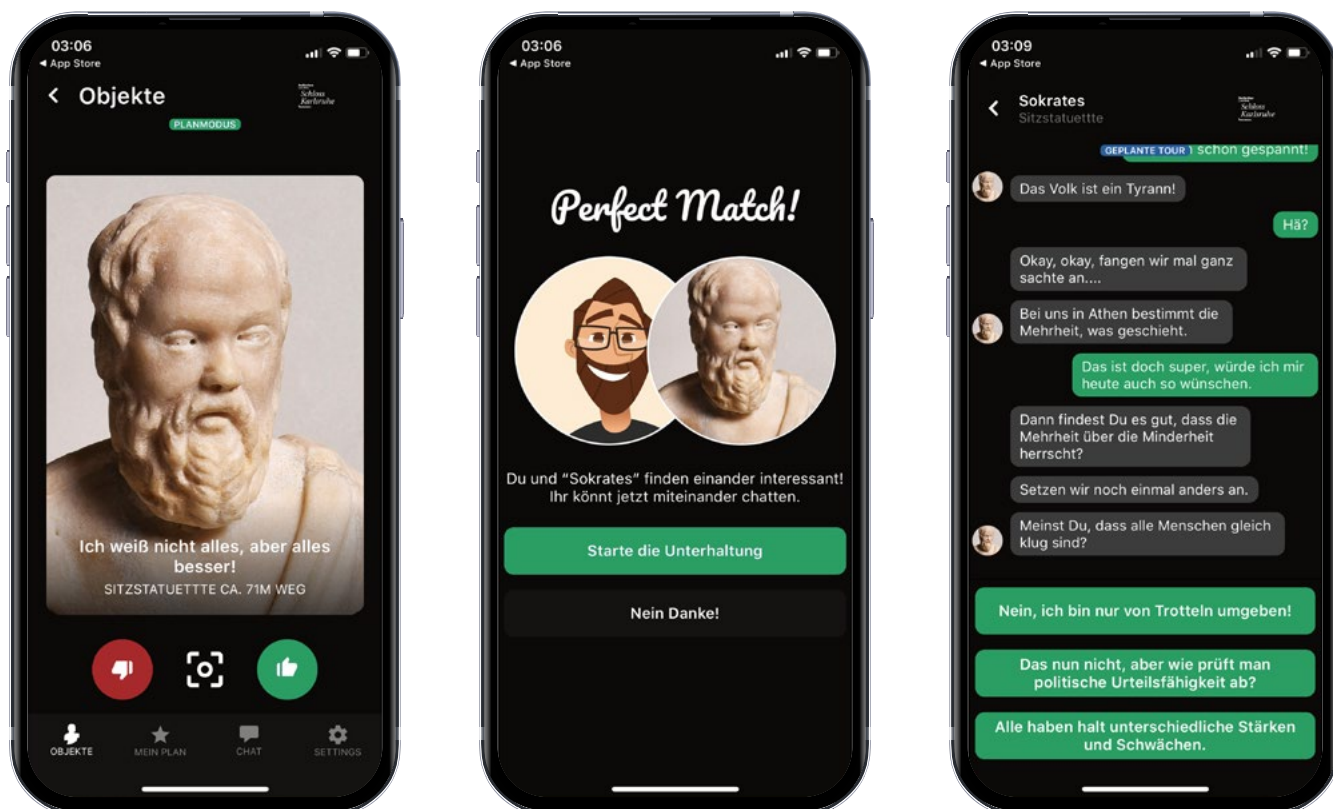
Ping! bietet eine umfassende Experience. So kann man die App bereits zu Hause laden, mit dem *Matchen* von interessanten Objekten beginnen und eine Tour für den nächsten Museumsbesuch planen. Befindet man sich im Museum, kann man auf eine Entdeckungstour mit allen Objekten gehen, für die Dialoge zur Verfügung stehen. Schließlich bieten bereits angelegte Touren thematische Zugänge und interaktive Führungen zu vorab zusammengestellten Objekten. Alle Entscheidungen in der App haben Konsequenzen, da jede Antwort den Verlauf des Dialogs individuell bestimmt und einmal durchgespielte Chats nicht wiederholt werden können; verhält man sich unhöflich, kann ein Objekt den Dialog sogar abbrechen. Wird eine Unterhaltung schließlich zu Ende geführt, fragt das Objekt, ob man es fotografieren und in die eigene Sammlung aufnehmen möchte. Man kann die App also vor, während und nach dem Museumsbesuch nutzen.

Für die Intervention zur Zeitenwende bot sich die Nutzung von *Ping!* besonders an. Schon bei der Umsetzung der App war ein entscheidender Punkt, dass man das Schreiben der Dialoge in Teams organisieren und als partizipativen Prozess gestalten kann. Bei der Umsetzung der seit 2021 verfügbaren Dialoge haben rund 40 Autor*innen aus allen Abteilungen des Museums und der Bürgerschaft mitgearbeitet; die Dialoge haben dadurch eine hohe Vielstimmigkeit und bieten eine Vielzahl an Perspektiven. Zudem kann man mit der App deutlich schneller auf aktuelle Entwicklungen reagieren als mit klassischen Museumsformaten. In der bisher verfügbaren App sind Touren und Objektzusammenstellungen zu Themen wie *#metoo* oder *Covid-19* umgesetzt worden. Für die Intervention wurde die App schließlich um neue Features erweitert, so dass die entsprechenden Dialoge direkt angewählt werden können und mit einem eigenen Einführungsdialog beginnen.

Die Inhalte für die Intervention sind in einer Lehrkooperation mit der Universität Mannheim von Studierenden entwickelt worden.

Ausgangspunkt war die Idee, aus der Sammlungs- ausstellung Antike des Badischen Landesmuseums eine Auswahl an spannenden Objekten zu treffen, diese sowohl aus der Perspektive der antiken Demokratie als auch der Tyrannis zu beleuchten und somit Anstöße zum Nachdenken über die Gegenwart zu geben. In einem ersten Projektseminar haben die Studierenden zunächst die historischen Hintergründe der Objekte erarbeitet, Differenzen und Ambivalenzen der politischen Ordnungen herausgestellt und Potenziale zum Hinterfragen gegenwärtiger Selbstverständlichkeiten identifiziert. In einem zweiten Projektseminar haben die Studierenden dann zwei Touren für *Ping!* entwickelt, die Einblicke in die Lebenswelten der antiken Demokratie geben und die Frage der Legitimation tyrannischer Herrschaft ins Zentrum stellen. In beiden Touren können die Dialoge je nach Interesse der Nutzer*innen ausgewählt werden, durch die übergreifenden Themen haben sie aber gemeinsame Bezugspunkte.

Das Schreiben der Dialoge fand in mehreren Workshops statt. Nach bewährter Methode stand am Anfang die Entwicklung einer sogenannten Persona, also des in den Dialogen zum Ausdruck kommenden Charakters des Objekts. Ausgangspunkte für die Entwicklung einer solchen Persona können das Alter, Bedürfnisse, Kenntnisse, Befürchtungen und Sehnsüchte der Objekte sein, die anhand der direkten Betrachtung oder eines Fotos des Objekts imaginiert werden. Auch grundsätzliche Entscheidungen zum Sprachstil helfen bei der Profilierung des Objekts, wobei



Für die Intervention stehen in *Ping!* 16 Dialoge mit demokratischen und tyrannischen Objekten bereit

die meisten Dialoge der Intervention auf einen unterhaltsamen oder ernsthaften Ton zielen. Die ausgestaltete Persona dient dann als Grundlage für das eigentliche Schreiben der Dialoge. Schließlich stand den Autor*innen für die lebendige und spannende Gestaltung eine Reihe von dramaturgischen Möglichkeiten wie ein hoher Einstieg, die Fokussierung auf einen zentralen Konflikt oder konkrete Aufforderungen zum Handeln zur Verfügung. Die Dialoge der Intervention sind durch die thematischen Schwerpunkte der beiden Touren und zahlreiche Verweise miteinander verbunden, können aufgrund dieses Vorgehens aber auch je für sich stehen.

Die beiden Touren zu Demokratie und Tyranis umfassen jeweils 8 Objektdialoge. Die Dialoge selbst behandeln immer ein relevantes Themenfeld, das Spektrum reicht von der Welt Homers über die Bedeutung von Festen, Helden, Waffen, Gelagen, Gräbern, und Frauen für die politischen Ordnungen der Antike bis zu deren Reflexion in der politischen Philosophie. Für fünf der Themenfelder werden die demokratischen und tyrannischen Perspektiven an einem Objekt festgemacht, das in beiden Touren ausgewählt werden kann. Drei Themenfelder gehen von zwei unterschiedlichen Objekten aus und betonen damit jeweils die demokratische oder tyrannische Perspektive. Komplementär zum direkten Erlebnis der *Ping!*-Dialoge bieten die folgenden Essays einen vertiefenden Einblick in die verhandelten Themenfelder. Sie gehen auf die historischen Hintergründe, die jeweils ausgewählten Objekte sowie die Umsetzung in *Ping!* ein und sind auch für sich genommen eine anregende Lektüre – verfasst wurden sie von den Studierenden-Teams, die damit ganze Arbeit geleistet haben!

Johannes Bernhardt, Silke Hockmann, Christiane Lindner

Weiterführende Hinweise

Badisches Landesmuseum

Creative Collections. Digitale Wege ins Museum, Karlsruhe 2022

Johannes Bernhardt

Expotheken, sprechende Objekte und Künstliche Intelligenz
museum4punkt0.de/expotheken-sprechende-objekte-und-kuenstliche-intelligenz

Min Chen

What's Driving the Baden State Museum's Online-Onsite Offer
jingculturecommerce.com/baden-state-museum-ping-mobile-app



Die Welt Homers

Ilias und *Odyssee* gehören zu den berühmtesten Werken der Weltliteratur. Die Epen Homers erzählen von den Besten der Besten, heldenhaften Gestalten wie Achilleus, Odysseus und Hektor. Die Epen geben aber auch einen Einblick in die politische Kultur von Homers Welt. Wie legitimierten die Helden ihre Macht und herrschten wirklich nur die Besten? Und welche Rolle kam dabei dem gewöhnlichen Volk zu?

— Die homerischen Epen schildern Ereignisse aus dem Sagenzyklus über den Trojanischen Krieg. Die *Ilias* beschreibt Kämpfe und Konflikte während der Belagerung Trojas, die durch den Raub der schönen Helena ausgelöst worden war. In der *Odyssee* wird gleichsam in Fortsetzung die Rückkehr des Helden Odysseus in seine Heimat Ithaka erzählt. Auch wenn keine genaue Datierung der Epen möglich ist, werden sie grob im Zeitraum von 800 bis 650 v. Chr. eingeordnet. In der griechischen Geschichte gehören sie somit in die Frühphase der Archaik, eine Epoche, für die neben archäologischen Zeugnissen nur sehr wenige schriftliche Quellen vorliegen. Die Epen sind deshalb von unschätzbarem historischem Wert, da sie Einblick in eine ansonsten schwer greifbare Zeit bieten. Dies mag zunächst verwundern, da die Epen in erster Linie literarische Erzählungen sind. Sie sind durchdrungen von mythischen Wesen und Gottheiten. Doch geht die Forschung davon aus, dass soziale Strukturen und gewisse Umgangsformen auf realen Lebensumständen beruhen müssen, damit die Epen für das

damalige Publikum verständlich waren. Vor allem gilt dies für den Aufbau und die Struktur der homerischen Gesellschaft sowie die Verteilung von Macht und Wohlstand. Die Welt Homers kennt den Gegensatz zwischen Demokratie und Tyrannis natürlich noch nicht, gehört mit dem Gegensatz von *basileis* und Volk aber in dessen Vorgeschichte.

Homerische Helden werden als *basileis* bezeichnet. Übersetzt wird dies zumeist als „Könige“, aber man sollte besser allgemein an Anführer, Oberhäupter oder schlicht die Großen denken. Die *basileis* sorgen für den Zusammenhalt der Gemeinschaft nach innen und repräsentieren sie nach außen. Sie haben eine nahezu absolute Machtposition, sprechen Recht und führen Krieg. Ihre Macht beruht auf Ansehen, denn nur diejenigen, die von ihrer Gemeinschaft als *basileus* betrachtet werden, sind es auch. Das Ansehen wiederum beruht vor allem auf Leistungen: Manche *basileis* behaupten sich als tapfere Krieger, andere als weise und bedachte Ratgeber, in allen Feldern kann niemand der Beste sein.

Geometrische Grabamphore aus Attika mit Schlangenornamenten und Darstellungen von Krieger, Streitwagen und Kentauren (um 720–710 v. Chr., Badisches Landesmuseum)

Immer der Beste sein und den anderen überlegen.

Homer, *Ilias* 6.208 (Ü Bernhardt)

Gewonnenes Ansehen muss kontinuierlich behauptet werden, weswegen die *basileis* unter erheblichem Leistungsdruck stehen. Oberflächlich betrachtet mag die homerische Gesellschaft wie das Idealbild einer gerechten Gesellschaft erscheinen, da Machtpositionen so stark auf Leistung ausgerichtet sind. Diese Sichtweise möchte auch Homer vermitteln, doch fällt vielfach auf, dass *basileis* von regelrechten *basileus*-Dynastien abstammen und sich über ihre Herkunft profilieren. Zudem nutzen viele *basileis* ihre Machtposition, um Wohlstand anzuhäufen, den sie in Form von Luxusgütern öffentlichkeitswirksam zur Schau stellen. Fürchten *basileis* schließlich um ihr Ansehen und ihre Macht, so schrecken sie auch vor Gewalt nicht zurück. Aus heutiger Perspektive bewegt sich die homerische Gesellschaft auf einem schmalen Grat zwischen gerechten und ungerechten Aspekten. Bezeichnenderweise ist jüngst darauf hingewiesen worden, dass die Herrschaft und Selbstdarstellung der *basileis* eine hohe Überschneidung mit späteren Tyrannen aufweist.

Eine Gesellschaft kann natürlich nicht nur aus Helden bestehen. Während die *basileis* im Zentrum der Epen stehen, kommt das Volk nur am Rande vor. Es erscheint oft nur als namenloses Publikum, vor dem die *basileis* sich messen. In den Epen ist es aber auch nicht völlig unsichtbar. Die Erwähnung von Herolden, Dienern und Schweinehirten gibt immer wieder kleine Einblicke in das Leben gewöhnlicher Menschen. Besonders wichtig sind in der homerischen Welt die Versammlungen. Diese finden nicht hinter verschlossenen Türen statt, sondern werden in der Öffentlichkeit abgehalten. Das gewöhnliche Volk hat Zugang und schafft die Atmosphäre für die rhetorischen Wettkämpfe der *basileis*. Jubel oder Schweigen sind wichtige Signale für die *basileis*, denn auch sie können trotz ihrer ökonomischen und militärischen Stärke nicht völlig ohne einen gewissen Rückhalt handeln. Die Rolle des Volkes sollte daher nicht unterschätzt werden, im Gegenzug sollte man sie aber auch nicht überschätzen oder gar demokratische Tendenzen vermuten. Es gibt keine formale Beteiligung an politischen Prozessen und die *basileis* stehen in der Hierarchie natürlich klar über dem Volk. Besonders stark treten diese Unterschiede hervor, wenn einzelne Figuren aus dem gewöhnlichen Volk ins Rampenlicht treten. Dann sind sie der Willkür und Gewalt der *basileis* schutzlos ausgesetzt und bekommen dies bei Widerspruch auch am eigenen Leib zu spüren. Angesichts der heldenhaften *basileis* erscheint die einzelne Person unbedeutend. Nur im Kollektiv können sie eine Gefahr für das Machtmonopol der *basileis* darstellen.

Die soziale Ungleichheit der frühen Archaik spiegelt sich auch in der attischen Grabamphore aus der Zeit um 720–710 v. Chr. wider. Die Amphore schmückte entweder ein Grab oder war eine Beigabe zu einem Grab. Die für ihre Zeit aufwendige Verzierung lässt auf das Grab einer hochrangigen Person schließen, zu deren Ehren die Amphore angefertigt wurde. Aus dem archäologischen Befund lässt sich für die frühe Archaik

also eine Elite mit Statusbewusstsein erschließen, die sich mit den Beobachtungen zu den homerischen *basileis* deckt. Am Hals und an den Henkeln der Amphore befinden sich plastische Schlangen, die als Erd- und Todessymbole zu deuten sind und Aufschluss über die Nutzung als Grabamphore geben. Auf ihrem Bauch sind Streitwagen und Fußsoldaten abgebildet, die eine Grabprozession zu Ehren des Toten darstellen und damit sein Ansehen in der Gemeinschaft unterstreichen. Neben den für den geometrischen Stil typischen Mustern erkennt man zudem Hunde und Kentauren, Mischwesen aus Menschen und Pferden, die einen Hasen jagen. Auch in den homerischen Epen finden sich Kentauren, was ein Hinweis darauf ist, dass es in der frühen Archaik weitergehende Kontakte sowie eine gemeinsame Sagen- und Mythenwelt im östlichen Mittelmeerraum gab. Was man nicht auf der Amphore sieht, sind Szenen aus dem alltäglichen Leben. Die Grabprozession zeigt Figuren mit Speeren, Schilden und Helmen



Schlangenorname an Hals und Henkeln



Grabprozession mit vierspännigen Streitwagen und schwer bewaffneten Kriegern

und verweist somit vor allem auf den militärischen Kontext. Das gewöhnliche Volk ist abwesend. Für den Auftraggeber oder Hersteller waren alltägliche Szenen für die Ehrung des Bestatteten offenbar nicht von Bedeutung und bleiben unsichtbar.

Dieser Gegensatz zwischen der dominierenden Elite und dem unsichtbaren Volk, der sich sowohl in den Epen als auch der Gestaltung der Amphore zeigt, ist der Ausgangspunkt der *Ping*-Dialoge. In der Tyrannentour können die Nutzer*innen mit dem fiktiven *basileus* Agathokles chatten, der über ein ausgeprägtes Selbstbewusstsein verfügt und dem Motto verpflichtet ist, er sei „Simply the Best“. Während Agathokles stolz mit seinem ehrenvollen Tod und seiner Grabamphore prahlt, steht in der Demokratie-Tour eine andere Geschichte im Vordergrund. Dort kommt mit Lyson ein Diener des Agathokles zu Wort. Als unscheinbarer und zurückhaltender Charakter geht Lyson auf die Unsicherheiten ein, die sich aus der willkürlichen Herrschaft der *basileis* ergeben können. Der Kontrast zwischen Agathokles und Lyson zielt auf die Ambivalenzen der homerischen Welt zwischen *basileis* und Volk. Ausgehend von der Amphora vermitteln die Chats ein Verständnis für Ungleichheiten der frühen Archaik. Dabei machen sie sich dieselbe Spannung zwischen Realität und Fiktion zunutze, die die homerischen Epen zu Klassikern der Weltliteratur gemacht hat.

Jan Fehling, Maximilian Grunwald

Weiterführende Literatur

Moses I. Finley

Die Welt des Odysseus,
Frankfurt a. M. 2005

Joachim Latacz

Homers Ilias. Studien zu Dichter, Werk und Rezeption, Berlin 2014

Jan B. Meister

„Adel“ und gesellschaftliche Differenzierung im archaischen und frühklassischen Griechenland, Stuttgart 2020

Barbara Patzeck

Homer und die frühen Griechen,
Berlin 2017

Antonios Rengakos /

Bernhard Zimmermann (Hg.)

Homer-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung,
Stuttgart 2011



Feste Feiern

Fußball-WM in Katar, Olympische Spiele in Beijing – die politische Dimension des Sports führt in den letzten Jahren immer wieder zu hitzigen Debatten. Ein Blick ins antike Griechenland zeigt, dass Sport, Politik und Gemeinschaft dort ganz selbstverständlich miteinander verwoben waren. Am Beispiel der Panathenäen wird die Instrumentalisierung des Wettbewerbs sowohl in Zeiten der peisistratidischen Tyrannis als auch der athenischen Demokratie besonders deutlich.

— Die Forderung, dass Sport und Politik nichts miteinander zu tun haben sollen, gewinnt aktuell immer mehr Befürworter*innen. Angesichts der Ausrichtung der Fußballweltmeisterschaft 2022 in Katar und der berechtigten Kritik hieran wirkt dies aber geradezu absurd. Auf den heutigen Spitzensport kann diese Forderung schon deswegen nicht zutreffen, da allein aufgrund der Organisation eine enge Zusammenarbeit von Politik, Wirtschaft und privaten Verbänden gegeben sein muss. Betrachtet man die Zeremonie im Vorfeld heutiger Olympischer Spiele, bei der stets weißgewandete Frauen das olympische Feuer in Griechenland entzünden und eine scheinbar überzeitliche Idylle inszeniert wird, stellt sich die Frage, wie die Verbindung von Sport und Politik in der Antike aussah. Dass es einem Herrscher nützen konnte, selbst in allem der Erste zu sein, versteht sich von selbst. Wie aber stand es mit den Panathenäen in Athen, die im sechsten Jahrhundert v. Chr. unter tyrannischer Herrschaft etabliert und im fünften Jahrhundert v. Chr. unter demokratischen Vorzeichen fortgesetzt wurden?

Als zentrales Fest der Polis Athen wurden die Panathenäen zu Ehren der Stadtgöttin Athena alle vier Jahre gefeiert. Sie bestanden aus einer großangelegten Prozession, einem Opfer mit

Bankett, verschiedenen Pferde- und Wagenrennen sowie diversen athletischen und musischen Wettkämpfen. Anders als die Tyrannen auf Sizilien, die häufig eigene Pferdegespanne an den Start brachten, nahmen die peisistratidischen Tyrannen nicht an den Wettkämpfen teil. Vielmehr gelang es ihnen, auf indirektem Wege die öffentliche Debatte zu bestimmen, indem sie als Ausrichter, Organisatoren und Finanziers der Panathenäen auftraten. Besonders deutlich wird dieser Einfluss in der Auswahl der Personen, die an der Prozession teilnehmen durften. Ein prominentes Beispiel hierfür sind die *kanephoroi*. Diese „Korbträgerinnen“ durften während der Prozession den Opferkorb für Athena tragen und wurden für gewöhnlich aus den Töchtern der einflussreichen Familien in Athen ausgewählt. Zugleich bedeutete dies aber auch: Wessen Tochter für diese Rolle ausgewählt wurde, gehörte zum inneren Zirkel der Peisistratiden und wurde in dieser Stellung öffentlich sichtbar. Wie wir vom Historiker Thukydides erfahren, sorgte dieser Auswahlprozess durch die Tyrannen aber nicht nur für glückliche Athener*innen, sondern auch für solche, die sich übergangen fühlten. Wahrscheinlich aufgrund einer solchen Kränkung kam es 514 v. Chr. schließlich zum tödlichen Anschlag auf den Tyrannen Hipparchos.

Archaische Preisamphore mit der typischen Vorderseitendarstellung der Stadtgöttin Athena, die in Kampfpose mit Schild und Speer zwischen zwei Säulen steht (um 540 v. Chr., Badisches Landesmuseum)

Dann haben wir uns bei unsrer Denkweise auch von der Arbeit die meisten Erholungen geschaffen: Wettspiele und Opfer, die jahraus, jahrein bei uns Brauch sind, und die schönsten häuslichen Einrichtungen, deren tägliche Lust das Bittere verscheucht. Und es kommt wegen der Größe der Stadt aus aller Welt alles zu uns herein.

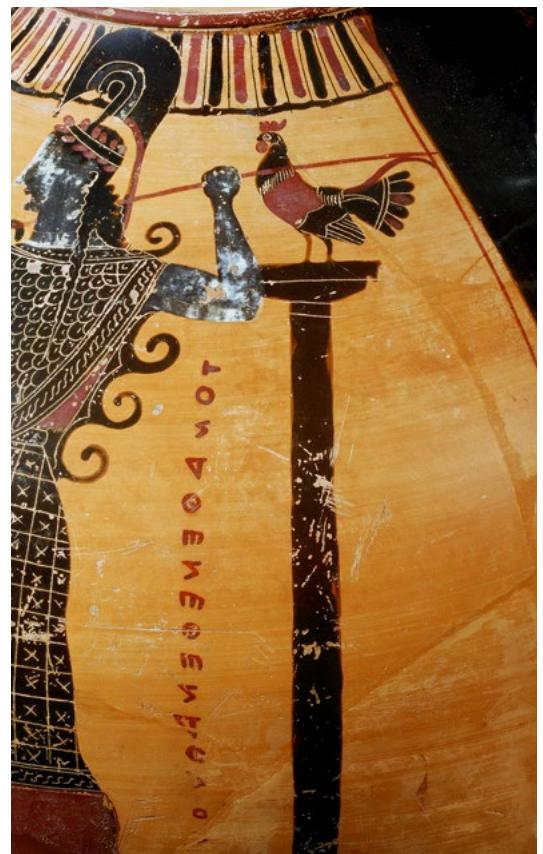
Thukydides 2.38 (Ü Landmann)

Diese Tötung des Tyrannen während der panathenäischen Festspiele ist als Schlüsselmoment der Entstehung der athenischen Demokratie in die Geschichte eingegangen. In der modernen Forschung ist man sich zwar einig, dass eher persönliche als politische Gründe zu diesem Ereignis führten, im Nachhinein wurde die Tötung des Tyrannen aber als Geburtsstunde des demokratischen Athens inszeniert. Besonders deutlich kommt dies etwa in der Statuengruppe zum Ausdruck, die zu Ehren der Tyrannentöter auf der Agora aufgestellt wurde. Dass Hippias, der Bruder des getöteten Tyrannen, erst 511 v. Chr. durch das Eingreifen Spartas vertrieben werden konnte, trat im Selbstverständnis des demokratischen Athens in den Hintergrund. Im Zentrum der Erinnerung stand die Tötung des Tyrannen. Die Panathenäen sind somit untrennbar mit dem Ende der peisistratidischen Tyrannis und der Entstehung der Demokratie verbunden.

Auch in anderen Bereichen stehen die Panathenäen in einem engen Verhältnis mit der Polisidentität. Um als guter Bürger oder Mitglied der Gemeinschaft zu gelten, war die aktive Teilnahme an den kultischen Ereignissen der Polis unerlässlich. Während der Panathenäen wurde nicht nur der Stadtgöttin gehuldigt, sondern auch die Gemeinschaft an sich gefeiert. Zudem diente das Fest der Zurschaustellung der Macht und Stärke Athens nach innen und auch nach außen. Als Preis erhielten die Gewinner der Wettbewerbe sowohl unter der Herrschaft der Tyrannen als auch in der demokratischen Ordnung Preisamphoren, gefüllt mit kostbarem Olivenöl; die gesellschaftliche Anerkennung als Sieger war aber auch mehr als nur ein angenehmer Nebeneffekt für die Teilnehmer. Schließlich hatten die Feste wichtige Funktionen innerhalb der vielschichtigen und oftmals auch komplizierten und zermürenden demokratischen Mechanismen der Polis. Sie dienten der Erholung der Bürger von diesen Strapazen, der Erfahrung von Geselligkeit und dem persönlichen Austausch. In den Panathenäen vermischten sich die Sphären von Kult, Politik und Gemeinschaftserfahrung und brachten das demokratische Selbstverständnis Athens zum Ausdruck.

Die Verschränkung dieser Sphären lässt sich auf dem Objekt, einer schwarzfigurigen Preisamphore aus der Zeit um 540 v. Chr., gut erkennen. Auf der Vorderseite von Amphoren dieses Typs ist stets die Stadtgöttin Athena mit der Inschrift „TON AΘHNHΘEN AΘAON / Von den Siegpriisen aus Athen“ abgebildet, auf der Rückseite die Disziplin, in der die Preisamphore gewonnen wurde. Auf der Vorderseite des gewählten Objekts ist Athena als Vorkämpferin mit Schild, Speer und Helm zu sehen, rechts und links von ihr sitzen zwei Hähne auf Säulen und stehen

symbolisch für das Kämpferische. Diese Seite zeigt die kultische Dimension der Wettkämpfe. Auf der anderen Seite sind zwei Ringer im Kampf zu sehen sowie ein weiterer Ringer als Zuschauer und ein Kampfrichter in rot-schwarzem Gewand. Diese Seite zeigt die sportliche Dimension der Wettkämpfe. Die Amphore vereint also die beiden sprichwörtlichen Seiten derselben Medaille und ist ein geeignetes Objekt, um die Panathenäen als Ganzes zu thematisieren.



Die Hähne auf den Säulen stehen für den Wettkampf



Die Amphore wurde als Preis für die Disziplin des Ringkampfs vergeben, der auf der Rückseite dargestellt ist

Die Verbindung von Sport und Politik bildet das Zentrum der *Ping*-Dialoge. Dabei wird zunächst jede Seite der Preisamphore durch einen einzelnen Dialog näher beleuchtet, aber immer auch auf die jeweils andere Seite und die Verknüpfung beider Seiten hingewiesen. Betrachten lässt sich die Preisamphore schließlich weder aus einer rein sportlichen noch aus einer ausschließlich politischen Perspektive. Ebenso wenig können die Panathenäen ausschließlich aus tyrannischer oder demokratischer Perspektive behandelt werden. Um diese abstrakte Ebene für die Besucher*innen des Museums greifbar zu machen und persönlicher zu gestalten, wurden zwei Charaktere als Dialogpartner ausgewählt. Auf demokratischer Seite handelt es sich um einen der Ringer, dessen größter Wunsch es ist, den Ringkampf für sich zu entscheiden. Er verspricht sich davon Ruhm und Anerkennung innerhalb der Gesellschaft und erklärt den Besucher*innen die entsprechende Funktion der Feste. Auf tyrannischer Seite wurde einer der Hähne ausgewählt. Im Dialog hat dieser Lust auf spannende Wettkämpfe, sieht sich aber mit dem Problem konfrontiert, auf der falschen Seite der Amphore zu sitzen und so den Ringkampf auf der Rückseite nicht sehen zu können. Dadurch ist es möglich, eine Verknüpfung der beiden Seiten herzustellen und auf die Eigenarten des griechischen Sports und die Organisation durch die Tyrannen einzugehen.

Die unterschiedlichen Funktionen der Panathenäen in den politischen Ordnungen Athens zeigen, dass die Feste ein fundamentaler Bestandteil des politischen und gesellschaftlichen Lebens waren. Aus der historischen Betrachtung und den *Ping*-Dialogen ergeben sich neue und kritische Perspektiven auch für die heutige Zeit: Sport und Wettkämpfe lassen sich kaum als ein von der Politik isoliertes Phänomen begreifen. Mit dem Verhältnis zwischen diesen Sphären kann daher auch anders umgegangen werden.

Rahel Adel, Simon A. Wagner

Weiterführende Literatur

Martin Bentz

Panathenäische Preisamphoren. Eine athenische Vasengattung und ihre Funktion vom 6.–4. Jahrhundert v. Chr., Basel 1988

Walter Burkert

Die antike Stadt als Festgemeinschaft, in: Paul Hutter (Hg.), *Stadt und Fest zur Geschichte und Gegenwart europäischer Festkultur*, Stuttgart 1987, 25–44

Donald G. Kyle

Athletics in Ancient Athens, Leiden 1987

Jenifer Neils

The Political Process in the Public Festival. The Panathenaic Festival of Athens, in: J. Rasmus Brandt / Jon W. Iddeng (Hg.), *Greek and Roman Festivals. Content, Meaning, & Practice*, Oxford 2012, 199–216

Olga Palagia /

Alkestis Choremi-Spetsieri (Hg.)

The Panathenaic Games. Proceedings of an International Conference, Athen 2004

Julia L. Shear

Serving Athena. The Festival of the Panathenaia and the Construction of Athenian Identities, Cambridge 2021



Vorbildliche Helden

Herakles und Theseus sind zwei der bekanntesten Helden der Antike. In Griechenland kam solchen Helden eine wichtige Vorbildfunktion zu, sowohl Demokraten als auch Tyrannen vereinnahmten sie für ihre Zwecke. Aus heutiger Perspektive ist dies nicht leicht nachzuvollziehen, da Helden eher ein Thema des Kinos sind und im politischen Feld höchstens von ihnen die Rede ist, wenn tatsächlich Außergewöhnliches geleistet worden ist.

— Helden sind Figuren des Mythos. Aus heutiger Sicht verbinden sich damit zumeist Vorstellungen von Fiktionalität, in der Antike lagen die Dinge aber deutlich anders. Der griechische Mythos wurde nicht im Gegensatz zur „realen“ Geschichte gesehen, sondern war selbstverständlicher Teil des Vergangenheitsraums. Auch wenn es durchaus Kritik an Mythen gab, konnten selbst hochkritische Geschichtsschreiber im selben Zuge über den trojanischen Krieg schreiben und dann nahtlos in den nach heutigen Maßstäben entscheidenden Raum der historischen Erinnerung übergehen. Zudem war der Mythos nicht statisch, sondern konnte nach Bedarf flexibel um- und fortgeschrieben werden. Entscheidend waren die jeweiligen Intentionen der Autoren und ihrer Rezipienten, weswegen man ihn treffend als eine Form der intentionalen Geschichte charakterisieren kann. Schließlich gab es auch keine allgemeingültige Auffassung darüber, was den *heros* zu einem Helden macht. Was die Helden im Rückblick einte, waren ihre überlieferten Taten und ihre kultische Verehrung – der

Held, die Tat und der Kult stifteten Gemeinschaft und Identität.

Herakles ist dafür ein Musterbeispiel. Tatsächlich spielte er in der gesamten griechischen Welt eine zentrale Rolle, weswegen ihm eine Vielzahl an Kulte gewidmet war und zu seinen mythischen Taten besonders viele Varianten überliefert sind. Der Mythos hatte keine einheitliche Form und konnte je nach Autor unterschiedlich gewichtet werden. Die ältesten Berichte finden sich in den homerischen Epen *Ilias* und *Odyssee*, sein grundlegender Konflikt mit der Göttin Hera ist dort bereits angelegt. Im Zentrum standen aber durchgehend seine 12 Arbeiten, die er im Dienst des Königs Eurystheus verrichten musste. Berühmt etwa die Ausmistung der Ställe des Augias, der Kampf mit der Hydra oder den stymphalischen Vögeln. Ableisten musste er die Arbeiten als Strafe, da er in einem von Hera ausgelösten Furor seine Kinder umgebracht hatte. Herakles' herausstechendes Merkmal ist bei all seinen Taten die physische Kraft, während die schiere

Spätarchaische Bauchamphore aus Attika, die Herakles im Kampf mit drei Amazonen zeigt; auf der hier nicht abgebildeten Rückseite ist eine Götterversammlung dargestellt (um 510 v. Chr., Badisches Landesmuseum)

Phaidra sah ich und Prokris, auch Ariadne, die schöne Tochter des unheilsinnenden Minos. Es brachte sie einstmals Theseus aus Kreta zum heiligen Hügel Athens.

Homer, *Odyssee* 11.321-4 (Ü Weiher).

Unmöglichkeit seiner Aufgaben aber auch Tapferkeit und Durchhaltewillen hervortreten lässt.

Theseus kann man in vielerlei Hinsicht als athenische Spielart des Heraklesmythos sehen. Auch Theseus wird in Homers *Odyssee* erwähnt und musste eine Vielzahl an unmöglichen Aufgaben erfüllen. In der *Odyssee* ist bereits von seinem Raub der Ariadne die Rede, die er von Kreta nach Athen gebracht haben soll und die eine direkte Verknüpfung mit der Polis herstellte. Zudem findet sich die Schilderung des Raubs der Ariadne nicht nur bei Homer, sondern in bildlicher Form auch auf Keramiken aus Kreta und der Peloponnes. Schließlich ist die Episode um Ariadne inhaltlich eng verwoben mit der berühmtesten Tat des Theseus: Seinem Kampf gegen den Minotaurus, den Stiefsohn des mythischen Königs Minos von Kreta. Da der Minotaurus in einem Labyrinth eingeschlossen war, half ihm Ariadne mit dem sprichwörtlichen Faden, nach dem Sieg über den Minotaurus wieder herauszufinden.



Spätarchaischer Kyathos aus Attika, verziert mit einer Bildszene, zwei großen Augen und Sphingen (um 510 v. Chr., Badisches Landesmuseum)

Als Anknüpfungspunkt für den Herakles-Mythos wurde eine schwarzfigurige Amphore ausgewählt, die um 510 v. Chr. in Attika entstanden ist und genau aus der Zeit des Umbruchs von der Tyrannenherrschaft zur Demokratie stammt. Sie zeigt Herakles im Kampf mit mehreren Amazonen und bezieht sich auf eine seiner Aufgaben: den Raub des Gürtels der Amazonenkönigin Hippolyte. An sich war diese zunächst bereit, den Gürtel auszuhändigen. Durch das Eingreifen Heras kommt es aber zum Kampf und Herakles tötet sie. Gerade am Ende der Tyrannenherrschaft in Athen ist dieses Motiv interessant: Denn zum einen war Herakles wegen seiner Stärke von der Antike bis zur Neuzeit ein besonders attraktives Vorbild für die Selbstdarstellung und Legitimierung von Alleinherrschern. Man hat daher mit guten Gründen vermutet, dass sich auch der athenische Tyrann Peisistratos besonders an diesem Helden orientierte. Zum anderen überliefern manche Varianten des Mythos aber auch die Beteiligung des Theseus am Raubzug gegen die Amazonen, die dann aus Rache in Attika einfielen. Zur Zeit der Demokratie wurde der Kampf gegen die barbarischen Frauenkriegerinnen zu einem Lieblingsmotiv der Athener und in eine Linie mit dem Abwehrkampf gegen die Perser gestellt – auch hier gehen Mythos und Geschichte nahtlos ineinander über.

Als Anknüpfungspunkt für den Theseus-Mythos wurde ein schwarzfiguriger Kyathos ausgewählt, der ebenfalls in der Umbruchsphase um 510. v. Chr. in Attika entstanden ist. Er zeigt Theseus im Kampf mit dem Minotaurus: Der Held sticht mit seinem Schwert auf das Untier ein, das er mit der linken Hand an einem Horn gepackt hat. Ziemlich sicher wurde Theseus auch unter den Peisistratiden verehrt, nach der Vertreibung der Tyrannen wurde er aber zum entscheidenden Helden der athenischen Demokratie. Theseus wird als mythischer König zum Gründer Athens, der die einzelnen Siedlungen zur Polis zusammenschloss. Noch weitergehend wurden Theseus auch schon Werte der späteren Demokratie zugeschrieben und somit in den mythischen Raum verlängert. Der attische Tragödiendichter Euripides etwa lässt ihn in seinen Schutzflehenden zu einem Fremden sagen: „Der Anfang deiner Worte war schon falsch: Du suchst hier einen Herrn des Lands, doch sind wir frei und nicht nur Einem Untertan. Das Volk herrscht mit und wechselt Jahr um Jahr, auf Reich und Arm verteilt es gleiche Macht“ (403f. Ü Buschor).

Die *Ping*-Dialoge setzen an diesen Ambivalenzen an. In der Tyrannis-Tour begegnen die Besucher*innen Herakles, der sich im Dialog als sehr selbstsicher vorstellt und mit seinen Leistungen prahlt. Man kann ihn dann immer wieder fragen, was einen Helden ausmacht. Dabei legt Herakles den Schwerpunkt auf Talente, Fähigkeiten und Erfolge im Kampf. Im Zwiegespräch kann Herakles auch auf die Motivation hinter seinen Taten angesprochen werden. Da er vor allem im Eigeninteresse handelt und seine Taten selten anderen helfen, erscheint er selbst als tyrannisch.



Das zentrale Bildmotiv zeigt Theseus im Kampf mit dem Minotaurus

Herakles taugt daher nur als Vorbild für Machthungrige oder Tyrannen. In der Demokratie-Tour interagieren die Besucher*innen mit dem jungen und kampfeslustigen Theseus. Ein Dialogstrang befasst sich mit seinen Taten und legt den Schwerpunkt auf antike Vergangenheitsvorstellungen: Der Held funktioniert letztlich nur im Spannungsfeld von Mythos und Geschichte. Der zweite Strang thematisiert den komplexen Heldenbegriff, die Unterschiede zwischen antikem und modernem Heldentum und die Vorbildfunktion von Helden für die Demokratie. Die Dialoge betonen somit die Ambivalenz des antiken Heldentums sowie die Möglichkeit ihrer tyrannischen und demokratischen Vereinnahmung.

Die Relevanz von Helden für antike Lebenswelten ist nicht zu unterschätzen. Als identitätsstiftende Figuren konnten sie als Vorbilder oder gar Repräsentanten unterschiedlicher politischer Ordnungen genutzt werden. Man hat bisweilen argumentiert, die Moderne sei durch einen Verlust von Mythos und Helden charakterisiert, mehr als Phänomene der Kunst seien sie nicht mehr. Im postheroischen Zeitalter haben Mythos und Helden aber vor allem eine Veralltäglichsung erfahren. Man kann das Spektrum um Alltagsheld*innen, Leistungssportler*innen, Aktivist*innen und konstruierte Helden in Comics, Filmen und Computerspielen erweitern. Das moderne Heldenschema ist auf jeden Fall flexibler als das antike. Sicher käme heute kaum ein Politiker ernsthaft auf die Idee, sich in eine Tradition mit Herakles oder gar Batman zu stellen – das hier verhandelte Spannungsfeld von Mythos, Held und politischer Ordnung ist ein grundlegend anderes.

Max Bößler, Murat Topalli

Weiterführende Literatur

Badisches Landesmuseum (Hg.)

Zeit der Helden. Die „dunklen Jahrhunderte“ Griechenlands 1200–700 v. Chr., Darmstadt 2008.

David Boehringer

Heroenkulte in Griechenland von der geometrischen bis zur klassischen Zeit, Berlin 2001

Ulrich Bröckling

Postheroische Helden. Ein Zeitbild, Berlin 2020

Ulrich Huttner

Die politische Rolle der Heraklesgestalt im griechischen Herrschertum, Stuttgart 1997

Ralf von den Hoff / Martin Flashar/ Bettina Kreuzer (Hg.)

Theseus, Der Held der Athener, München 2004

Marion Meyer / Ralf von den Hoff (Hg.)

Helden wie sie. Übermensch – Vorbild – Kultfigur in der griechischen Antike, Freiburg 2010



Die Macht der Waffen

Waffen machen Politik – in der griechischen Antike waren Hopliten als schwerbewaffnete Bürgersoldaten ein wichtiger gesellschaftlicher Faktor. Tyrannen mussten zur Sicherung ihrer Position um ihre Gunst buhlen, aber auch zum Ideal der Demokratie gehörte der kämpfende Bürger zwingend dazu. Mit heutigen Vorstellungen von friedfertigen Demokratien hat all dies wenig gemein. Wie ist die zwiespältige Rolle von Hopliten also zu bewerten?

— In archaischer und klassischer Zeit waren Kriege zwischen Poleis an der Tagesordnung. In der Kriegsführung waren Hopliten von entscheidender Bedeutung. Als schwerbewaffnete Bürgersoldaten kämpften sie in der geschlossenen Formation der Phalanx. Jeder Hoplit schützte mit seinem großen Rundschild nicht nur sich selbst, sondern auch den linken Nebenmann. Die wichtigste Angriffswaffe war ein langer Stoßspeer, der gemeinsam mit dem namensgebenden Schild *hoplon* das Herzstück der Bewaffnung bildete. Vervollständigt wurde die Ausrüstung durch meist bronzene Brustpanzer, Arm- und Beinschienen sowie einen Helm. Als Hoplit zu kämpfen, war gleichbedeutend mit einem hohen gesellschaftlichen Ansehen. Die Ausrüstung war in der Anschaffung teuer, leisten konnten sie sich vor allem Adlige und wohlhabende Bürger. Je nach Vermögen variierte die Ausrüstung des Einzelnen, im Gegensatz zum heutigen Militär gab es also kein einheitliches Erscheinungsbild.

In der Kampfformation kam es hauptsächlich auf das koordinierte Handeln und die

Abstimmung untereinander an. Während der Schlacht waren Zusammenhalt und die Geschlossenheit der Phalanx entscheidend. In der Forschung ist lange die These vertreten worden, die Einführung der Phalanx sei mit einer regelrechten Revolution einhergegangen, habe den Willen der Hopliten zur politischen Partizipation angefeuert und somit einen wichtigen Beitrag im Prozess der Polisbildung gespielt. Inzwischen geht man aber eher davon aus, dass die Phalanx-Taktik seit ihrem Aufkommen im 7. Jahrhundert v. Chr. eine dynamische Entwicklung durchlief und nicht plötzlich alles veränderte. Dass ein Zusammenhang zwischen der Hoplitenphalanx und einer breiteren politischen Beteiligung bestand, muss man aber auch ohne weitergehende Kausalitäten nicht verwerfen.

Tyrannen standen vor dem Dilemma, dass sie ihre Herrschaft nach innen absichern mussten und daher auch den Rückhalt der Hopliten brauchten. Der antike Geschichtsschreiber Thukydides stellt bezeichnenderweise fest, dass viele Tyrannen der archaischen Zeit –

Korinthischer Helm aus Süditalien, der zur typischen Ausrüstung von Hopliten gehörte (600–575 v. Chr., Badisches Landesmuseum)

gemessen an den kriegerischen Aktivitäten von Poleis des fünften Jahrhunderts v. Chr. – nach außen eher defensiv agierten. Hopliten kämpften aber nicht ausschließlich für ihre Polis, sie konnten sich auch einzelnen Personen verpflichten oder als Söldner für ägyptische und persische Könige oder für Tyrannen kämpfen. Trotzdem blieb der Hoplit die Symbolfigur des kämpfenden Polisbürgers. Dies gilt auch für Athen in demokratischer Zeit, obwohl sich die athenische Großmachtstellung vor allem auf eine große Flotte stützte. Athen führte zahlreiche Kriege, und manche Bürger sahen ihre Demokratie in einem Systemgegensatz zu Oligarchien und Tyrannenherrschaften. Der Redner Demosthenes etwa hielt den Athenern im 4. Jahrhundert v. Chr. vor, die Makedonen seien per se als Tyrannen und Gegner anzusehen und müssten durch das demokratische Gemeinwesen bekämpft werden. Tyrannis wurde explizit als zu bekämpfendes Sicherheitsrisiko für die Demokratie angesehen, worin sich ein sehr wehrhaftes Demokratieverständnis offenbart – natürlich stehen die Hopliten auch dafür.

Für die ambivalente Stellung der Hopliten sind zwei Objekte ausgewählt worden. Zum einen ein korinthischer Helm, der aus Süditalien stammt und in den Zeitraum 600–575 v. Chr. datiert. Dieser Helmtyp ist die am häufigsten überlieferte Form eines Hopliten-Helms. Er wurde aus einem einzigen Bronzeblech gefertigt und umschloss den ganzen Kopf, lediglich die Augen-, Mund- und Nasenpartien wurden freigelassen. Im Gefecht bot er einen guten Schutz, schränkte jedoch das Gehör, die Sicht und die Bewegungsfreiheit erheblich ein. Über den Kontext des Helms ist zwar nichts bekannt, für die *Ping*-Dialoge wird er daher für das fiktive Szenario genutzt, dass er durchaus zur Ausrüstung eines Soldaten in den Auseinandersetzungen zur Zeit der 30 Tyrannen in Athen 404/3 v. Chr. gehört haben kann. Ausgangspunkt der demokratischen Perspektive auf die Hopliten ist der apulische Kolonettenkrater, der ebenfalls aus Süditalien stammt und in die Zeit 370–360 v. Chr. datiert. Auf der Vorderseite des Kraters ist ein Kriegerabschied zu sehen: in der Mitte der sitzende Hoplit, links eine stehende Frau und rechts ein Jüngling, der sich auf einen Stab stützt. Der Hoplit ist an den drei Attributen Lanze, Helm und Schild zu erkennen. Der direkte Blick zwischen dem Hopliten und der Frau lässt darauf schließen, dass es sich um die Ehefrau des Hopliten

handelt. Diese hält in ihrer linken Hand eine Phiale (Spendenschale) und führt eine kultische Handlung aus. Der Jüngling neben dem Paar hält keine Waffe und ist dem Hopliten freundschaftlich zugewandt. Somit repräsentiert er die Bürgerschaft. Beide Männer sind nackt, was ein Zeichen ihrer Jugend, Fähigkeiten und Bürgertugenden ist.

In der Tyrannis-Tour begegnen die Besucher*innen dem korinthischen Helm als extrovertiertem und teilweise konfrontativem Charakter. Der Helm vermisst seinen einstigen Besitzer Diokles schmerzlich und sehnt sich regelrecht nach ihm. Gemeinsam mit Diokles war der Helm in eine Schlacht verwickelt, die in Athen während der Zeit des Bürgerkriegs unter den 30 Tyrannen ausgetragen wurde. Dabei werden die Handlungsspielräume der Hopliten in einer Tyrannis und die Bedeutung der Phalanx-Taktik deutlich. In der Interaktion versucht der Helm aber auch, die Besucher*innen wie ein Möchtegern Tyrann auf seine Seite zu ziehen, um dann gemeinsam in die Schlacht zu ziehen. In der Demokratie-Tour ist hingegen keine der Personen des Kriegerabschieds Gesprächspartner, sondern überraschenderweise der Stein, auf den der Jüngling seinen rechten Fuß gesetzt hat. Der Dialog zielt auch sonst darauf ab, die Besucher*innen zu provozieren. Er nimmt vor allem den Punkt auf, dass die einfache Formel, Demokratien seien per se friedfertig, nicht aufgeht. In der Antike war militärische Stärke fest mit der Demokratie verbunden.

Als davon die Dreißig Nachricht erhielten, brachen sie sofort mit den Lakoniern, den Hopliten und der Reiterei zur Verteidigung auf und rückten dann auf der Fahrstraße vor, die zum Peiraieus hinaufführt.



Kolonettenkrater aus Apulien, der auf der Vorderseite eine Abschiedsszene mit einem Krieger, seiner Frau und einem Jüngling zeigt; auf der Rückseite drei Jünglinge in Mänteln, der mittlere ein Schabeisen, die anderen beiden Stäbe haltend (um 370–360 v. Chr., Badisches Landesmuseum)

Zentraler Baustein des Dialogs ist daher ein Zitat Herodots: „Die Athener waren nun stark geworden. Das bürgerliche Recht des freien Wortes für alle ist eben in jeder Hinsicht, wie es sich zeigt, etwas Wertvolles. Denn als die Athener von Tyrannen beherrscht wurden, waren sie keinem einzigen ihrer Nachbarn im Kriege überlegen; jetzt aber, wo sie frei von Tyrannen waren, standen sie weitaus an der Spitze“ (5.78 Ü Feix).

Das Thema der wehrhaften Demokratie ist hochaktuell, angesichts des Ukraine-Kriegs ist die „Zeitenwende“ das Schlagwort der Stunde. Der Blick in die Antike eröffnet hier Einblicke und Kontraste, um die Gegenwart aus einer anderen Perspektive zu betrachten. Der langjährige Bundesverfassungsrichter Ernst-Wolfgang Böckenförde beschrieb den freiheitlich-demokratischen Staat als einen Staat, der von Voraussetzungen lebt, die er selbst nicht garantieren kann. Herodot spricht von der Befreiung von Tyrannen, die nur mit äußerer Hilfe gelang; auch die Bundesrepublik entstand durch das Eingreifen der Alliierten. Die Betrachtung des antiken Kriegerabschieds wirft somit die Frage auf, wie eine etablierte Demokratie ihre militärische Wehrhaftigkeit aufrecht erhält. Natürlich ist die militärische Wehrhaftigkeit nur ein Baustein demokratischer Ordnungen. Das Recht des freien Wortes und offene Debatte sind damals wie heute von entscheidender Bedeutung. In der Gegenwart umfasst die Debatte das Parlament, die Öffentlichkeit und kann dann auch im Museum fortgesetzt werden – der Hoplit und seine Rolle in unterschiedlichen politischen Ordnungen bietet dafür gute Anknüpfungspunkte.

Christian Lang, Philipp Schmidt

Weiterführende Literatur

Victor Hansen

Hoplites. The Classical Greek Battle Experience, London 1993

Wolfgang Blösel

Die Hopliten in den beiden oligarchischen Umstürzen in Athen und eine mögliche Neuordnung der Zensusklassen am Ende des 5. Jh. v. Chr., in: W. Riess (Hg.), *Neuere Forschungen zu Athen im 5. Jahrhundert v. Chr.*, Stuttgart 2021, 181–196

Adam Schwartz

Reinstating the Hoplite. Arms, Armour and Phalanx Fighting in Archaic and Classical Greece, Stuttgart 2009

Herbert Heftner

Hopliten und Hippeis unter dem Regime der ‚Dreißig Tyrannen‘ in Athen, in: *Tyche* 26, 2011, 141–164

Karen Piepenbrink

‚Sicherheit‘ im politischen Diskurs des klassischen Athen, in: *HZ* 303, 2016, 39–61



Das Gelage

Ein gemeinsames Gelage ist immer mehr als nur Essen und Trinken. Ob religiöser, politischer oder geselliger Anlass, wer etwas in der Gesellschaft bewegen möchte, macht sich solche Zusammenkünfte zunutze. Gelage hat es wohl zu allen Zeiten gegeben, aber die Griechen hatten dafür ihre ganz eigenen Formen. Beim privaten Symposion blieb die Elite unter sich, während zum öffentlichen Bankett die gesamte Bevölkerung der Polis zusammenkam.

— Menschen müssen essen und trinken. Aber wann immer sie zu einem Gelage zusammenkommen, wird daraus ein soziales Ereignis. Der Einzelne wird Teil einer Gruppe. Unabhängig vom Anlass können daher sehr unterschiedliche Motivationen im Spiel sein. Durch das Gelage können sich die Teilnehmenden ihrer Zugehörigkeit nach innen versichern und nach außen Status und Prestige demonstrieren. Gerade mit Blick auf die Griechen ist der Schritt zum Politischen dann nicht weit. Als Raum des Austauschs kann ein Gelage der Ort sein, an dem politische Entwicklungen und Meinungen diskutiert und bewertet werden. Neben den alltäglichen Mahlzeiten im Kreis der Familie kann man im griechischen Kontext zwei Hauptformen des Gelages unterscheiden: zum einen das aristokratische Symposion, zum anderen das öffentliche Bankett der gesamten Polis – beide Formen veränderten sich natürlich mit der Zeit, blieben aber unabhängig von der jeweils vorherrschenden politischen Ordnung über den gesamten Zeitraum der griechischen Antike bestehen.

Das Symposion war eine zentrale Institution der griechischen Gesellschaft. Es spielte in der Ausbildung aristokratischer Eliten eine wichtige Rolle und blieb wichtiger Bestandteil

der Elitenkultur. Charakteristisch war daher vor allem seine Exklusivität, da auch in der etablierten Demokratie nicht jeder Bürger der Polis daran teilnehmen konnte. Auch Frauen war die Teilnahme verwehrt, einzig als Tänzerinnen, Musikerinnen oder Prostituierte wurde ihre Anwesenheit geduldet. Um zum Symposion zu laden, musste man über das nötige Vermögen verfügen und im Kreis der aristokratischen Elite akzeptiert sein. Die meist leicht bekleideten Teilnehmer des Symposions fanden sich im *Andron* zusammen, den für die Männer vorgesehenen Räumlichkeiten im Hause des Gastgebers, und lagen sich auf erhöhten Liegen gegenüber, sogenannten *Klinen*. Im Zentrum des aristokratischen Symposions stand das gemeinsame Trinken von Wein, der neben allgemeiner Heiterkeit vor allem den Austausch unter den Teilnehmern anregen sollte. Auch homoerotische Begegnungen zwischen älteren und jüngeren Männern spielten eine Rolle. Im Zentrum standen aber vor allem das gemeinsame Singen von Liedern, Rezitationen und spielerische Wettkämpfe wie das *Kottabos*-Spiel, bei dem die Teilnehmer die letzte Neige aus ihren Trinkschalen auf einen Ständer in der Raummitte schleuderten. Das Symposion bot durch seine Exklusivität natürlich einen idealen

Innenseite der Zecherschale des Malers Duris, die einen Symposiasten zeigt, wie er sich übergibt; ein Knabe hält ihm dabei den Kopf (um 480 v. Chr., Badisches Landesmuseum)

Nährboden für die Bildung geheimer Bündnisse oder die Planung von Umstürzen. Aber man sollte das in seinen Abläufen stark ritualisierte Symposion nicht allein auf seine politische Dimension reduzieren – bei aller Vielschichtigkeit ist ein Gelage manchmal auch einfach ein Gelage.

Das öffentliche Bankett hatte eine ganz andere Ausrichtung. Zumeist stand es in Verbindung mit religiösen Festlichkeiten, in Athen etwa mit dem großen Stadtfest der Panathenäen oder den Dionysien. Nach den Opferzeremonien wurde das Fleisch der Opfertiere – vornehmlich Rinder – an die Bevölkerung verteilt und nach dem Essen aus großen Mischgefäßen Wein ausgeschenkt. Der Genuss von Rindfleisch und Wein war auch für viele normale Bürger durchaus etwas Besonderes. Je nach Epoche und Polis aßen und tranken die Teilnehmenden gemeinsam, in manchen Poleis gab es auch eigene Bankethäuser. Das Ausrichten der Bankette war kostspielig und wurde in späteren Epochen oftmals von privaten Wohltätern übernommen. Die Bankette erhielten so mit der Zeit einen inklusiveren Charakter, da die unterschiedlichen sozialen Klassen, Männer und Frauen, sowie Bürger und Nicht-Bürger daran teilnahmen. Das öffentliche Bankett bot somit Tyrannen und reichen Bürgern Möglichkeiten zur Profilierung, diente unter demokratischen Bedingungen aber auch dem Zusammenhalt der Bürgerschaft und der gesamten Bevölkerung der Polis.

**In Festsaals Mitte stellt er Trinkgerät von Gold.
Dann lud ein Herold, hochgereckt auf seinen
Zehen, alles Volk zum Mahl. Der Saal war voll,
mit Kränzen auf dem Haupt tat man sich
gütlich an dem reichen Mahl.**

Euripides, Ion 1165–70 (Ü Buschor)

Anknüpfungspunkt für diese Hintergründe ist die rotfigurige Zecherschale, die um 480 v. Chr. in Attika entstanden ist und zu den Spitzenobjekten des Badischen Landesmuseums gehört. Auf der gewölbten Außenseite ist zum einen eine Symposienszene abgebildet, zum anderen ein *Komos*, der ausgelassene Nachhauseweg im Anschluss an das Symposion. Die Darstellung bietet ein lebendiges Bild des Symposions: Ein älterer Teilnehmer hantiert gleich mit zwei Trinkschalen, ein anderer hat seine Schale zum *Kottabos*-Spiel erhoben, ein dritter spielt die Doppelflöte; manche der Teilnehmer liegen zu zweit auf einer *Kline*. Auch von Mobiliar und Einrichtung gewinnt man einen plastischen Eindruck, an den Wänden hängen Musikinstrumente wie eine Leier, die *Klinen* sind aufwendig gepolstert und die Tische mit Girlanden verziert. In der Antike war das Symposion ein beliebtes Motiv, bemalte Objekte wie dieses hatten aber eher eine dekorative Funktion und waren nicht für den alltäglichen Gebrauch vorgesehen; beim Gelage selbst wurden zumeist weniger zerbrechliche Trinkgefäße aus Silber oder Gold verwendet. Für das öffentliche Bankett gilt dies natürlich erst recht. Der archäologische Befund ist hier dürftig, aber man kann davon ausgehen, dass Trinkgefäße mehrheitlich mitgebracht wurden und aus Ton oder günstigeren Metallen bestanden; es finden sich auch keine vergleichbaren Darstellungen von



Profilsicht der Zecherschale, die den Trinkschalen der abgebildeten Zecher entspricht



Symposienszene auf der Außenseite der Zecherschale, die andere hier nicht abgebildete Seite zeigt den Nachhauseweg nach dem Symposion

Banketten auf griechischen Vasen. Das ausgewählte Objekt bindet aber dennoch beide Formen des Gelages zusammen, da auch auf Symposienszenen Personen wie Haussklaven abgebildet sind, die nicht zu den eigentlichen Teilnehmern des Symposions zu zählen sind und für die das öffentliche Bankett deutlich interessanter war.

In den *Ping*-Dialogen wird die Symposienszene daher aus zwei unterschiedlichen Perspektiven betrachtet. In der Tyrannis-Tour begegnen die Besucher*innen dem Symposiarchen, einer Art Leiter des Symposions. Im Dialog erfahren die Besucher*innen mehr über die Ängste des Symposiarchen vor gesellschaftlichen Umbrüchen und über sein Streben nach gesellschaftlicher Anerkennung. In der Demokratie-Tour kommt es hingegen zum Austausch mit dem Haussklaven, der in der Symposienszene die Zecher bedient. Im Laufe des Gesprächs wird seine Sehnsucht nach einem Bankett bei den Panathenäen immer deutlicher, seine Begeisterung soll sich auf die Besucher*innen übertragen. Beide Charaktere nehmen auf die gleichen Situationen Bezug, thematisieren sie aber unter verschiedenen Vorzeichen. Die beiden Touren verhalten sich somit komplementär zueinander und bieten den Nutzer*innen einen umfassenden Einblick in die griechische Kultur des Gelages. Schließlich stellen die beiden Charaktere immer wieder Bezüge zur Gegenwart her und geben damit Anstöße zur Reflexion der eigenen Lebensrealität.

Für ein ganzheitliches Bild griechischer Gelage müssen das Symposion und das Bankett gleichermaßen in den Blick genommen werden. Die Bedeutung des Symposions liegt in seiner Exklusivität und es konnte zum Ausgangspunkt antidemokratischer und tyrannischer Aktivitäten werden. Aber auch in der etablierten Demokratie war es für gesellschaftliche Aufsteiger natürlich eine Institution, an der man teilhaben wollte. Die Inklusivität des öffentlichen Banketts hatte unter demokratischen Bedingungen eine wichtige Funktion für den inneren Zusammenhalt, konnte aber auch für die Legitimation tyrannischer Herrschaften instrumentalisiert werden. Man kann also weder die eine noch die andere Form

des Gelages einfach der Demokratie oder der Tyrannis zuschreiben – in jedem Fall gilt aber: Durch die soziale Fundierung des gemeinsamen Essens und Trinkens ist das Gelage auch immer ein Politikum.

Selina Breitbach, Chiara Mauch

Weiterführende Literatur

Eva Kreisky

Das ewig Männerbündische?
Zur Standardform von Staat und Politik,
in: Claus Leggewie (Hg.), Wozu Politikwissenschaft? Über das Neue in der Politik,
Darmstadt 1994, 191–208

Oswyn Murray (Hg.)

Symptica. A Symposium on the Symposium,
Oxford 1994

Alfred Schäfer

Unterhaltung beim griechischen Symposion. Darbietungen, Spiele und Wettkämpfe von homerischer bis in spätklassische Zeit,
Mainz 1997

Pauline Schmidt-Pantel

Dining in Ancient Greece,
in: John Wilkins u. a. (Hg.), A Companion to Food in the Ancient World, Chichester 2015



Normative Gräber

Nichts ist so sicher wie der Tod. Er beschäftigt uns alle und früher oder später stellt sich die Frage nach der Bestattung. Die Art und Weise, wie wir bestattet werden, ist natürlich immer auch eine Ansage an die Lebenden. Der Blick in die Geschichte zeigt, dass Gräber nicht nur Ausdruck religiöser Vorstellungen, sondern auch von Machtverhältnissen und Wertvorstellungen sein können – dies gilt auch für das antike Athen und seine wechselvolle Geschichte zwischen Tyrannis und Demokratie.

— Der Blick auf Gräber mag im Kontext von Demokratie und Tyrannis zunächst überraschen. Für Fragen des Selbstverständnisses von Einzelnen und der Gemeinschaft waren Gräber im antiken Athen aber von zentraler Bedeutung. Meist an den öffentlichen Ausfallstraßen der Stadt gelegen, konnten mit der Gestaltung von Gräbern prominent und für alle sichtbar Bilder und Botschaften vermittelt werden. Diese Öffentlichkeit der Gräber machte eine Entscheidung hinsichtlich der Zugehörigkeit der Bestatteten und ihrer Angehörigen notwendig und bot Möglichkeiten zur Selbstdarstellung. Als wer oder für was möchte man erinnert werden? Und wie soll man das am Grab kenntlich machen? Vor diesem Hintergrund sind Gräber auch immer Ausdruck davon, welche Werte den Verstorbenen wichtig waren. Historisch hat sich eine Vielzahl an Gräbern erhalten, die Rückschlüsse auf die Selbstwahrnehmung der Bestatteten in unterschiedlichen Zeiten und Weltregionen zulassen. Im antiken Athen sind Gräber besonders als Aussagen zu Selbstverständnis, Repräsentation und Tradition der

Verstorbenen von Bedeutung und ein wichtiger Indikator für den Wandel der politischen Ordnungen.

Das prominenteste Beispiel für einen athenischen Friedhof stellt zweifellos der Kerameikos dar. Als größte Grabanlage Athens spielte dieser eine zentrale Rolle in der Erinnerungskultur der Polis. Neben der plastischen Gestaltung der Gräber waren auch die Inschriften wichtig, da sie ganz konkret als Marker von Zuschreibungen und Zugehörigkeiten genutzt werden konnten. Während Aristokraten in ihren Grabmonumenten durch die Nennung der Vorfahren und die Zuschreibung von Tugenden ihren Rang demonstrieren, entwickelten sich im fünften Jahrhundert v. Chr. unter den Vorzeichen der Demokratie neue Ansatzpunkte der Identifikation. So war es nicht unüblich, den Namen des Verstorbenen mit dem Zusatz der Herkunftsdeme zu versehen, also der eigenen Gemeinde innerhalb der Polis. Der Bürgerstatus und die damit einhergehenden Rechte und Privilegien konnten so zur Schau gestellt werden. In diesem Wandel kommt ein

Grabstele des Eukles aus Athen, die im Giebel mit zwei Sphingen und auf dem Schaft mit zwei Rosetten und einem eingravierten Kranz verziert ist (um 340 v. Chr., Badisches Landesmuseum)

Aber erheblich später wurde aufgrund der erwähnten Größe und Ausdehnung der Grabmale, die wir auf dem Kerameikos-Friedhof sehen, durch ein Gesetz bestimmt, „dass niemand ein Grabmal bauen dürfe, das so aufwendig sei, dass es zehn Männer nicht in drei Tagen fertigstellen könnten“.

Cicero, Über die Gesetze 2.64 (Ü Nickel)

neues Selbstverständnis und eine Bekräftigung der demokratischen Identität der Polis zum Ausdruck. Darüber hinaus erfüllten Gräber aber auch ganz konkrete politische Funktionen, wenn sie etwa zum Nachweis der Abstammung und somit der Zugehörigkeit zum Bürgerverband herangezogen wurden oder die pflichtbewusste Grabpflege die Erfüllung wichtiger Bürgertugenden dokumentierte. Die demokratischen Werte verloren mit dem Tod also keineswegs an Bedeutung, sondern wurden in Form der Grabsteine Teil der Erinnerung und somit weitergetragen.

Die hohe Bedeutung von Gräbern lässt sich markant an den sogenannten Grabluxusgesetzen ablesen. Im sechsten Jahrhundert v. Chr. profilierte sich die Elite Athens besonders mit prunkvollen Grabmälern und steigerte kontinuierlich den Grabluxus, bis schrittweise mit Gesetzen dagegen vorgegangen wurde. Um die Wende zum 5. Jahrhundert v. Chr. wurde ein Gesetz erlassen, das aufwendige Grabmäler unter anderem wegen ihrer enormen Größe verboten haben soll. In der Forschung wird es oft auf Kleisthenes zurückgeführt und mit dem Beginn der athenischen Demokratie verbunden. Zumeist wird es als Gesetz zur Aufwandsbeschränkung verstanden, durch das der soziale Frieden gestärkt und die Gleichheit der athenischen Bürger betont werden sollte. Der Neigung aristokratischer Familien, ihren Reichtum durch die Errichtung immer aufwendigerer Grabmäler zur Schau zu stellen, sollte Einhalt geboten werden.



Die Inschrift „Eukles aus Oion“ hebt die Herkunftsdeme in Attika hervor

Gesetze zum Grabluxus hatten aber nicht nur eine demokratische Stoßrichtung. Um 317 v. Chr. erließ Demetrios von Phaleron in Athen ein weiteres Gesetz, um den wieder aufkommenden Prunk von Begräbnissen und Gräbern zu beschränken. Tatsächlich bestätigen auch Ergebnisse von Ausgrabungen, dass die Gräber ab dem Ende des 5. Jahrhunderts v. Chr., aber noch mehr im 4. Jahrhundert v. Chr., luxuriöser wurden, bevor sie plötzlich ihre Nüchternheit wiedererlangten. Dafür wird Demetrios' Gesetzgebung verantwortlich gemacht. Demetrios war allerdings kein „Demokrat“, sondern ein makedonisch eingesetzter Statthalter und erließ sein Gesetz trotz Weiterbestehens der demokratischen Institutionen eher aus der Position einer autokratischen Regentschaft. Im Hintergrund von Demetrios' Luxusgesetz standen Versuche der Elite, den ostentativen und potenziell ruinösen Konsum in den eigenen Reihen in den Griff zu bekommen. Zugleich ließ sich so verhindern, dass sich soziale Aufsteiger durch die Zurschaustellung von Reichtum gegenüber der etablierten Elite profilieren konnten. Gesetze gegen Grabluxus sind also durchaus vereinbar mit sehr unterschiedlichen politischen Ordnungen.

In den *Ping*-Touren wird der Themenkomplex der Gräber anhand der athenischen Grabstele des Eukles veranschaulicht, die im Zeitraum 340–320 v. Chr. entstanden ist. Die Stele ist mit 96 cm nicht sehr hoch und auch sonst eher unscheinbar: Im Bogenfeld ist eine Doppelsphinx zu sehen, rechts und links davon befindet sich je eine Rosette. Die Inschrift der Stele verweist auf „ΕΥΚΛΗΣ ΕΞ ΟΙΟΥ / Eukles aus Oion“ als Verstorbenen, der also aus einer nicht genau identifizierten Deme namens Oion stammte. Auf dem Stelenschaft finden sich zwei plastische Rosetten und ein Myrtenkranz, der vielleicht auf den Totenkult oder die Ehrung von Eukles' Bürgertugenden zu beziehen ist. Anhand der Grabstele lässt sich gut zeigen, wie die Repräsentation von Werten und Einstellungen Aufschluss darüber gibt, was der bestatteten Person wichtig war; zugleich lässt sich damit aber auch veranschaulichen, wie sich die Grabkultur durch die Gesetzgebung zum Grabluxus mit der Zeit veränderte. Diese Ansätze werden in den *Ping*-Dialogen aufgegriffen und weiterverfolgt.



Im Kerameikos lag der wichtigste Friedhof Athens

Im Zentrum der Dialoge steht einerseits die Bedeutung von Gräbern für die Vermittlung von Werten, andererseits die Bedeutung der Grabgestaltung selbst. Den Ausgangspunkt bildet in beiden Dialogen die einfache Gestaltung des Grabsteins. In der Demokratie-Tour begegnen die Besucher*innen des Museums dem vor Bürgerstolz strotzenden Eukles. Als überzeugter Bürger will er seine Verbundenheit mit der Demokratie natürlich für alle sichtbar machen. Gleichzeitig bietet der Dialog die Möglichkeit, dem stolzen Athener den Spiegel vorzuhalten und Ambivalenzen im demokratischen Selbstverständnis aufzudecken. In der Tyrannis-Tour haben die Besucher*innen hingegen die Möglichkeit zum Austausch mit dem Grabstein, der sich durch das geltende Wertesystem unterdrückt fühlt, aus der Zwangsjacke der Demokratie ausbrechen möchte und von einem prunkvolleren Aussehen träumt – ganz nach dem Motto, dass in der Polis nur Tyrannen wirklich frei sein können. Der verstorbene Eukles und sein Grabstein haben also sehr unterschiedliche Ansichten davon, wie eine angemessene Selbstdarstellung auszusehen hat.

Je nach Vermögen, Geltungsbedürfnis und kulturell-rechtlichen Rahmenbedingungen konnten Bestattungen und Gräber sehr unterschiedlich ausgestaltet werden und für ganz verschiedene Wertesysteme stehen. Sie konnten ein aristokratisches Selbstverständnis zum Ausdruck bringen, demokratische Werte widerspiegeln und zum Spielball handfester Machtfragen werden. Trotz aller Ansprüche der Demokratie setzte sich die Ungleichheit der Lebenden auch im Tod fort, nicht zuletzt, da sich nicht jeder Bürger einen Grabstein leisten konnte. Auch im Tod sind manche gleicher als andere, auch wenn wohl alle Verstorbenen eint, dass sie von der Nachwelt in einer bestimmten und ihren Wertvorstellungen entsprechenden Weise erinnert werden möchten.

Eileen Agar, Jana Sängler

Weiterführende Literatur

Johannes Bergemann

Demos und Thanatos. Untersuchungen zum Wertesystem der Polis im Spiegel der attischen Grabreliefs des 4. Jh. v. Chr. und zur Funktion der gleichzeitigen Grabbauten, München 1997

Johannes Engels

Funerum sepulcrorumque magnificentia. Begräbnis- und Grabluxusgesetze in der griechisch-römischen Welt mit einigen Ausblicken auf Einschränkungen des funeralen und sepukralen Luxus im Mittelalter und in der Neuzeit, Stuttgart 1998

Frank Hildebrandt

Die attischen Namenstelen. Untersuchungen zu Stelen des 5. und 4. Jh. v. Chr., Berlin 2006

Jan B. Meister

Luxusbeschränkung und antike Demokratie, in: Elisabetta Lupi/Jonathan Voges (Hg.), *Luxus. Perspektiven von der Antike bis zur Neuzeit*, Stuttgart 2022, 31–50

Elizabeth Meyer

Epitaphs and Citizenship in Classical Athens, in: JHS 113, 1991, 99–121



Die Rollen der Frauen

Wie haben Frauen im antiken Athen gelebt? Inwieweit konnten sie ihr Leben selbst gestalten? Welche Stellung hatten sie in der Gesellschaft? Stereotype Vorstellungen, Frauen hätten ihr Leben unter der Herrschaft ihres Mannes und abgeschottet von der Außenwelt verbracht, greifen auf jeden Fall zu kurz. Ein genauerer Blick zeigt vielmehr ein Bild differenzierter Lebenswelten und ganz unterschiedlicher Frauenrollen.

— Frauen sind in antiken Quellen nicht so präsent wie Männer, machten aber natürlich wie in allen Epochen ungefähr die Hälfte der Bevölkerung aus. In Athen hielten sich Frauen mehrheitlich innerhalb des Hauses auf, da in diesem auch ihre Aufgaben lagen. Dazu gehörten die Kindererziehung, die Vorratshaltung, die Zubereitung von Mahlzeiten und je nach Vermögen des Hauses auch die Aufsicht über Sklaven und Bedienstete. Von hoher Bedeutung war die Textilarbeit sowohl für die Herstellung von Kleidung für die Familie als auch für den Verkauf. Austausch außerhalb des Hauses hatten sie vor allem mit Nachbarinnen oder in ärmeren Familien beim Verkauf von Waren auf Märkten. Von den politischen Institutionen, Wahlen und Entscheidungsprozessen waren Frauen auch in der voll entwickelten Demokratie klassischer Zeit ausgeschlossen, im politischen Feld waren Bürger nur die Männer.

In der Aufgabenteilung der Geschlechter fielen die Arbeiten außerhalb des Hauses sowie dessen Repräsentation den Männern zu. Je

nach Wohnort, gesellschaftlichem Status und Abkömmlichkeit reichte das Spektrum von der Arbeit auf dem Feld bis zur Teilnahme am politischen Geschehen. Generell gingen Frauen mit der Heirat in die Hausgewalt des Mannes über (*kyrieia*). In der politischen Philosophie parallelisierte Aristoteles die Stellung eines Tyrannen, der über alle Bürger der Polis wie über Unfreie herrscht, mit der Stellung des Mannes im Haus, der als Despot über seine Sklaven herrscht. Auch wenn der Philosoph theoretisch auf die Verhältnisse blickt, um trennscharfe Begrifflichkeiten ringt und die Ehefrau natürlich nicht zu den Sklaven zählt, so ist die Vorstellung der herrschenden Rolle des Mannes sicher nicht aus der Luft gegriffen und der Gedanke an tyrannische Verhältnisse im Haus nicht weit.

Frauen hatten in der Politik aber dennoch eine hohe Bedeutung. Sowohl in der Vernetzung von Eliten als auch Tyrannen spielten Heiratsbeziehungen eine zentrale Rolle und führten dort nicht selten zu polygamen Szenarien. Die Vernetzung von Eliten blieb auch in der

Grabrelief der Myrrhine aus Athen, die junge sitzende Frau ist die Verstorbene und wird von zwei älteren Frauen betrauert (um 360 v. Chr., Badisches Landesmuseum)

etablierten Demokratie ein Faktor, die Rollen der Frauen sind unter diesen Bedingungen aber vielfältiger: Frauen aus den vornehmen Familien Athens waren nicht nur Mutter und Hausherrin, sondern zugleich Teilnehmerinnen am öffentlichen Leben der Stadt, vor allem in den Kulturen. Sie nahmen wichtige Positionen als Priesterinnen ein, hatten ehrenvolle Aufgaben im Stadtfest der Panathenäen oder waren Empfängerinnen von Orakeln und der Botschaften der Götter. Infolge der engen Verflechtungen von Kult und Politik in der Antike hatten sie somit auch Anteil an politischen Entscheidungen, wenn auch in ganz anderer Form als in der Gegenwart. In dieser Hinsicht waren auch Frauen Bürgerinnen.

Als Anknüpfungspunkte für die Rolle der Frau im Haus ist eine rotfigurige Pelike ausgewählt worden, die in der Zeit 475–425 v. Chr. in Athen entstanden ist. Auf dieser sind zwei Frauen zu sehen, die einander zugewandt sind. Aufgrund der Körpergröße und Kleidung kann davon ausgegangen werden, dass es sich bei der linken um die Hausherrin und bei der rechten um ihre Sklavin handelt. Die Hausherrin hält in der erhobenen linken Hand eine Spindel, die für Textilarbeiten genutzt wurde; die Sklavin ist gerade von Besorgungen zurückgekehrt und hat zwischen den beiden eine Pelike abgestellt. Die Darstellung dieser Alltagssituation knüpft an die Aufgabenteilung innerhalb des Hauses an, da je nach gesellschaftlicher Stellung die Hausherrin die anfallenden Arbeiten nicht selbst erledigte, sondern ihren Sklaven übertrug.

Als Anknüpfungspunkt für die Rolle der Frau als Bürgerin dient die Grabstele der Myrrhine, die in die Zeit um 360 v. Chr. datiert und aus Athen stammt. Myrrhine sitzt im Vordergrund auf einem Stuhl, trägt ein langes Gewand und einen Schleier; der Kopf ist den Betrachtenden zugewandt, der erhobene linke Arm ruht auf dem verschränkten rechten. Die Darstellung weist die Verstorbene als junge Frau aus. Auf der linken Seite sind ihr zwei wohl ältere Frauen zugewandt, die im Trauergestus ihre Hände an die Wangen führen. Die Inschriften auf dem Giebel werfen einige Probleme



Auf dem Architrav sind die Namen Plathene, Choiros und Myrrhine verzeichnet, auf dem Tympanon Kallisto; die Namen sind wohl erst im Zuge der Aufstellung eingesetzt worden

Da nun jede der beiden Tätigkeiten, diejenige im Innern und diejenige im Freien der Ausführung und der Aufsicht bedürfen, hat Gott [...] von vornherein die körperliche Beschaffenheit entsprechend ausgestattet, und zwar, wie mir scheint, die der Frau für die Arbeiten und Besorgungen im Innern, die des Mannes hingegen für die Tätigkeiten und Beaufsichtigungen außerhalb.

Xenophon, Oikonomikos 7.22 (Ü Meyer)

auf, aber die Identifikation der Myrrhine ist sicher. Insgesamt ist die Stele typisch für die Darstellung von tugendhaften Bürgerinnen. Die aufwendige Gestaltung, die Darstellung der Verstorbenen mit den Trauernden sowie die Verwendung von Marmor unterstreichen ihre hohe gesellschaftliche Stellung.

Der Dialog der Tyrannis-Tour geht von der Idee aus, die Hausherrin der Pelike als selbstbewusste Frau namens Theodora auftreten zu lassen und mit dem modernen Phänomen der „Momfluencerin“ zu verschmelzen. Diese nehmen ihre Zuschauer*innen mit in ihren Alltag und lassen sie am Familienleben teilhaben. Im Fokus stehen meist die Kindererziehung, der Haushalt und das alltägliche Leben als Familie. Diese Themen weisen durchaus Überschneidungen mit den häuslichen Aufgaben der Frau in Athen auf, im Dialog werden aber auch immer wieder Unterschiede zur Stellung der Frau in Gegenwart und Antike aufgezeigt. In der Interaktion können die Nutzer*innen Theodora auf Missstände hinweisen, aber auf derartige Diskussionen lässt sie sich nicht ein und scheint unter den Umständen auch nicht zu leiden. Sie bewegt sich einfach in ihrem zur Verfügung stehenden gesellschaftlichen Rahmen und Spielraum – ein Anknüpfungspunkt für die Thematik der Tyrannis ist ihr Ehemann, der sich in den demokratischen Institutionen Athens engagiert, innerhalb des Hauses aber despotische Züge annimmt.



Pelike aus Attika, die auf der Vorderseite eine Hausherrin mit ihrer Dienerin zeigt, auf der Rückseite eine nach rechts laufende Frau, die in der linken Hand ein langes Band hält (um 475–425 v. Chr., Badisches Landesmuseum)

In der Demokratie-Tour begegnen die Besucher*innen Myrrhine. Sie ist bereits in jungen Jahren verstorben und bedauert sehr, nicht mehr die Chance gehabt zu haben, Priesterin zu werden. Ausgehend von ihrem Selbstmitleid und den entgangenen Möglichkeiten zur gesellschaftlichen Teilhabe schwärmt sie den Nutzer*innen vor, wie es gewesen wäre, eine wichtige Rolle im Kult zu spielen und an den Festen der Polis mitzuwirken. Dass ihr all diese Möglichkeiten nur aufgrund ihrer Zugehörigkeit zu einer vornehmen Familie und ihres Status als athenische Bürgerin zuteil hätten werden können, stört sie dabei wenig. Auch in der Demokratie konnten eine vornehme Familie und sozialer Status über die Möglichkeiten zur Teilhabe und das gesamte Leben entscheiden. Bei allem Wohlstand war aber auch für Frauen wie Myrrhine die Abstammung von zwei athenischen Eltern und ihre Zugehörigkeit zur Bürgerschaft essenziell – konnte diese im Zweifel nicht nachgewiesen werden, verloren die Nachkommen alle Zugangsmöglichkeiten.

Frauen im antiken Athen hatten natürlich nicht die gleichen Möglichkeiten wie im 21. Jahrhundert. Ihre Geburt bestimmte maßgeblich die Gestaltung ihres Lebens und ihre Handlungsspielräume, aber sie waren auch nicht das stereotype Heimchen am Herd. Die Bürgerin Athens konnte gleichzeitig Hausfrau und Mutter sein, am öffentlichen Leben teilhaben und in kultischen Funktionen einen gewissen Einfluss auf das politische Geschehen nehmen. Dass Frauen zugleich der Familie und der Gemeinschaft dienen sollten, lässt an manche Debatte der Gegenwart denken. Die Betrachtung der Rollen der Frauen wirft aber vor allem ein scharfes Licht auf die Andersartigkeit der athenischen Demokratie und der Konstitution ihrer Bürgerschaft. Die Rollenbilder beider Geschlechter im antiken Athen mögen auf den ersten Blick wie eine Spielart der bis ins 20. Jahrhundert üblichen Konstellationen wirken – aus der Perspektive des 21. Jahrhunderts weist das antike Exempel aber auch schon erste Risse auf.

Julia Franziska Adam, Katharina Deckhut

Weiterführende Literatur

Josine Blok

Citizenship in Classical Athens,
Cambridge 2017

Tanja Scheer

Griechische Geschlechtergeschichte,
München 2011

Winfried Schmitz

Haus und Familie im antiken Griechenland,
München 2010

Christine Schnurr-Redford

Frauen im klassischen Athen, Berlin 1996

Beate Wagner-Hasel / Thomas Späth (Hg.)

Frauenwelten in der Antike. Geschlechterordnung und weibliche Lebenspraxis,
Stuttgart / Weimar 2006

Raimund Schulz / Uwe Walter

Griechische Geschichte ca. 800–322 v. Chr.,
2. Bde., Berlin 2022



Philosophie und Ordnung

Die Griechen haben nicht nur die Demokratie ‚erfunden‘, sondern auch die politische Philosophie. Zwar konnten die Athener – anders als moderne Verfassungsväter – bei der Errichtung der Demokratie nicht auf theoretische Konzepte zurückgreifen. Sobald die Volksherrschaft aber verwirklicht war, stieß sie eine intensive Debatte an, die bis heute fortwirkt. Das Beispiel des Sokrates zeigt, dass Demokratie und Tyrannis mehr Gemeinsamkeiten hatten, als man zunächst vermuten würde.

— Grundlegend für die „Entstehung des Politischen“ (Christian Meier) im antiken Griechenland war die Einsicht, dass die Ordnungen und Institutionen, die das Zusammenleben regeln, menschengemacht und damit veränderbar sind. Dies führte zur Suche nach der besten Verfassungsform als der wichtigsten Aufgabe der politischen Philosophie. Deren unbestrittenes Zentrum war im fünften und vierten Jahrhundert v. Chr. Athen: Dort herrschte eine offene intellektuelle Atmosphäre, in der verschiedene konkrete und abstrakte Vorschläge diskutiert werden konnten, und die Volksherrschaft war jeden Tag erfahrbar. Viele politische Denker sahen die Demokratie aber keineswegs als ideale Herrschaftsform an und hatten Vorbehalte gegenüber der athenischen Praxis.

Aus heutiger Perspektive würde man erwarten, dass sich die Kritik am Ausschluss von Frauen und Fremden aus den politischen Institutionen entzündete. Doch die zeitgenössischen Denker nahmen nicht an dieser Ungleichheit Anstoß, sondern an der politischen Gleichheit der Vollbürger. Menschen

seien, so wurde vielfach argumentiert, nun einmal unterschiedlich. Es gebe Gebildete und Ungebildete, Tugendhafte und Schurken. Wenn alle die gleichen Rechte hätten, um in der Volksversammlung mitzudiskutieren, Ämter zu bekleiden und als Richter Urteile zu fällen, dann sei dies in höchstem Maße ungerecht. Und da die armen und ungebildeten Bürger in der Überzahl seien, könnten sie die politischen Institutionen dominieren und damit schweren Schaden anrichten. Die athenische Demokratie bildete somit die Voraussetzung für eine hoch entwickelte politische Philosophie und zugleich den Ausgangspunkt von alternativen Ordnungsentwürfen.

Beide Aspekte lassen sich an Leben und Lehre des Sokrates (470/69–399 v. Chr.) veranschaulichen. Als Sohn eines athenischen Handwerkers geboren, wandte sich Sokrates der Philosophie zu und sammelte Schüler um sich. In diesem Kreis stellte er herkömmliche Vorstellungen von der Natur und den Göttern, aber auch die in der Polis Athen geltenden Normen in Frage. Nicht das zu tun, was die

Sitzstatuette des Sokrates, der eine Schriftrolle in der rechten Hand hält und den rechten Fuß auf ein Buch gesetzt hat (2./3. Jahrhundert n. Chr., Badisches Landesmuseum / Leihgabe des Thermenmuseums Rom)

Umwelt für richtig halte, sondern durch voraussetzungsfreies Denken die eigene moralische Vervollkommnung voranzutreiben, war das Ziel seiner Ethik. Die Erfüllung seiner Pflichten als Polisbürger stand dazu nicht im Widerspruch: Sokrates heiratete eine Athenerin und hatte mit ihr Kinder, diente als Ratsherr in den demokratischen Institutionen und kämpfte als Soldat in den Kriegen Athens. Manche seiner Lehren konnten jedoch als Angriff auf die demokratische Ordnung aufgefasst werden, zumal sein Schüler Kritias 404 v. Chr. einen oligarchischen Umsturz anführte.

Den radikalsten Gegenentwurf zur Demokratie entwickelte mit Platon (428/7–348/7 v. Chr.) ein anderer Schüler des Sokrates. Platon erlebte als junger Mann, wie sein Lehrer von einem demokratischen Gerichtshof zum Tode durch den Giftbecher verurteilt wurde, obwohl er keinen eindeutigen Gesetzesverstoß begangen hatte. Hier zeigten sich die Grenzen der Freiheit in Athen – manche Athener betrachteten Sokrates offensichtlich als Störenfried und nutzten ihre Macht als Richter, um die höchstmögliche Strafe zu verhängen. Platon betrachtete dies als tyrannischen Akt. Seine Demokratiekritik mündete im Gegenentwurf einer Herrschaft der Philosophen, die das einfache Volk anleiten und nicht von diesem beeinflusst werden sollten. Seine philosophischen Lehren kleidete Platon in die Form von Dialogen, in denen Sokrates immer die Hauptrolle hat und seine Dialogpartner*innen durch raffinierte Fragen in Widersprüche verwickelt.

Auch die Demokratie geht an dem unersättlichen Streben nach ihrem höchsten Gut zugrunde.

Welches Gut meinst du?

„Die Freiheit!“ [...] Denn ein Übermaß von Freiheit schlägt beim Einzelnen wie beim Staat in ein Übermaß von Knechtschaft um.

Mit Recht!

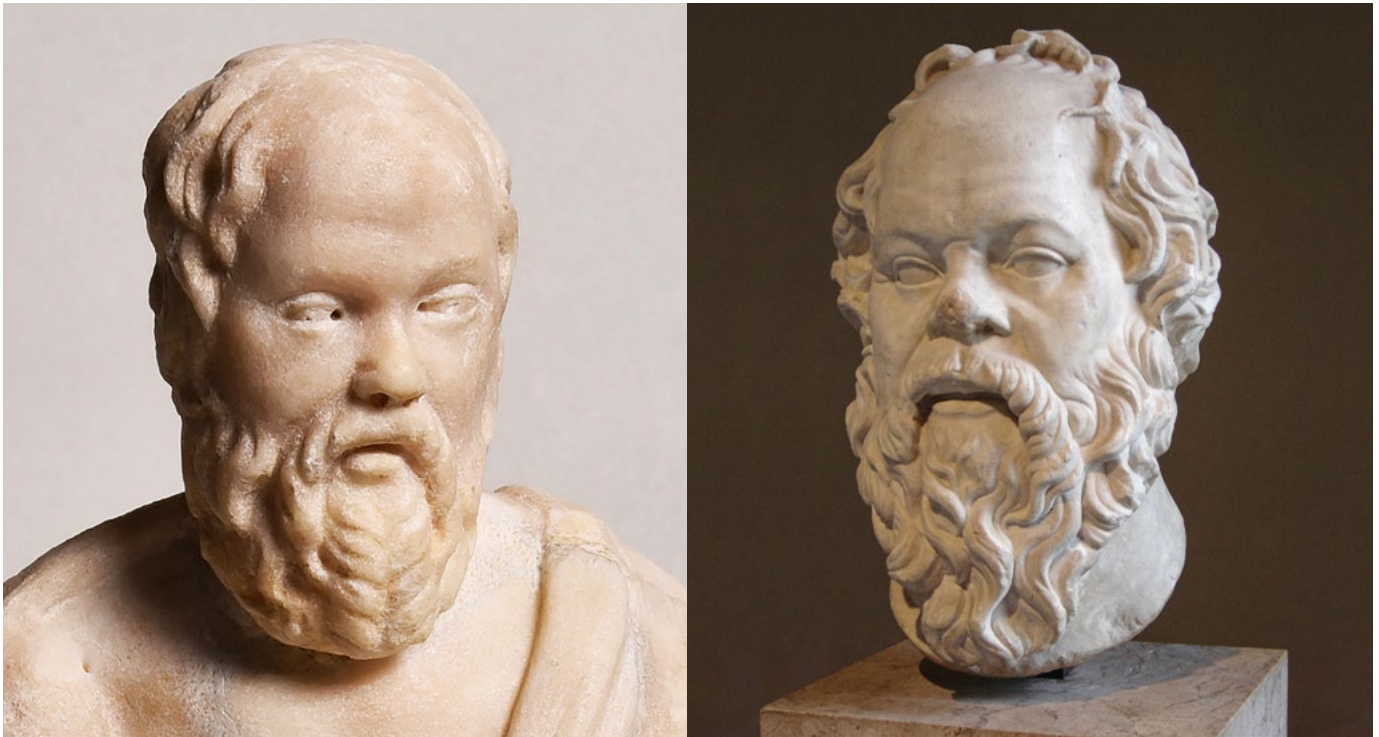
Und mit Recht entsteht somit, denke ich, die Tyrannis aus keiner anderen Verfassung als aus der Demokratie, aus der höchsten Freiheit die tiefste und härteste Knechtschaft.

Platon, *Der Staat*, 562b. 564a (Ü Vretska)

Das ausgewählte Objekt bringt den von Sokrates angestoßenen Nonkonformismus pointiert zum Ausdruck. Eine Besonderheit ist, dass die Figur aus mehreren Teilen zusammengefügt ist, da nur der Kopf von einer wahrscheinlich stehenden Sokratesfigur stammt. Der sitzende Körper stammt von einer anderen Philosophenstatuette des 2. oder 3. Jahrhunderts n. Chr. und wurde in der Neuzeit um einen Sockel ergänzt; diese Nachbearbeitung ist durch das Buch unter dem rechten Fuß leicht zu erkennen, da es in der Antike nur Schriftrollen gab. Entscheidend ist somit das Porträt, das im Gegensatz zur standardisierten Form des Kopfes sowie der Haar- und Barttracht athenischer Bürgerdarstellungen steht. Sokrates wird mit schütterem Haar, breiter Nase und wulstigen Lippen dargestellt.

Die Gesichtszüge erinnern an die Darstellung von Silenen, mythischen Mischwesen, die eine menschliche Gestalt und Attribute von Pferden wie einen Schweif haben. In der griechischen Mythenwelt hatten Silene trotz ihres wilden Aussehens oftmals die Rolle von Erziehern und Lehrern, beispielsweise soll der Weingott Dionysos von einem Silen erzo-gen worden sein. Nachdem Sokrates bereits in Platons Symposion mit Silenen verglichen worden war, machten sich seine Schüler die Analogie in der Darstellung zunutze, als sie Jahrzehnte nach seinem Tod eine erste Statue für den Meister errichten ließen. Die Darstellungsweise verbildlicht sein Infragestellen gesellschaftlicher Konventionen und seinen persönlichen Anspruch, als „Erzieher“ zum richtigen Denken und Handeln anzuleiten.

Die *Ping*-Dialoge greifen Sokrates' Nonkonformismus und die Struktur der platonischen Dialoge auf. Platon-Kenner werden bei einzelnen Phrasen die Bezugnahmen erkennen. Im Dialog der Demokratie-Tour, der zeitlich vor der Verurteilung des Sokrates angesiedelt ist, werden die Nutzer*innen mit der Situation konfrontiert, dass die Demokratie keine Selbstverständlichkeit ist, sondern durch tägliche Handlungen reproduziert und gelebt werden muss. Die bewusste Überspitzung, dass die Demokratie in Gefahr sei, lenkt den



Gegenüberstellung des Porträts der Statuette mit einem Porträt des Sokrates aus dem 1. Jh. n. Chr., vielleicht gehen beide auf spätklassisch-frühhellenistische Vorbilder zurück (Musée du Louvre)

Blick auf die Wichtigkeit von demokratischen Werten wie Meinungsfreiheit und Partizipation sowie deren Bedeutung für die Demokratie. Die Nutzer*innen erfahren dabei auch die Bedeutung der Rhetorik im antiken Athen und wie diese zugunsten des demokratischen Denkens eingesetzt werden konnte.

Zeitlich später angesiedelt ist der Dialog der Tyrannis-Tour: Hier ist das Todesurteil bereits gefällt, Sokrates erwartet seine baldige Hinrichtung durch den Giftbecher. In dieser Situation konfrontiert er die Nutzer*innen aggressiv mit den Kernargumenten antiker Demokratiekritik: Die Masse sei inkompetent, die politische Gleichbehandlung von Klugen und Dummen ungerecht, der Einzelne der Willkür der Mehrheit schutzlos ausgeliefert. Am Ende allerdings verliert Sokrates in manchen Dialogsträngen die Kontrolle: In einer Umkehr der Rollen wird er von den an ihn gerichteten Fragen in die Enge getrieben und muss die intellektuelle Ausweglosigkeit eingestehen, so wie es in den platonischen Dialogen den Gesprächspartnern des Sokrates geschieht.

Betrachtet man die Statuette des Sokrates in der Antikensammlung des Badischen Landesmuseums, könnte man fast meinen, dass er auch über unsere heutigen Verhältnisse der Demokratie kritisch nachdenkt. Die politische Philosophie von Sokrates und Platon ist ohne den Rahmen der Demokratie schwer vorstellbar, die kritischen Gegenpositionen konnten aber auch schnell in Argumente für autoritäre und tyrannische Herrschaften umschlagen. Für heutige Probleme bietet das politische Denken der Antike sicher keine Lösungen, aber es kann dazu beitragen, Chancen und Herausforderungen einer Volksherrschaft schärfer zu erfassen – und das Risiko klarer zu sehen, dass ihre Verwirklichung auch immer gegen sie gewendet werden kann.

Christian Mann, Maximilian Scheller

Weiterführende Literatur

Klaus Adomeit

Antike Denker über den Staat.

Eine Einführung in die politische Philosophie,
Heidelberg/Hamburg 1982

Hartmut Leppin

Thukydides und die Verfassung der Polis.

*Ein Beitrag zur politischen Ideengeschichte
des 5. Jahrhunderts v. Chr.,* Berlin 1999

Wilfried Nippel

Antike oder moderne Freiheit? Die Begründung der Demokratie in Athen und in der Neuzeit, Frankfurt 2008

Kurt A. Raaflaub

Archaic and Classical Greek Reflections on Politics and Government: From Description to Conceptualization, Analysis, and Theory, in: Hans Beck (Hg.), *A Companion to Ancient Greek Government,* Malden et al. 2013, 73–92

Paul Zanker

Die Maske des Sokrates. Das Bild des Intellektuellen in der antiken Kunst, München 1995



Außenraum: Antike & Gegenwart



Creative Exhibitions

Der museale Außenraum als Ausstellungsfläche – mit der App *Creative Exhibitions* können Mitarbeiter*innen des Museums, Expert*innen und alle Interessierten digitale Ausstellungen kreieren. Ob digitalisiertes Museumsobjekt, selbst gebaute Architekturen oder vertiefende Informationen, mittels Augmented Reality können eigene Kreationen entworfen und auch außerhalb des Museums präsentiert werden.

Gefördert durch

dive_in
Programm für digitale
Interaktionen

**KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES**

Gefördert durch

Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

**NEU
START
KULTUR**

In Zusammenarbeit mit

 **PUPPETEERS**

— Die App *Creative Exhibitions* macht den Außenraum des Badischen Landesmuseums zur Ausstellungsfläche. Sie greift die auf Smartphones nutzbare Technologie der Augmented Reality auf, um 3D-Digitalisate von Objekten außerhalb des Museums zu platzieren, sichtbar zu machen und für neue Erlebnisse zu nutzen. Im Gegensatz zu bereits vorhanden Tools geht die App aber einen entscheidenden Schritt weiter: Nicht nur die Mitarbeiter*innen des Museums, sondern alle Interessierten haben in der App Zugriff auf rund hundert 3D-Digitalisate des Badischen Landesmuseums, können damit kleine Ausstellungen kuratieren und mit eigenen Inhalten erweitern. Eigenkreationen, Touren oder spielerische Formate wie Schnitzeljagden können in der realen Umgebung platziert und bereits vorhandene Produktionen anderer kommentiert und weiterentwickelt werden. Der Außenraum wird zu einer co-kreativen Spielwiese, die beliebig oft und von beliebig vielen Akteur*innen bespielt werden kann – die traditionellen Rollen und Grenzen des Museums lösen sich auf.

Ausgangspunkt für die Entwicklung von *Creative Exhibitions* war die Corona-Pandemie. Da die Sammlungen während des Lockdowns nicht zugänglich waren, kam die Idee auf, einige der vorhandenen 3D-Digitalisate des Museums in den Außenraum zu bringen und für Spaziergänge im Schlosspark etwa an Weihnachten zugänglich zu machen. Durch Spiele wie *Pokémon Go* sind Augmented-Reality-Technologien bereits verbreitet, mit denen Nutzer*innen 3D-Objekte direkt auf dem Smartphone sehen können. Schon nach ersten Recherchen war klar, dass sich diese Technologien in den letzten Jahren rasant entwickelt haben. Das Erstellen eigener Inhalte, Kreativtools und spielerische Ansätze liegen voll im Trend. Durch Mittel von *dive in. Programm für digitale Interaktion der Kulturstiftung des Bundes*, gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien im Programm Neustart Kultur konnte 2022 ein Prototyp für die App *Creative Exhibitions* entwickelt werden. In der Umsetzung stand vor allem die Frage im Zentrum, was Nutzer*innen benötigen,

#APP

- * AUSSTELLUNGEN
BAUEN
- * DEN AUßENRAUM
GESTALTEN
- * KREATIVITÄT AUSLEBEN

#INTERVENTION

- * DREI ANTIKE
OBJEKTE
- * DREI MODERNE
OBJEKTE
- * UND IHR!

damit sie im Umgang mit Museumsobjekten selbst kreativ werden können.

Zwei Lehrkooperationen lieferten dafür wichtige Anhaltspunkte. Zum einen beschäftigte sich der Medienkünstler Kevin Lesar in seiner von der Hochschule Furtwangen und dem Badischen Landesmuseum betreuten Masterarbeit mit den Potenzialen von 3D-Objekten im Außenraum. Im Rahmen dieser Arbeit entstand ein Prototyp, der das partizipative Kuratieren mit 3D-Objekten und unterschiedliche Formen der Interaktion durchspielte. Zum anderen entwickelten Studierende des Gamedesigns an der Macromedia Hochschule Stuttgart Konzepte für den spielerischen Umgang mit 3D-Objekten im Stadtraum. In beiden Kooperationen entstand eine Vielzahl an kreativen Ideen, etwa zur Platzierung von musealen 3D-Objekten in Schaufenstern von Geschäften oder zur Aufstellung des badischen Throns als Selfie-Station im Schlossgarten. Die Ergebnisse bildeten eine gute Grundlage für die Konzeption der *Creative Exhibitions*, die durch eigene Recherchen und Checks zur technischen Machbarkeit weiter verfeinert wurde. Umgesetzt wurde die App schließlich in Zusammenarbeit mit der Dortmunder Agentur PUPPETEERS.

Creative Exhibitions bietet eine neuartige Experience. Ein Editor stellt den Nutzer*innen nach dem Baukastenprinzip verschiedene Kreativtools zur Verfügung. Sie können damit 3D-Objekte aus der Sammlung des Museums auswählen oder eigene hochladen. Mit einer

Auswahl einfacher Bauelemente können ähnlich wie in *Minecraft* eigene Architekturen gebaut werden. Für vertiefende Informationen können Bilder, Texte oder Audionachrichten hinzugefügt werden. Alle Elemente können beliebig im Raum platziert, in der Größe verändert und miteinander kombiniert werden. Einzelne Kreationen können zu thematischen Ausstellungen zusammengefügt werden. Einmal veröffentlicht, stehen die Kreationen und Ausstellungen allen Nutzer*innen der App zur Verfügung. Beim Öffnen der App werden die nächstliegenden auf einer Karte angezeigt und können direkt angesteuert werden. Sind sie zur Co-Kreation freigegeben, können sie von anderen Nutzer*innen ergänzt und erweitert werden. Kommentare, Fotos oder Videos sind immer möglich, auch das Teilen in den sozialen Medien.

Creative Exhibitions ist als offenes Framework angelegt. Einzelne Nutzer*innen können sich kreativ mit kulturgeschichtlichen Objekten auseinandersetzen und diese in neue Zusammenhänge stellen. Schulklassen und Studierende können Exponate in Lehrprojekten untersuchen oder selbst co-kreativ Ausstellungen entwickeln. Mitarbeiter*innen des Museums können partizipative Ausstellungen initiieren, Objekte etwa aus Baden an ihren Herkunfts- und Fundorten ausstellen oder Objekte aus anderen Kultureinrichtung als digitale Leihgaben nach Karlsruhe holen. Da das Badische Landesmuseum auf eine Generalsanierung zugeht, öffnet dies auch interessante Perspektiven für die Zeit der Schließung. Die App ermöglicht die gemeinsame und gleichberechtigte Bespielung des Außenraums und macht dabei keine Vorgaben: Die einfache Platzierung eines Objekts oder der Bau einer Architektur sind genauso zulässig wie komplexe Inszenierungen oder die Arbeit an richtigen Fragestellungen; auch in der Interaktion ist vom Foto mit einem 3D-Objekt bis zum intensiven Kommentieren einer Ausstellung alles möglich.

Creative Exhibitions weist über den Museumskontext weit hinaus. Die App und ihre Funktionalitäten sind nicht an die Nutzung im Umfeld des Schlosses gebunden, sie können überall eingesetzt werden. Nutzer*innen können ihre Ausstellungen beliebig platzieren, sei es vor dem eigenen Wohnhaus, im Klassenzimmer oder in anderen Städten. So könnte die Karlsruher Straßenbahn künftig durch eine Promenade von 3D-Objekten



Für die Intervention sind an den 3D-Objekten im Außenraum provokante Fragen platziert

fahren oder an Haltestellen eine interessante Kreation zum Zeitvertrieb zu finden sein. Mit der App können Objekte nicht nur als digitale Leihgaben nach Karlsruhe geholt werden, auch der umgekehrte Weg ist denkbar: Antike Vasen des Badischen Landesmuseums etwa könnten künftig auch auf der Museumsinsel in Berlin oder vor dem Metropolitan Museum in New York zu sehen sein. *Creative Exhibitions* erweitert nicht nur die Reichweite des Museums, durch seine partizipative und ortsungebundene Anlage hat die App das Potenzial, ein Creative Art Network zu werden und das Museum ohne Grenzen voranzutreiben.

Für die Intervention zur Zeitenwende wird eine erste partizipative Ausstellung veröffentlicht. Während *Ping!* den Schwerpunkt auf die Antike legt, schlägt *Creative Exhibitions* die Brücke von der Antike zur Gegenwart. Ausgewählt wurden daher drei antike und drei gegenwärtige Objekte. Vor Ort ist jedem Objekt ein Audiobeitrag beigegeben, der auf provokante Fragen zielt und Anstöße zum Nachdenken geben soll. Die antike Statuengruppe der „Tyrannentöter“ etwa wirft die Frage auf, ob Menschenrechte auch für Tyrannen gelten; eine Gruppe von Kapitolstürmern aus den USA stellt hingegen das grundsätzliche Thema in den Raum, wie viel Opposition die Demokratie aushalten kann. Die Nutzer*innen sind eingeladen, sich nach Belieben zu beteiligen. Neben der Kommentierung der ausgestellten Objekte können sie eigene 3D-Kreationen zur Ausstellung hinzufügen und das Themenspektrum erweitern. Ergänzend zu den schnellen Impulsen in *Creative Exhibitions* bieten die folgenden Essays Vertiefungen und Hintergründe zu den ausgewählten Objekten – auch in der App kann man diese per Link direkt aufrufen oder gleich zur Debatte im *Creative Museum* weiterziehen.

Johannes Bernhardt, Silke Hockmann, Christiane Lindner

Weiterführende Hinweise

Charlotte Coates

How Museums are using Augmented Reality
museumnext.com/article/how-museums-are-using-augmented-reality

Kevin Lesar

Die virtuelle Eroberung des musealen Außenraums
kulturmanagement.net/Themen/Partizipative-AR-App-fuer-Museen-Die-virtuelle-Eroberung-des-musealen-Aussenraums,4400

Gabriel von Münchow u. a.

Augmented Reality – Chance und Herausforderung für Museen
museum4punkt0.de/augmented-reality-chance-und-herausforderung-fur-museen



Tyrannen Töten

Athen, 514 v. Chr. – während die Bevölkerung beim Stadtfest der Panathenäen feierlich zum Opfer auf die Akropolis zieht, verüben zwei Männer namens Harmodios und Aristogeiton einen tödlichen Anschlag auf den Tyrannen Hipparchos. In der späteren Erinnerung wurde dieses Attentat zu nichts weniger als dem Gründungsakt der athenischen Demokratie und entfaltete eine enorme Wirkungsgeschichte – aus heutiger Perspektive wirft es vor allem unbequeme Fragen auf.

Die Motive des Attentats waren schon in der Antike vieldiskutiert. Nachdem es unter Solon in der ersten Hälfte des 6. Jahrhunderts v. Chr. zur Verschriftlichung des Rechts und ersten Verdammungen der Tyrannis in Athen gekommen war, hatte Peisistratos in der Mitte des 6. Jahrhunderts v. Chr. dennoch eine Tyrannenherrschaft etablieren können. Seine lange Herrschaft war zweifellos eine Blütezeit Athens und nach seinem Tod in dynastischer Folge auf seine Söhne übergegangen. Im späten 5. Jahrhundert v. Chr. setzte sich dann vor allem der Geschichtsschreiber Thukydides kritisch mit dem Attentat auseinander, sein Schluss: Zur Zeit des Attentats habe eigentlich der ältere Peisistratide Hippias die Herrschaft inne gehabt, der Grund für den Anschlag sei eine homoerotische Dreiecksbeziehung zwischen Hipparchos, Harmodios und Aristogeiton gewesen; letztlich sei es um Eifersucht und Ehrverletzungen gegangen. Tatsächlich kam die Tyrannis mit dem Tod des Hipparchos auch nicht zum Ende, grundlegend änderte sich die Lage erst durch das Eingreifen Spartas und die Vertreibung des Hippias. Als dann

wenig später Kleisthenes seine Neuordnung Athens ins Werk setzte, legte er damit entscheidende Grundlagen für die Entstehung der Demokratie.

Im Jahr 514 v. Chr. waren diese langfristigen Folgen für niemanden absehbar gewesen. Harmodios war direkt nach dem Anschlag auf Hipparchos getötet, Aristogeiton wenig später aufgegriffen und hingerichtet worden. Schon sehr früh setzte dann die Verherrlichung der beiden in Trinkliedern beim aristokratischen Symposion ein. Die beiden Attentäter wurden aber auch schon früh zu Helden der gesamten Polis stilisiert: Nach der Vertreibung der Tyrannen wurde der Bildhauer Antenor beauftragt, ein Bronzebildnis von Harmodios und Aristogeiton zu schaffen, das auf der Athener Agora errichtet wurde. Um dieses Werk rankt sich eine ganz eigene Geschichte, da es bei der Einnahme Athens durch die Perser 480/79 v. Chr. geraubt und von Alexander dem Großen nach der Eroberung der persischen Residenz Susa 331 v. Chr. nach Athen zurückgesandt wurde. Erhalten hat sich

Statuengruppe von Harmodios und Aristogeiton, die 477/6 v. Chr. auf der Athener Agora errichtet worden war; das bronzene Original war von Kritios und Nesiotes geschaffen worden, erhalten hat sich nur die römische Kopie aus Marmor (Museo Archeologico Nazionale, Neapel)

jedenfalls nur eine Marmorkopie des direkt nach den Perserkriegen neu errichteten Monuments, das die beiden Tyrannentöter in dramatischer Kampfpose zeigt: Der ältere Aristogeiton ist an seinem Bart zu erkennen und setzt zum Stoß mit dem Schwert an, während der jüngere und bartlose Harmodios schwungvoll zum Schlag ausholt.

In der etablierten Demokratie wurde die Tötung des Tyrannen zum Symbol der Freiheit. Neben kritischen Stimmen dieser Deutung beim Geschichtsschreiber Thukydides wurde auch bei politischen Philosophen wie Aristoteles darüber debattiert, ob die Tötung von Tyrannen ein legitimes Mittel des politischen Kampfes sei. Wichtiger als theoretische Debatten sind hier aber allgemeingültige Regelungen im Recht: Nachdem bereits Solon Gesetze gegen Tyrannen zugeschrieben worden waren, beschlossen die Athener 410 v. Chr. nach einem oligarchischen Umsturz ein Gesetz, das jeden Aspiranten einer Tyrannis und seine gesamte Sippe für rechtlos erklärte. Als im 4. Jahrhundert v. Chr. und im Hellenismus die Demokratie dann zumindest formell zur Standardverfassung griechischer Poleis wurde, radikalisierten sich derartige Gesetze: 336 v. Chr. wurde in Athen eine Marmorstele aufgestellt, die Mörder eines Tyrannen oder seiner Anhänger für unbefleckt erklärte. Ähnliche Gesetze aus Ilion und Erythrai gingen dann noch weiter und stellten für die Tötung von Tyrannen sogar Belohnungen in Aussicht oder klassifizierten sie als Wohltat für die Stadt.

Oftmals gehören solche Gesetze in den Kontext von Bürgerkriegen und werfen das Problem auf, dass sie von den Siegern der Konflikte stammen und den Gegner mit dem Kampfbegriff des Tyrannen als illegitim brandmarken. Dieses Problem zieht sich wie ein roter Faden durch die Geschichte des Tyrannenvorwurfs und die Begründung des Widerstands dagegen. Cicero etwa sah Brutus und die Ermordung des Diktators Caesar in der Tradition von Harmodios und Aristogeiton, auch später konnte man römische Kaiser nach ihrem meist gewaltsamen Tod leicht als irre



Stamnos des Kopenhagen-Malers, der die Tötung des Hipparchos zeigt (um 480/70 v. Chr., Martin von Wagner-Museum der Universität Würzburg)

Tyrannen abstempeln. In der christlichen Tradition des Mittelalters stellte sich dann markant das Problem, dass weltliche Herrschaft nach der paulinischen Lehre nicht angreifbar und ein Recht zum Widerstand nicht ohne Weiteres aus der Bibel ableitbar war. In der frühen Neuzeit verquickten sich die Vorstellungen vom Kampf gegen Tyrannen schließlich mit der Lehre der Souveränität und dem Konzept des Widerstandsrechts. Vor allem die Konfessionalisierung und das Ringen um Religionsfreiheit lieferten reichlich Treibstoff, die Vorrechte monarchischer Herrschaft in ihre Schranken zu weisen. Nicht zufällig erschien im Umfeld der calvinistischen *Monarchomachen* 1579 unter dem Pseudonym Stephanus Junius Brutus Celta die Schrift *Vindiciae contra tyrannos* (Wider die Tyrannen).

Die Gegenwart ist weniger von der Tradition der Tötung von Tyrannen geprägt als von der Idee der Menschenrechte. Auch hier kann man eine lange Herleitung von Aristoteles über die *Magna Carta* (1215), den *Habeas Corpus Act* (1689) und die Revolutionen in Amerika (1776) und Frankreich (1789) aufmachen, entscheidend waren aber vor allem die Erfahrungen des zweiten Weltkriegs: Am 10.12.1948 verabschiedete die Generalversammlung der Vereinten Nationen die Allgemeine Erklärung der Menschenrechte. In den meisten Teilen

Wer einen Tyrannen, den Anführer einer Oligarchie oder einen Umstürzler der Demokratie tötet, soll bei Zugehörigkeit zur Bürgerschaft von der Polis am selben oder folgenden Tag ein Talent Silber erhalten, und der Demos soll ihm ein bronzenes Standbild errichten. Und er soll am Ehrenmahl im Prytaneion teilnehmen dürfen, solange er lebt. Zeitlebens soll er für die Ehrenplätze im Theater aufgerufen werden und täglich zwei Drachmen erhalten.

Tyrannengesetz von Ilion, IK Ilion 25.19–28 (Ü Bernhardt)



Am 1. Mai 2011 verfolgen Präsident Barack Obama, Vizepräsident Joe Biden und Mitglieder des nationalen Sicherheitsteams live einen Militäreinsatz, der zur Tötung Osama bin Ladens führte

der Welt sind inzwischen entsprechende Erklärungen in Kraft. Im deutschen Grundgesetz sind die Menschenrechte programmatisch in Art. 1 Abs. 2 festgeschrieben: „Das Deutsche Volk bekennt sich darum zu unverletzlichen und unveräußerlichen Menschenrechten als Grundlage jeder menschlichen Gemeinschaft, des Friedens und der Gerechtigkeit in der Welt.“ Die Menschenrechte sind universelle, unveräußerliche und unteilbare Freiheitsrechte, die für jeden Menschen gelten. In Deutschland sind Verstöße gegen die Menschenrechte bis zum Europäischen Gerichtshof für Menschenrechte in Straßburg einklagbar, in der völkerrechtlichen Ordnung werden Verstöße gegen die Menschlichkeit vor dem internationalen Strafgerichtshof in Den Haag verhandelt – jüngst hat Deutschland die Klage gegen Wladimir Putin und den völkerrechtswidrigen Einfall in die Ukraine unterstützt.

Traditionen und Ideen sind keine logischen Systeme und werfen oftmals harte Paradoxien auf. In Deutschland wird nach den beispiellosen Verbrechen des dritten Reichs mit hohen Ehren an den Attentatsversuch auf Hitler durch den Kreis um Stauffenberg gedacht. Seit den hitzigen Debatten um die Notstandsgesetze 1968 wird im Grundgesetz Art. 20 Abs. 4 das Recht zum Widerstand eingeräumt und in seiner Reichweite nach wie vor diskutiert. Zugleich sind Verbrechen gegen die Menschlichkeit und Prozesse in Den Haag sicher wichtige Instrumente des Rechts, faktisch aber oftmals eher symbolischer Natur und Gradmesser für die Konstellation geopolitischer Machtverhältnisse. Niemand wird ja ernsthaft erwarten, dass sich Putin freiwillig für sein Handeln in Den Haag verantwortet. Großmächte wie die USA verfolgen daher oftmals einen anderen Kurs und sehen in der gezielten Ausschaltung von Tyrannen und Terroristen ein politisch legitimes Mittel. Was bei eklatanten Verstößen gegen die Menschenrechte erlaubt ist, lässt sich tatsächlich nicht ohne Weiteres beantworten. Der Blick zurück in die Antike und auf dort etablierte Gesetze zur Tötung von Tyrannen wirft daher vor allem die Frage

auf, ob Menschenrechte auch für Tyrannen gelten und ob es auch heute noch einen Punkt gibt, an dem diese Rechte ihre Unveräußerlichkeit einbüßen.

Johannes Bernhardt

Weiterführende Literatur

Vincent Azoulay

The Tyrant-Slayers of Ancient Athens. A Tale of Two Statues, Oxford 2017

Wilhelm Blum (Hg.)

Tyrannentötung. Eine Textsammlung, München 2017

Henning Börm

Mordende Mitbürger. Stasis und Bürgerkrieg in griechischen Poleis des Hellenismus, Stuttgart 2019

David A. Teegarden

Death to Tyrants! Ancient Greek Democracy and the Struggle against Tyranny, Princeton 2013

Mario Turchetti

Tyrannie et tyrannicide de l'antiquité à nos jours, Paris 2001



Herrschaft des ersten Mannes

Perikles steht wie kein zweiter Politiker für die Vollendung der Demokratie im klassischen Athen. Der Geschichtsschreiber Thukydides meinte allerdings, dass es sich zu seiner Zeit nur dem Namen nach um eine Demokratie, eigentlich aber die Herrschaft des ersten Mannes gehandelt habe. Mit Boris Johnson, Donald Trump und Wladimir Putin ist auch die Gegenwart von „Big Men“ gekennzeichnet, was sich in der Politikwissenschaft aber auf diktatorische und tyrannische Regime bezieht.

— Wer entscheidet in einer Demokratie? Die Antwort liegt in den Interaktionen und Beziehungen zwischen einzelnen Führungspersönlichkeiten und der politischen Gemeinschaft. Für dieses Verhältnis bietet Perikles ein gutes Beispiel. Als führender Politiker Athens in der zweiten Hälfte des 5. Jahrhunderts v. Chr. wirkte er in einem Kontext intensiver politischer Aktivitäten und hatte wesentlichen Einfluss auf die Entwicklung der athenischen Demokratie. Über Perikles als Person wissen wir allerdings nicht viel, es haben sich kaum direkte Zeugnisse erhalten. Die berühmte Marmorbüste ist eine römische Kopie eines griechischen Originals und sagt wahrscheinlich mehr darüber aus, wie die Römer der Kaiserzeit die Griechen wahrnahmen. Nach den Berichten von Thukydides, dem Chronisten des Peloponnesischen Krieges, und von Plutarch, dem Biografen aus dem 1. Jahrhundert n. Chr., lebte Perikles zwischen 492 und 429 v. Chr. und entstammte der berühmtesten Familie der Alkmaioniden. Auf jeden Fall durchlief er eine außergewöhnliche politische Karriere, während der er fünfzehn

Mal in Folge zum Strategen gewählt wurde und die Athener im Peloponnesischen Krieg gegen die Spartaner anführte.

„Das politische Athen war nur romantisches Getöse“, argumentierte Mary Beard 2015 in einer Debatte mit Boris Johnson, in der es um den Vergleich zwischen Griechen und Römern ging. Diese Aussage lässt sich auch auf Perikles beziehen. Von den Sophisten in der Rhetorik ausgebildet, besaß Perikles die Fähigkeit, Schwarz in Weiß zu verwandeln und die Versammlung von seinen Vorschlägen zu überzeugen, selbst wenn er eigentlich die schlechteren Argumente hatte. Die Grabrede, die er 431 v. Chr. zum Gedenken an die ersten im Peloponnesischen Krieg gefallenen Athener hielt, ist seine berühmteste Rede und hat sich zumindest sinngemäß bei Thukydides erhalten. In einem nationalistischen Tonfall stellt er die Notwendigkeit in den Mittelpunkt, dass die Athener ihre Stadt lieben sollten, und verkauft seine politische und moralische Vision vom Dienst am Staat. Seine Fähigkeit, eine Menschenmenge zu überzeugen, indem

Büste des Perikles mit korinthischem Helm, die vielleicht auf eine Bronze-statue des Bildhauers Kresilas aus der zweiten Hälfte des 5. Jahrhunderts v. Chr. zurückgeht (römische Kopie des 2. Jahrhunderts n. Chr., British Museum)

er zum Demos oftmals sprach wie zu einem Kind, das seine Meinung ändern muss, ermöglichte es ihm, riskante und unpopuläre militärische Unternehmungen durchzusetzen. Im Peloponnesischen Krieg überzeugte er etwa die Bauern, ihre Häuser zu verlassen und in den Schutz der Stadtmauern zu ziehen. Aber Perikles wusste auch, wann er schweigen musste. Viele der Projekte, die er der Volksversammlung zum Beschluss vorlegen wollte, wurden angeblich von Freunden und Stroh Männern eingebracht und stärkten seine Autorität. Seine zunehmend seltenen Auftritte in der Öffentlichkeit nahmen eine feierliche Qualität an, die bisweilen mit einer religiösen Epiphanie verglichen wurde.

Perikles' Rhetorik ging Hand in Hand mit einer populären Politik. Um auch nur das geringste Maß an Macht auszuüben, war er gezwungen, die Erwartungen des Volkes zu berücksichtigen und sein Verhalten danach auszurichten. Der Bau des Parthenon (447 bis 432 v. Chr.) und der langen Mauern, die Athen mit dem Piräus verbanden, wurde zum Teil aus der Kasse des Attisch-Delischen Seebundes finanziert. Das Bauprogramm spülte Geld in die Taschen der Athener, sorgte im Handwerk für viel Arbeit und stärkte die Wirtschaft der Stadt; Künstler wirkten an der Errichtung von Monumenten mit, die Athen verherrlichten. Die von Perikles eingeführte Entlohnung für amtliche Tätigkeiten als Richter oder Ratsmitglieder ermöglichte es auch ärmeren Bürgern, sich aktiv am demokratischen Geschehen zu beteiligen. Diese Politik wurde von vielen gelobt, von einigen aber auch kritisiert. Aristoteles etwa warf Perikles vor, er habe durch das Angebot von Vergütungen die Massen korrumpieren wollen. Als ihr Strategie vertrauten die Athener Perikles „alle Angelegenheiten“ an, aber das bedeutete wahrscheinlich eher, dass sie „in allen Angelegenheiten volles Vertrauen in ihn hatten“. Durch seine Popularität konnte Perikles im Rahmen der demokratischen Ordnung wichtige Projekte umsetzen.

Sooft er wenigstens bemerkte, dass sie zur Unzeit sich in leichtfertiger Zuversicht überhoben, traf er sie mit seiner Rede so, dass sie ängstlich wurden, und aus unbegründeter Furcht hob er sie wiederum auf und machte ihnen Mut. Es war dem Namen nach eine Demokratie, in Wirklichkeit eine Herrschaft des Ersten Mannes.

Thukydides 2.65 (Ü Landmann)

Der politische Hintergrund des Perikles war potenziell problematisch, da er ein durchaus typischer Repräsentant der Elite im antiken Griechenland war. Er wurde in eine aristokratische Familie hineingeboren, die Verbindungen zu Tyrannen unterhielt. Er war wohlhabend, da er von seinem Vater Land geerbt hatte. Und er hatte eine privilegierte Ausbildung bei den Sophisten erhalten. Im demokratischen Kontext konnten sich solche Vorteile als Hindernisse erweisen und Misstrauen oder sogar Wut schüren. Der so genannte „Kreis des Perikles“ war eine Erfindung seiner Gegner, um den Athenern Misstrauen einzuflößen. Dem Bildhauer Pheidias wurde etwa nachgesagt, er habe als Zuhälter für Perikles gearbeitet und sei wegen Veruntreuung vor Gericht gestellt worden. Komödiendichter machten sich über Perikles' tyrannische Herrschaft über Athen und seine Verbündeten lustig; ein beliebtes Motiv des Spotts war die Form seines Kopfes, von dem ein Dichter behauptete, er sei groß genug, um elf Liegesofas zu fassen. Trotz alledem oder besser gerade deswegen pflegte Perikles einen strengen Lebensstil. Er nahm nicht an Gastmählern teil und nahm sich wenig Zeit für seine Familie, von der er sich selbst als entfremdet darstellte; Plutarch berichtet, dass seine öffentlichen Verpflichtungen ihm keine Zeit für Freunde ließen. Dieses Verhalten hat er vielleicht von Themistokles übernommen, der im frühen 5. Jahrhundert v. Chr. als Strategie gedient hatte.



Die Athener Akropolis wurde unter Perikles neu gestaltet, neben dem Parthenon gehen auch die Propyläen, der Tempel für Athena Nike und das Erechtheion auf ihn zurück



Premierminister Boris Johnson besucht 2021 ein Corona-Impfzentrum

Inwiefern ist das Beispiel des Perikles hilfreich, um zu verstehen, wer heute in der Demokratie die Entscheidungen fällt? Nimmt man den ehemaligen britischen Premierminister und begeisterten Perikles-Fan Boris Johnson in den Blick, könnte man meinen, dass sich in den letzten 2.500 Jahren wenig geändert hat. Auch Johnson erhielt eine privilegierte Ausbildung in Eton und Oxford, wo er viele seiner politischen Zeitgenossen in der konservativen Partei kennenlernte. Er gilt als populistischer Politiker, da er die Brexit-Kampagne und viele – oft nicht realisierte – Bauprojekte wie die Londoner Gartenbrücke unterstützt hat. Seine Fähigkeiten als Redner waren das entscheidende Mittel, den Partygate-Skandal und die eklatanten Verstöße gegen den Corona-Lockdown zu überstehen, bis er schließlich von seiner eigenen Partei aus dem Amt gedrängt wurde. Und sein Privatleben ist ein steter Quell für Aufmerksamkeit in den Medien und Anfeindungen. Aber dennoch stechen auch die Unterschiede ins Auge: In der direkten Demokratie Athens waren Demagogen wie Perikles ein wichtiges Strukturelement der Entscheidungsfindung, während sie heute als Volksverführer und Untergräber der demokratischen Ordnung gelten; auch populäres politisches Handeln macht nicht automatisch einen populistischen Politiker, zumal wenn keine Massenmedien im Spiel sind.

Sieht man von anachronistischen Kurzschlüssen ab, gibt es aber doch einen grundlegenden Faktor für die Herrschaft des ersten Mannes, der sich von der Antike bis zur Gegenwart durchzieht: die Kommunikation. Die Fähigkeit, effektiv zu kommunizieren und große Gruppen von Menschen durch Worte und Bilder – vom marmornen Monument bis zu den sozialen Medien – von einem politischen Programm zu überzeugen, ist heute genauso relevant wie zur Zeit des Perikles. Das heißt nicht, dass demokratische Ordnungen dadurch per se ausgehöhlt werden und eigentlich nur Eliten und Oligarchien an der Macht sind. Wofür der Vergleich zwischen Antike und Gegenwart sensibilisiert, ist vielmehr die Frage, wie das Verhältnis von einzelnen Führungspersönlichkeiten und

der politischen Gemeinschaft jeweils gestaltet ist und was für die politische Ordnung insgesamt noch zulässig ist.

Nicholas Salmon

Weiterführende Literatur

Vincent Azoulay

Pericles of Athens, Princeton 2018

Boris Johnson

Voting for Classical Greece,
in: *Arion* 24, 2016, 1–12

Gustav Adolf Lehmann

Perikles. Staatsmann und Stratege im klassischen Athen, München 2008

Tim Rood

Alexander Boris de Pericles Johnson,
in: *Anachronism and Antiquity*,
Oxford, 29.07.2019
anachronismandantiquity.wordpress.com/2019/07/29/pericles-johnson

Wolfgang Will

Thukydides und Perikles. Der Historiker und sein Held, Bonn 2003



Vom Freiheitskämpfer zum Despoten

Alexander hat bis heute nichts von seiner Faszination verloren. Direkt nach seinem Tod beginnt der Mythos vom unbesiegbaren Eroberer und gottgleichen Helden, der bereits in der Antike den Beinamen „der Große“ erhielt. Angesichts des Krieges in der Ukraine wird man in der Beurteilung seines gewaltigen Feldzuges aber weniger zur Verherrlichung tendieren – aus heutiger Sicht tritt eher der schmale Grat zwischen Freiheit und Despotie in den Blick.

— Als Alexander 336 v. Chr. den makedonischen Thron bestieg, erbte er von seinem Vater Philipp II. den Rachefeldzug gegen das Perserreich. Zu Beginn des 5. Jahrhunderts v. Chr. hatte sich Athen mit seinen Verbündeten zwar unter hohen Verlusten, aber dennoch erfolgreich gegen die Invasion der Perser verteidigt. Doch schon 100 Jahre später hatten es die Perser erneut versucht. Diesmal wurde der Konflikt diplomatisch gelöst: Persien erhielt die attisch kontrollierten Gebiete Ioniens gegen das Versprechen, das Kernland unangestastet zu lassen. Der alte Gegensatz zwischen demokratischem Athen und tyrannischen Perserkönigen war gleichsam aktualisiert worden. Nachdem Philipp II. Griechenland mit viel Geschick unter seine Kontrolle gebracht hatte und einem Mordanschlag zum Opfer gefallen war, hatte er das in der Luft liegende Thema der Rache bereits aufgegriffen und den Feldzug gegen die Perser begonnen – als Alexander den Feldzug übernahm, waren Rache für die Gräueltaten der Perser im 5. Jahrhundert v. Chr. und Freiheit für die Griechen in Ionien die Parole.

Alexanders Feldzug hatte aber nicht nur eine historische Tiefendimension, sondern von Anfang an auch eine mythische. Besonders deutlich wird dies schon beim Auftakt 334 v. Chr. Das symbolträchtige Übersetzen von Europa nach Asien an der Meerenge des Hellesponts wurde als Antithese zu den Feldzügen der Perser und in den Bahnen des trojanischen Kriegs inszeniert. Der erste Halt war dann auch Troja. Alexander bekränzte dort das Grabmal des mythischen Helden Achilleus und legte Waffen an, die angeblich aus dem trojanischen Krieg stammten. Tatsächlich weist die Verankerung politischen Handelns in langen historisch-mythischen Vorläufen frappante Parallelen zum russischen Einmarsch in die Ukraine auf, nur unter umgekehrten Vorzeichen: Putin verkauft seinen Krieg als heldenhaften Kampf gegen die Nazis, denkt in den Bahnen historischer Grenzen und stellt sich in die Tradition des russischen Zarenreichs. Weder Alexanders Feldzug noch Putins Spezialoperation sind von einem konkreten Anlass ausgegangen, in beiden Fällen handelt es sich um Aggressionskriege.

Büste Alexanders des Typus Azara, der auf eine Bronzestatue des Lysipp aus dem späten 4. Jahrhundert v. Chr. zurückgeht (römische Kopie des 1.–2. Jahrhunderts n. Chr., Musée du Louvre)

Begann Alexanders Feldzug als Rache- und Befreiungskrieg, wandelte er sich im Verlauf zu einem Eroberungskrieg. Auf dem Feldzug begleiteten ihn Männer, die seine Entscheidungen und Taten aufzeichneten, darunter auch Kallisthenes, ein Schüler des Aristoteles. Diese Aufzeichnungen aber gelangten nie zurück nach Makedonien, sondern verblieben in den Händen seiner Generäle. Einer von ihnen, Ptolemaios, übernahm nach Alexanders Tod die Herrschaft über Ägypten und veröffentlichte Details in seinem Geschichtswerk. Der griechische Geschichtsschreiber Arrian nutzte dann Ptolemaios' Bericht für sein Werk „Der Alexanderzug“. Ein Beispiel unter vielen, wie sich die Ereignisse über den Feldzug überliefert haben. Manche der erhaltenen antiken Schriften sind von der Propaganda der Sieger durchzogen, andere von antimonarchischen Topoi

Bis ans Ende der Welt und noch ein Stückchen weiter. Elf lange Jahre dauerte der Feldzug. Nach der Überschreitung des Hellesponts 334 v. Chr. führte er über Kleinasien, die Levanteküste, Ägypten bis weit ins Perserreich und nach Indien, er endete 323 v. Chr. mit Alexanders Tod in Babylon. Der Zug war gekennzeichnet von unzähligen Schlachten, Expeditionen zur See und harten Belagerungen. Das Gefolge, die Gegner und die Eroberten erlebten alle Widrigkeiten: Kälte, Hitze,

Hunger, Ausplünderung, Gewalt, Krankheiten, physische Erschöpfung und Tod. Alexander wusste seinen Feldzug auch nach der Episode am Hellespont symbolträchtig zu inszenieren: In Kleinasien löste Alexander den berühmten Knoten von Gordion und erlangte damit symbolisch die Herrschaft über Asien. Aber Alexanders Krieg bleibt wie im Fall von Putins Einfall in die Ukraine natürlich ein Krieg – exzessive Gewalt und Massaker finden sich in beiden Fällen.

Mit der Einnahme des persischen Palasts von Susa 331 v. Chr. konnte Alexander den Racheschwur einlösen. Zahlreiche griechische Kunstwerke, die der persische Großkönig Xerxes 480 v. Chr. während der Perserkriege aus Athen geraubt hatte, konnte er an sich bringen. Darunter befand sich auch die symbolträchtige Statuengruppe der Tyrannentöter, die Harmodios und Aristogeiton beim Anschlag auf den Athener Tyrannen Hipparchos zeigte. Die Tat der Tyrannentöter galt in Athen als Gründungsakt der Demokratie, das bedeutende Monument wurde nach Athen zurückgeschickt. Alexander zog dann weiter nach Persepolis, ins Zentrum persischer Macht. Spätestens als der dortige Königspalast in Flammen aufging und der persische Großkönig den Tod gefunden hatte, hätte der Vergeltungskrieg enden können. Doch es folgte ein schier endloser Gewaltmarsch in die bis dahin unbekannte Welt von Indien – erst als seine Mannschaft meuterte, begann die Rückkehr nach Westen.

Bewegte sich Alexander anfänglich in den Bahnen des griechischen Mythos, änderte sich dies im Lauf des Zuges. Mit jedem Schritt ins Perserreich trat er mehr in lokale Traditionen ein, stieg zum gottgleichen Pharaos und schließlich zum neuen Großkönig auf. Schon während des Feldzuges machte sich Unmut breit über Sinn und Zweck der weit über Rache und Freiheit hinausgehenden Aktion. Meutereien und Verschwörungen häuften sich, Alexander ging dagegen mit aller Härte vor. Vor allem die Einführung des persischen Hofrituals der *Proskynese*,



Tetradrachme aus Lampsakos, die Alexander mit Ammonshörnern und Diadem zeigt (3. Jahrhundert v. Chr., Badisches Landesmuseum)

Überlege dir auch, ob du dann bei deiner Rückkehr etwa auch die Griechen, das freiheitlichste aller Völker, zur Proskynese zwingen oder etwa sie aussparen und nur den Makedonen diese Schande antun willst. Oder willst du vielleicht eine grundsätzliche Scheidung im Zeremoniell dahingehend durchführen, dass Alexander von Hellenen und Makedonen auf griechische Art als Mensch und von den Barbaren allein auf barbarische als Gott verehrt wird?

Arrian, Der Alexanderzug 4.11 (Ü Wirth)



Das berühmte Alexandermosaik zeigt Alexander im Kampf gegen den persischen Großkönig Dareios III. (2. Jahrhundert v. Chr., Casa del Fauno in Pompeji)

das tiefe Niederknien vor dem König, wurde zum Stein des Anstoßes. Am Ende des Feldzuges trat der neue Großkönig dann immer deutlicher hervor: Alexander heiratete zwei achaimenidische Prinzessinnen nach persischem Hochzeitsritual. Daneben verfügte er, dass 10.000 persische Frauen mit Männern seines Heeres in einer Massenhochzeit verheiratet wurden. Persische Soldaten waren zahlenmäßig in seinem Herr stark vertreten und übernahmen nun höhere Posten – vor dem Hintergrund der griechisch-makedonischen Tradition konnte man ihn nun leicht zum Großkönig und Despoten *par excellence* stempeln.

Alexanders Feldzug läutete eine tiefgreifende Zeitenwende ein. Nach seinem Tod 323 v. Chr. entstanden in seinem Riesenreich nach harten Auseinandersetzungen mehrere Großreiche. Nicht nur Grenzen und politische Ordnungen änderten sich damit, der kulturelle Wandel des gesamten Mittelmeerraums führte in eine neue Epoche, die als Hellenismus bezeichnet wird. Trotz kritischer Stimmen war Alexanders Vermächtnis vor allem der Mythos des siegreichen Helden. Sich diesen anzueignen, war auch schon in Rom das Streben der Machtbeflissenen. Scipio Africanus war der erste, der sich nach dem Sieg über Hannibal als „neuer Alexander“ feierte. Pompeius legte sich in Anlehnung an Alexander den Beinamen „magnus“ zu und verordnete seinen Porträts die alexandertypische Stirnhaarlocke. Und Caesar ließ ein Reiterbild Alexanders aufstellen, das seine eigenen Porträtzüge trug.

Diese Alexandervorstellungen wurden in der Neuzeit fortgeführt. Auch in der modernen Geschichtswissenschaft überwogen lange positive Beurteilungen, eine Wende brachten erst die Eskalationen des Zweiten Weltkriegs. Seither finden sich pragmatische Rekonstruktionen des Feldzugs und Deutungen, die Alexander im Wettstreit mit den homerischen Helden oder als letzten Perserkönig sehen; aber auch an radikal-kritischen Beurteilungen als brutaler Schlächter oder Alkoholiker fehlt es nicht. Hatte schon Hitler massiven Einfluss auf die Alexanderbilder, wird man Alexander nicht leichtfertig durch die Brille Putins betrachten wollen. Die angerissenen Parallelen stellen aber markant das Problem in den Raum, dass einmal begonnene Aggressionskriege nicht ohne Weiteres zu

einem Ende kommen. Das Beispiel Alexanders wirft daher vor allem die Frage auf, ab welchem Zeitpunkt historisch-mythisch begründete Kriege ihre Legitimation verlieren, vermeintliche Freiheitshelden ihre despotische und tyrannische Seite zeigen und die Gefolgschaft ihren Gehorsam verweigert.

Johannes Bernhardt, Katarina Horst

Weiterführende Literatur

Pierre Briant

Alexander the Great and his Empire. A Short Introduction, Princeton 2010

Brian Bosworth

Alexander and the East. The Tragedy of Triumph, Oxford 1996

Hans-Joachim Gehrke

Alexander der Große, 6. Aufl. München 2013

Ernst Badian

Collected Papers on Alexander the Great, London 2012

Alexander Meeus / Kai Trampedach (Hg.)

The Legitimation of Conquest. Monarchical Representation and the Art of Government in the Empire of Alexander the Great, Stuttgart 2020



BOB'S FRESH
LY SUPERSTOCK
BED BATH & BEYOND
50-7476

PUSH
BUTTON
FOR
WALK
SIGNAL
←

ENDORSED BY DEBBIE LESKO

SHELLI
Boggs

★ ★ ★ ★ ★

Maricopa Community
College Board

Sturm aufs Kapitol

Als am 6. Januar 2021 eine wilde aber entschlossene Menschenmenge das Kapitol in Washington stürmt, halten die Menschen an ihren Fernsehern und Laptops weltweit die Luft an: Wurden Sie gerade Zeugen eines Putschversuches? Und war dieser von Noch-Präsident Donald Trump initiiert worden? Das Ereignis hat in seiner Beispiellosigkeit die Grundfesten der ältesten Demokratie der Moderne erschüttert und wirft die Frage auf, wie viel eine Demokratie aushalten muss und kann.

— Zweifellos ist Donald Trump für diesen Umsturzversuch verantwortlich. Er hatte seine Anhänger mit einer beharrlichen Lügenkampagne vom gestohlenen Sieg der Präsidentschaftswahlen im November 2020 systematisch aufgehetzt und sie dann am Morgen des 6. Januar 2021 mit dem Schlachtruf „Kämpft wie der Teufel!“ zum Kapitol geschickt, um das eindeutige Ergebnis einer freien Wahl ins Gegenteil zu verkehren. Der Umsturzversuch war für Nichtkenner*innen der US-amerikanischen Gesellschaft sicherlich bestürzend, doch unerwartet war er nicht. Tatsächlich waren die Geschehnisse der konsequente Schlusspunkt von Trumps Massen-Manipulation, um die Macht des bisherigen Polit-Establishments zu beenden. Die seither laufenden Ermittlungen und Anhörungen fördern immer neue Informationen zu Tage und zeigen in erschreckendem Maße, wie brandgefährlich der Sturmversuch tatsächlich war – bekanntlich stimmten die Trump-Unterstützer sogar Lynchgesänge gegen den als Verräter gebrandmarkten Vizepräsidenten Mike Pence an.

Es ist nicht von der Hand zu weisen, dass die älteste Demokratie der Moderne schon länger in einer tiefgreifenden Krise steckt. Die populistische Politik von Trump hat die gesellschaftlichen Verwerfungen lediglich in vollem Umfang sichtbar gemacht. Seit den 1960er Jahren spaltet sich die US-amerikanische Gesellschaft immer stärker in zwei soziale Lager, widergespiegelt in den zwei mächtigen Parteien der Demokraten und Republikaner. Während die Demokraten viele ihrer traditionellen Wählerschaften im Arbeitsmilieu hinter sich gelassen haben, stark auf eine aufgeklärte und meist akademische Elite setzen und das Land zu modernisieren versuchen, stehen die konservativen Republikaner für den Erhalt der Tradition und des *American Dreams*: Es ist alles möglich, man muss es nur tun und hart dafür arbeiten. Im Zuge des Neoliberalismus hat sich der Begriff der Freiheit in den letzten Jahren parteiübergreifend von der gemeinschaftlichen Freiheit hin zur persönlichen Freiheit gewandelt. Spätestens seit der Präsidentschaft Bill Clintons in den 1990er Jahren haben sich die beiden Parteien und

Jake Angeli gehörte zu den Stürmern des Kapitols und wurde als *Bison Man* und *Q-Schamane* zum Sinnbild des Ereignisses (hier bei einem Protest in Peoria/Arizona im Oktober 2020)

ihre Anhängerschaften geradezu zu feindlichen Lagern entwickelt, die kaum vermittelt nebeneinander stehen.

Die Republikaner erwarteten in den letzten Jahren nichts Gutes von den Modernisierungsmaßnahmen der Demokraten, die soziale Systeme – unter anderem eine verbindliche Krankenversicherung – einführen, Wirtschaftsförderung durch Einwanderung von Immigranten vor allem aus Mexiko vorantreiben und antirassistisch eingestellt sind. Das seit den 1990er Jahren kursierende Schlagwort der *Political Correctness* wird von vielen als Redeverbot und schlichte Bevormundung empfunden. Diese Entwicklungen spitzten sich in den Wahlen 2016 zu, als die Demokraten mit Hillary Clinton eine Frau an ihre Spitze stellten. Medien und Establishment hatten eigentlich fest mit ihrem Sieg gerechnet, aber durch den polarisierenden Wahlkampf und ihre hohe Unbeliebtheit vor allem bei konservativen weißen Amerikanern konnte sie sich im komplizierten Wahlsystem der USA trotz einer Mehrheit an Stimmen nicht gegen Donald Trump durchsetzen.



Twitter-Aufruf von Donald Trump zum „Save America March“, der im Sturm aufs Kapitol endete

We are up BIG, but they are trying to STEAL the Election. We will never let them do it. Votes cannot be cast after the Polls are closed!

Donald Trump, Tweet vom 4.11.2020

Trump verkörperte in jeder Hinsicht das Gegenbild: Er war keiner aus dem komplexen „Polit-Apparat“ mit langer Parteibindung. Über Jahre hatte er mit der Präsidentschaft geflirtet und dabei je nach Opportunität Positionen und Parteien gewechselt. Ein Neuer, der sich als „Mann des Volkes“ darstellte, obwohl er als Immobilienmogul der Wirtschaftselite des Landes zuzurechnen ist und seine Popularität vor allem der Reality Show *The Apprentice* zu verdanken hatte. Trump ist ein Normbrecher und Performer, wenn auch beileibe nicht so erfolgreich, wie er selbst immer behauptet. Umgangsformen des demokratischen Miteinander scherten ihn wenig: Er schimpfte und kommunizierte in Umgangssprache, oftmals ohne Pressesprecher, gegen die verteuflte Presse und direkt über *Twitter*. Er begeisterte damit alle, die sich abgehängt fühlen und übervorteilt von elitär besetzten Regierungskreisen. Auf Gehör stieß er vor allem bei Leuten aus der Mittel- und Unterschicht – Trump gilt seit-her als Musterbild eines populistischen Politikers.

Zentraler Treibstoff seiner populistischen Politik war schlicht Angst. Vom Wahlkampf über seine Präsidentschaft bis zu gegenwärtigen Veranstaltungen zeichnet er das apokalyptische Bild eines Niedergangs und Verfalls der USA, in dem es geradezu um einen Kampf zwischen Gut und Böse gehe. Begleitet wird dieses Narrativ durch ein tiefes Misstrauen gegenüber staatlichen Institutionen, auf den Punkt gebracht in der Formel eines angeblichen *Deep State*. Trump konnte so zu einem Sammelbecken für apokalyptisch gestimmte Evangelikale, aber auch für radikale Gruppierungen und Anhänger von Verschwörungstheorien werden. Dazu gehört auch die rechtsextreme Bewegung *QAnon*, die Theorien über den Handel und die Ermordung von Kindern durch politische Eliten und die Demokraten verbreitet. Vor diesem Hintergrund erscheint Trump als Vorkämpfer und sein Slogan *Make America Great Again* als Ausblick in eine vermeintlich bessere Zukunft.

Bei weitergehenden Bezeichnungen als Despot oder Tyrann ist hingegen Vorsicht geboten. Als Präsident hat Trump einen Regierungsstil etabliert, der die polarisierende Rhetorik des Wahlkampfs zum Prinzip machte, Politik zum Handlungsfeld eines Unternehmers umfunktionierte und sich letztlich nur um seine Person drehte. Er hat demokratische Institutionen beschädigt, Getreue in Führungspositionen gehievt und vor allem die Besetzung des Obersten Gerichtshofs beeinflusst. Aber die Bilanz seiner Regierungsarbeit ist dünn: Die Wirtschaft entwickelte sich zwar positiv, in Erinnerung bleiben aber vor allem das katastrophale Management der Corona-Pandemie mit Tausenden von Toten, der bedenkliche Kontakt mit Autokraten wie Wladimir Putin, Jair Bolsonaro oder Kim Jong-un sowie das hochgehängte, aber letztlich gescheiterte Projekt eines Mauerbaus an der Südgrenze der USA. Beispiellos in der Geschichte der USA wurden zwei Verfahren zur Amtsenthebung gegen ihn eingeleitet.



Anhänger von Donald Trump beim Sturm aufs Kapitol

Als seine Anhänger am 06. Januar 2021 mit „stop the steal“-Schildern das Kapitol stürmten, zog er sich ins Weiße Haus zurück und verfolgte das Geschehen am Fernseher. Am Ende brach er die Aktion via Twitter ab und ließ seine Anhänger wissen, dass sie etwas Besonderes sind – durchaus treffend ist Trump als Möchtegerndespot charakterisiert worden.

Die Präsidentschaft Trumps bleibt aber weiter beunruhigend. Die Spaltung der US-amerikanischen Gesellschaft hat sich durch seine Präsidentschaft weiter vertieft, die Unversöhnlichkeit ist durch seine Aktivitäten seither gewachsen. Mit Trump war ein Mann Präsident der ältesten Demokratie der Moderne, dessen Selbstverwirklichung auf den Freiheiten der Demokratie beruht, der diese aber gegen die Demokratie selbst richtet. Nichts bringt dies besser auf den Punkt als der dauernde Vorwurf der *Fake News* gegen seriöse Berichterstattung und das Schlagwort seiner PR-Strategen von den *Alternative Facts*. Seit der Sturm aufs Kapitol zur Sperrung von Trumps Social-Media-Kanälen geführt hat, steht die unge löste Frage im Raum, wie sich demokratische Systeme zu diesen Formen der Kommunikation verhalten sollen. Und diese Problematik ist seither nicht kleiner geworden: Trump hat zwischenzeitlich sein eigenes soziales Netzwerk gegründet und *Twitter* gehört nun Elon Musk. Dort werden jenseits aller demokratischen Kontrollen regelrechte Wahlen durchgeführt, die im Namen der Meinungsfreiheit unter anderem zur Reaktivierung von Trumps *Twitter*-Kanal geführt haben.

Katarina Horst

Weiterführende Literatur

Michael Hochgeschwender

Donald Trump – der Milliardär als authentischer Möchtegerndespot, in: André Krischer/Barbara Stollberg-Rilinger (Hg.), *Tyrannen. Eine Geschichte von Caligula bis Putin*, München 2022, 294–309

Michael Butter

»Nichts ist, wie es scheint«. Über Verschwörungstheorien, Berlin 2018

Christoph Riedweg u. a. (Hg.)

Demokratie und Populismus in der Antike und heute, Berlin 2023 (i. E.)

Carlos de la Torre (Hg.)

The Routledge Handbook of Global Populism, London 2019

Armin Schäfer / Michael Zürn

Die demokratische Regression. Die politischen Ursachen des autoritären Populismus, Berlin 2021



Das Massaker von Butscha

Am 24. Februar 2022 befahl Wladimir Putin die völkerrechtswidrige Invasion der Ukraine. Nach der Annexion der Krim wird damit Realität, was lange befürchtet worden war: Mitten in Europa herrscht Krieg, ein Ende ist auch ein Jahr später nicht absehbar. Im Mittelpunkt des Kriegs stehen aus westlicher Sicht zwei Männer: Wladimir Putin und Wolodymyr Selenskyj. Offen ist die Frage, welche Auswirkungen der Krieg auf den Weg der Ukraine zur Demokratie haben wird.

— Ein Auto mit tausenden von Einschusslöchern gibt nur einen kleinen Einblick in die Gräueltaten, die als Massaker von Butscha in die Geschichte eingingen. Es steht symbolisch für das Leid und den Verlust der ukrainischen Bevölkerung. 458 Leichen, darunter 419 brutal hingerichtete Menschen, wurden nach dem Abzug der russischen Streitkräfte im April 2022 in Butscha bei Kiew auf den Straßen, in ausgebrannten und zerschossenen Häusern und Autos gefunden. Nahezu alle Opfer waren Zivilist*innen. Das Massaker von Butscha ist nur eines von vielen Kriegsverbrechen, die seit Beginn der russischen Invasion vor den Augen der Weltöffentlichkeit an der ukrainischen Bevölkerung begangen wurden. Die zivilen und militärischen Verluste auf ukrainischer und russischer Seite sind enorm. Verantwortlich dafür ist vor allem ein Mann: Wladimir Putin.

Als Putin am 24. Februar 2022 den Einmarsch in die Ukraine befiehlt, verfolgt er ein Ziel: die möglichst schnelle Zerschlagung einer unabhängigen und freien Ukraine. Rhetorisch

legt er Wert auf rational klingende historische Begründungen, doch mit Verachtung spricht er über den Westen und Europa, mit Hass über die ukrainische Regierung. Putins Ziel ist die Wiederherstellung des untergegangenen russischen Imperiums. Dafür ist er bereit, seine Armee und letztlich sein Volk zu opfern. Als Mittel stehen ihm neben dem Militär und Massenvernichtungswaffen auch der Geheimdienst zur Verfügung, aus dem er einst als KGB-Offizier hervorging. Mit dem Beginn der Invasion hat sich in der russischen Gesellschaft faktisch der Übergang von einer pseudodemokratischen Autokratie zu einer Diktatur vollzogen.

Doch wie konnte es so weit kommen? Noch 2012 bezeichnete der ehemalige Bundeskanzler und heutige Gazprom-Lobbyist Gerhard Schröder seinen „Freund“ Putin als „lupenreinen Demokraten“. Rückblickend hat Putin seit seinem Amtsantritt 1999 auf profitable Allianzen gesetzt und wirtschaftliche Abhängigkeiten geschaffen, um Einfluss in Europa zu gewinnen. Die energiepolitische

Nach dem Rückzug der russischen Truppen aus Butscha wurde das Ausmaß der Zerstörung und der Verbrechen an der Zivilbevölkerung öffentlich

The fight is here; I need ammunition, not a ride.

Wolodymyr Selenskyj zum Evakuierungs-
angebot der USA, 26.2.2022

Erpressung Deutschlands ist nur eines von vielen Mitteln seiner Einflussnahme, die er bereits vor dem Einmarsch einsetzte. Dazu zählen die systematische Desinformation, die Abschottung Russlands, die Instrumentalisierung von Organisationen, militärische Einschüchterung mit Atomwaffen sowie die gezielte Ermordung von politischen Gegnern und vermeintlichen Verrätern. Innerhalb Russlands wird die Bevölkerung mit Repressionen, Verhaftungen, Enteignungen und der Angst um das eigene Leben gefügig gemacht.

Die Inszenierung Putins hat sich über die Jahre bewährt. Man sah ihn einvernehmlich beim Händeschütteln mit führenden Weltpolitiker*innen oder mit durchtrainiertem Oberkörper beim Reiten, Fliegen und Angeln. Das alte Bild vom durchsetzungsstarken Aufräumer und Abenteurer kollidiert jedoch mit den offiziellen Bildern des Machthabers, die seit Februar kursieren: Nun sitzt der Aggressor im Anzug und verschanzt im Kreml an seinem Schreibtisch, umgeben von den Insignien der Macht. Besonders auffällig waren zu Beginn des Krieges die Treffen mit diplomatischen Vertretern an einem riesigen Konferenztisch. Der Kreml streut zwar auch Bilder eines leutseligen Putin im Kreis von Stewardessen oder Militärs, aber dennoch stellt sich der Eindruck der Distanz und Entrücktheit von den Realitäten ein – ein wenig das Bild eines einsamen Tyrannen.

Auf der anderen Seite des Konflikts steht die Ukraine, deren Gesicht Präsident Wolodymyr Selenskyj ist. Er führt den Widerstand gegen die russische Übermacht an, kämpft „tapfer für sein Land“ und genießt dafür fast weltweit Sympathien. Das alte Narrativ vom Freiheitshelden funktioniert, weil die Story gut ist. Trotz aller Skepsis über seine Befähigung und Eignung für das Amt hat ein Kabarettist und Komiker ohne jegliche innen- und außenpolitische Erfahrung die Präsidentschaftswahl 2019 gewonnen. Selenskyjs Popularität beruht auf seiner Rolle in der Fernsehserie „Diener des Volkes“, in der er wegen eines Wutausbruchs in den sozialen Medien über Korruption zum Präsidenten aufsteigt, gegen die Missstände im Land ankämpft und sein Land in die Europäische Union führen möchte.



Das zerschossene Auto wurde von einem Ukrainer in Butscha eingescannt und auf der Plattform der 3D-Scan-App Polycam als Kulturgut veröffentlicht

Im Februar 2022 wird er über Nacht zum Kriegspräsidenten des von Putin überfallenen Landes und wendet sich selbstbewusst an die Weltöffentlichkeit. Er weiß sich zu inszenieren, präsentiert sich souverän in den sozialen Medien und gibt sich nahbar. Bilder zeigen ihn mit seinen Soldaten am Küchentisch sitzend oder in funktionaler Militärkleidung, unrasiert und übernächtigt bei Ansprachen. Das soll seine Glaubwürdigkeit und Nahbarkeit unterstreichen. Weil er Präsenz zeigt und die Gefahren und Entbehrungen des Krieges teilt, ist auch sein Volk bereit, mit ihm für eine unabhängige Ukraine zu kämpfen. Mit solchen Bildern kann Selenskyj viel mehr erreichen als mit Argumenten und Appellen aus dem Exil.

Selenskyj ist medien erfahren. Als Schauspieler versteht er es, Emotionen zu wecken. Diese Fähigkeit nutzt er für seine Zwecke und brilliert auch rhetorisch mit seinen Ansprachen und klaren Aussagen. Putin hingegen setzt auf Propaganda und patriotische Wut, die im Westen kaum noch nachvollzogen werden können. Der Wahrheitsgehalt seiner Aussagen ist fragwürdig und schwer überprüfbar. Die Sympathien des Westens sind mit der relativ jungen Nation der Ukraine, die sich seit der orangenen Revolution auf den Weg zur Demokratie gemacht und im Freiheitskampf die Werte der EU auf die Fahnen geschrieben hat. Aber es gehört zu den bitteren historischen Wahrheiten, dass der Kampf um Freiheit nicht automatisch die Demokratie stärkt.

Faktisch herrscht in der Ukraine Kriegsrecht. Viele Grundrechte und demokratische Prinzipien sind außer Kraft gesetzt, darunter Demonstrationen, Freizügigkeit, Wahlen und Oppositionsparteien. Selenskyj trifft derzeit in Abstimmung mit dem Nationalen Sicherheitsrat die wesentlichen Entscheidungen per Dekret. Kritiker*innen haben schon vor dem Krieg Zweifel an seiner demokratischen Gesinnung geäußert, angesichts der Verstaatlichung



Präsident Wolodymyr Selenskyj besucht nach dem Abzug der russischen Truppen Butscha

von Unternehmen für militärische Zwecke oder der geplanten staatlichen Kontrolle über alle nationalen Medienkanäle setzt sich diese Kritik fort. Im Korruptionsindex von *Transparency International* belegt die Ukraine nach Russland noch immer den zweiten Platz in Europa. Viele der demokratischen Einschränkungen sind im Krieg unvermeidlich. Selenskyj geht nach wie vor gegen Korruption vor und hat mit russischer Propaganda zu kämpfen. Im Kampf für die Freiheit werden aber natürlich auch Machtfragen im Inneren verhandelt, zumal der Einfluss von Oligarchen und Nationalisten keineswegs gebrochen ist.

Die demokratischen Strukturen der Ukraine waren bereits vor dem Krieg fragil. Garantierte Demokratie und Rechtsstaatlichkeit sind allerdings die zentralen Kriterien für den von Selenskyj angestrebten Beitritt zu EU und NATO. Die Europäische Union hat die Ukraine mit großer Zustimmung unter die Beitrittskandidaten aufgenommen, steht aber vor einem Dilemma: Stimmt sie dem Beitritt zeitnah zu, wird sie zur Konfliktpartei im Krieg. Sollte der russische Angriffskrieg die Souveränität der Ukraine beenden, hätte eine von Russland eingesetzte Scheinregierung ein Mitspracherecht in den Entscheidungsprozessen der EU. Setzt sich die Ukraine durch, kann sie sich zu einem demokratischen Rechtsstaat im postsowjetischen Raum entwickeln und ein wirkmächtiges Zeichen setzen.

Putin denkt in den imperialen Bahnen der russischen Geschichte. Eine der tiefsten Ursachen des Krieges ist sicher seine Furcht vor der Ausbreitung der Demokratie. Jenseits medialer Propagandaschlachten bleibt es sein Krieg, er tritt das Völkerrecht mit Füßen. Massaker wie in Butscha sind Kriegsverbrechen und nicht hinnehmbar. Bisher hat sich der Wille der Ukraine zur Demokratie als stark erwiesen – es wird maßgeblich von der Dauer des Krieges, der Friedenslösung und den Machtkonstellationen in der Ukraine abhängen, ob die Konfrontation von Diktatur und Freiheitskampf zu einer stabilen Demokratie führen wird.

Silke Hockmann

Weiterführende Literatur

Sabine Fischer

Russland auf dem Weg in die Diktatur. Innenpolitische Auswirkungen des Angriffs auf die Ukraine, SWP-Aktuell 21, 19.04.2022

André Härtel

Die Ukraine unter Präsident Selenskyj. Entwicklung hin zum „populistischen Autoritarismus“?, SWP-Aktuell 9, 04.02.2022

Karl Schlögel

Wladimir Putin – Unvollendetes Porträt eines Großverbrechers des 21. Jahrhunderts, in: André Krischer / Barbara Stollberg-Rilinger (Hg.), *Tyrannen. Eine Geschichte von Caligula bis Putin*, München 2022, 310–326

Wojciech Rogacin

Selenskyj. Die Biografie, München 2022

Michael Thumann

Revanche. Wie Putin das bedrohlichste Regime der Welt geschaffen hat, München 2023



Panzerwende

Nach monatelangen Debatten gibt die Bundesregierung am 25. Januar 2023 bekannt, dass Deutschland den immer wieder geforderten Panzer Leopard 2 an die Ukraine liefern wird. Nachdem Bundeskanzler Olaf Scholz die Invasion Russlands und ihre Implikationen für die Weltordnung auf den Begriff der Zeitenwende gebracht hat, ist diese Entscheidung oft als Panzerwende bezeichnet worden – sie wirft markant die Frage auf, wie weit die Bundesrepublik in diesem Krieg gehen kann, darf und muss.

— Der Leopard 2 ist zum Dreh- und Angelpunkt deutscher Haltungen zum Ukrainekrieg geworden. An sich handelt es sich um ein Kriegsgerät wie anderes auch. Nach einer langen Vorgeschichte ist der Panzer in den 1970er Jahren entwickelt worden, seit 1979 in der Bundeswehr im Einsatz und ein Produkt der Münchner Rüstungsfirma Krauss-Maffei Wegmann. Geführt von einer vierköpfigen Mannschaft gilt er mit seiner massiven Panzerung und einer schweren 120mm-Glattrohrkanone nach wie vor als einer der leistungsfähigsten Panzer weltweit. Für den Einsatz in unterschiedlichen Kriegsszenarien ist er stetig weiterentwickelt worden und heute in zahlreichen Varianten verfügbar. Nicht zuletzt wegen der Reduzierung deutscher Bestände hat sich der Panzer als Exportschlager erwiesen, bis dato sind über 3.000 Exemplare in alle Welt ausgeliefert worden. Im Kontext des Ukrainekriegs und deutscher Debatten hat der Leopard 2 einen Sonderstatus eingenommen, da es sich nicht um eine Waffe zur Verteidigung, sondern eindeutig um einen Kampfpanzer handelt.

Waffenlieferungen werden seit Beginn des Kriegs diskutiert. erinnert man sich an die anfängliche Ankündigung der Lieferung von 5.000 Helmen, hat die Bundesregierung

seither eine klare Wende vollzogen: Schon wenig später begann die Lieferung von Panzerfäusten, Luftabwehrraketen und Ausrüstung. An schweren Waffen folgten 34 Flakpanzer, 14 Panzerhaubitzen und 5 Raketenwerfer, die den Angriff auf Ziele in größerer Entfernung ermöglichen. Die Lieferung des Luftverteidigungssystems Iris-T SLM hat bereits begonnen, das Patriot-System soll folgen. Im Januar 2023 kam dann zunächst die Zusage, auch 40 Schützenpanzer vom Typ Marder zur Verfügung zu stellen. Da der Marder für den Kampf der „verbundenen Waffen“ und das Zusammenspiel mit dem Leopard 2 konzipiert worden ist, lag die Lieferung des Kampfpanzers im Grunde schon in der Luft. Generell verfolgt die Bundesrepublik in Übereinstimmung mit den Partnern in der NATO und der EU den Kurs, im Ukrainekrieg nicht zur Partei zu werden und den Konflikt nicht zu eskalieren. Dass hier Abwägung und Abstimmung essenziell sind, versteht sich von selbst – zumal im Fall Deutschlands erhebliche historische, geopolitische und taktische Implikationen im Spiel sind.

Die historischen Implikationen liegen auf der Hand: Deutsche Panzer sind in den 1940er Jahren schon einmal durch die Ukraine

Die Lieferung des Kampfpanzers Leopard 2 stand lange im Fokus deutscher Debatten über die Unterstützung der Ukraine; inzwischen wurden 18 Exemplare des Modells A6 geliefert

gerollt. Nachdem die Ukraine unter Stalin eine der schrecklichsten Hungersnöte der Neuzeit erlitten hatte, wurde sie nach dem Angriff der Wehrmacht auf die Sowjetunion 1941 einer der Hauptschauplätze des Zweiten Weltkriegs. Der deutsche Einmarsch hatte in der zerrissenen Situation des Landes zwar auch Hoffnungen geweckt, faktisch bedeutete er aber Tod und Verschleppung von Millionen von Menschen. Die nachrückende SS ging brutal gegen die jüdische Bevölkerung vor, allein im Massaker von *Babyn Jar* im heutigen Kiew wurden über 30.000 Menschen ermordet. Der amerikanische Historiker Timothy Snyder hat die Ukraine im Würgegriff zwischen Stalin und Hitler als *Bloodlands* bezeichnet. Deutsche Panzer in der Ukraine sind eine beunruhigende Vorstellung, zumal im Einsatz gegen Russland, das mit Millionen von Toten der Hauptleidtragende des Zweiten Weltkriegs war. Aber wir leben nicht in der Geschichte, sondern in der Gegenwart: Deutschland ist heute eine gefestigte Demokratie. Es ist Putin, der in der Vergangenheit russischer Imperialität wandelt und seine Gegner pauschal als Nazis abqualifiziert. Die historischen Hintergründe sind schmerzhaft, aber gerade für Deutschland kann man daraus nur einen Imperativ ableiten: Beistand und Waffen für die Ukraine.

Die geopolitischen Implikationen sind komplizierter. Seit dem Zweiten Weltkrieg war die globale Ordnung im Wesentlichen durch den Systemantagonismus zwischen Ost und West sowie den Ausbau völkerrechtlicher Vertragswerke geprägt. Seit dem Zusammenbruch der Sowjetunion 1991 ist die Welt unübersichtlicher geworden, das vielbeschworene Ende der Geschichte ist nicht eingetreten und vor allem die Kriege im Nahen Osten waren und sind von asymmetrischen Konstellationen geprägt. Als Kit wirkten in dieser komplizierten Gemengelage vor allem die Globalisierung und der Siegeszug des Neoliberalismus. Große militärische Auseinandersetzungen kosten unter diesen Bedingungen einfach zu viel. Weitergehende Argumente, Putin habe den Krieg aus Furcht vor der

Osterweiterung der NATO begonnen, oder Positionen, es handele sich um einen Stellvertreterkrieg von USA, NATO und EU gegen ihn, haben letztlich keine Substanz. Sie rechtfertigen keinen Krieg, greifen auf bedenkliche apologetische Gedankenfiguren zurück und zeugen eher von der Sehnsucht nach der klaren Ordnung des Kalten Krieges.

Nach Putins Bruch des Völkerrechts ist der einzig verbliebene Ordnungsrahmen die Wirtschaft. Neben Sanktionen ist der wichtigste geopolitische Hintergrund somit China: Bisher stützt das Land Putin, da er das kleinere Übel darstellt als ein destabilisierter Nachbar oder ein noch extremerer Nachfolger, Teil der Front gegen die USA ist und eine Blaupause für die Taiwanfrage liefern kann. Sollten die neoliberalen Kommunisten in Peking aber ihre Handelsinteressen in Europa zu weitgehend gefährdet sehen, bietet dies vielleicht eine Möglichkeit für Druck auf Putin und zum Verhandlungstisch; die chinesischen Initiativen seit der Münchner Sicherheitskonferenz im Februar 2023 enthalten dafür zumindest Ansatzpunkte. Schon jetzt ist klar, dass in der Weltordnung nach der Zeitenwende Aufrüstung und Abschreckung wichtiger werden: Herfried Münkler hat darauf hingewiesen, dass die BRD bei Erreichen der geplanten 2 % des Bruttoinlandsprodukts für Rüstungsausgaben die zweitstärkste Militärmacht der NATO nach den USA wird. Die Panzerwende markiert somit den Anfang einer neuen geopolitischen Rolle der BRD, die gerade angesichts der katastrophalen Geschichte und berechtigten Ängsten vor einer Hegemonialstellung in Europa viel Kommunikation und Fingerspitzengefühl erfordern wird.

Schließlich hat der Leopard 2 taktische Implikationen. In den deutschen Debatten lassen sich grob zwei Positionen unterscheiden: Auf der einen Seite stehen diejenigen, die auf sofortige Verhandlungen drängen und bei den Lieferung von Angriffswaffen vor einer Eskalation zu einem atomar geführten Dritten Weltkrieg warnen. Auf der anderen Seite wird betont, dass Putin keine Bereitschaft zu Verhandlungen zeigt, ein Kompromiss nur zum

Bundeskanzler Olaf Scholz hat am Mittwoch im Kabinett angekündigt, dass Deutschland die militärische Unterstützung für die Ukraine weiter verstärken wird. Die Bundesregierung habe entschieden, den ukrainischen Streitkräften Kampfpanzer vom Typ „Leopard 2“ zur Verfügung zu stellen. Das ist das Ergebnis intensiver Beratungen, die mit Deutschlands engsten europäischen und internationalen Partnern stattgefunden haben.

Pressemitteilung der Bundesregierung vom 25.1.2023



Der Leopard 2 gilt in der Ausführung A6 als besonders leistungsfähig

Nachteil der Ukraine ausfallen kann und die Waffenlieferungen erst die Grundlage für Verhandlungen schaffen. Entscheidend ist hier, dass die Frage nach Verhandlungen nicht in der BRD, sondern in der Ukraine entschieden werden muss. Zudem mag Putin alles zuzutrauen sein, aber ein Atomkrieg bleibt bei allen Drohszenarien sehr unwahrscheinlich: Das russische Militär ist schon mit der Invasion der Ukraine überfordert, ein Atomschlag würde zweifellos die NATO mobilisieren und Russland die Rückendeckung Chinas kosten. Will man die Ukraine nicht bevormunden und sich durch Putins atomare Drohungen nicht spalten lassen, sind Waffenlieferungen das Gebot der Stunde.

Bundeskanzler Olaf Scholz hat den Ukrainekrieg treffend als Zeitenwende charakterisiert, in der Panzerwende hat sich diese allgemeine Formel konkretisiert. Sind Waffenlieferungen letztlich alternativlos, stellt sich angesichts der Kampfpanzer vor allem die Frage, wie weit man gehen muss, um Putins Kriegsziele zu konterkarieren und ihn an den Verhandlungstisch zu zwingen. Einfache Antworten sind in dieser Frage nicht zu haben. Angesichts der historischen, geopolitischen und taktischen Implikationen wird für Deutschland am Ende nicht entscheidend sein, welche Waffen an die Ukraine geliefert werden, sondern welche Ziele für den Krieg und das Danach formuliert werden – und ob es die Bereitschaft gibt, einen langwierigen Erschöpfungskrieg bis zu einem Waffenstillstand mitzugehen.

Johannes Bernhardt

Weiterführende Literatur

Timothy Snyder

Bloodlands. Europa zwischen Hitler und Stalin, München, 5. Aufl. 2015

Timothy Snyder

In Russland steht der Wille über der Vernunft, Interview Spiegel 8/2023

Ulrich Herbert

Geschichte Deutschlands im 20. Jahrhundert, München, 3. Aufl. 2023

Herfried Münkler

Der Kriegsverlauf entscheidet über die Aufnahme von Verhandlungen, Interview Deutschlandfunk 1.1.2023 – deutschlandfunk.de/herfried-muenkler-ukraine-russland-100.html

Herfried Münkler

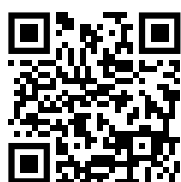
Wer im Westen den Krieg wirklich beenden will, muss politische Risiken eingehen, Spiegel 9/2023



6



Digitaler Raum: Gegenwart



Creative Museum

Der digitale Raum als Debattenort – mit der App *Creative Museum* stellt das Badische Landesmuseum eine Plattform zur Verfügung, auf der sich Mitarbeiter*innen des Museums, Expert*innen und alle Interessierten treffen, diskutieren und eigene Beiträge einbringen können. Ob Corona, Zukunft oder Zeitenwende, man kann sich zu den Kampagnen von jedem Ort aus zuschalten und die Debatte aktiv mitgestalten.

Realisiert im Rahmen von



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



In Zusammenarbeit mit

anschlaege.de
kommunikation · design · phorschung



— Die App *Creative Museum* ist die neue Partizipationsplattform des Badischen Landesmuseums. Sie verfolgt das Ziel, einen digitalen Raum für die Debatte aktueller und relevanter Themen zu schaffen. Mitarbeiter*innen des Museums, Expert*innen und Bürger*innen sollen miteinander ins Gespräch kommen und gleichberechtigt Beiträge teilen können. Verhandelt werden die Themen in zeitlich begrenzten Kampagnen, die mit einer Frage beginnen und flexibel gestaltet werden können. Jede Kampagne besteht aus einem offenen Feed, in dem alle Interessierten wie in den sozialen Medien eigene Posts erstellen oder auf bereits vorhandene reagieren können. Aus den Beiträgen entsteht dann im Verlauf der Kampagne eine thematische Sammlung, die am Ende archiviert wird und weiter einsehbar bleibt. Das *Creative Museum* kann sowohl mobil als auch stationär an Computern genutzt werden. Im Gegensatz zum analogen Museum hat es immer und überall geöffnet. Nutzer*innen können zuhause auf dem Sofa, unterwegs und an jedem beliebigen Ort darauf zugreifen, in interessante Themen

einsteigen oder direkt mitdiskutieren – das Museum als offenes Netzwerk, in dem Beteiligung nicht nur möglich, sondern Kern der Experience ist.

Konkreter Anlass für die Entwicklung war die Corona-Pandemie. Nach dem völlig unerwarteten Lockdown hatte das Museum schlagartig keine Möglichkeiten mehr, mit dem Publikum in einen weitergehenden Austausch zu treten oder einen Beitrag zur Bewältigung der Krise zu leisten. Tatsächlich hatten sich bereits vor der Pandemie Bedarfe nach einer Partizipationsplattform abgezeichnet, die Pandemie gab dann den Ausschlag, diese in Angriff zu nehmen. Unter der Überschrift „Museum der Krise“ entstand ein erstes Konzept, das sich stark am Format von Social-Media-Walls orientierte. Damit sollte ein digitaler Raum entstehen, in dem Nutzer*innen und Mitarbeiter*innen des Museums die Geschichten, Ideen und Objekte ihrer eigenen Pandemie-Erfahrung teilen können. Das Konzept konnte dann größer gedacht und zu einem Framework für unterschiedlichste

#APP

- * DEBATTEN FÜHREN
- * BEITRÄGE TEILEN
- * ÜBERALL UND JEDERZEIT

#INTERVENTION

- * FOKUS GEGENWART
- * EINE FRAGE
- * EURE BEITRÄGE!

Themen weiterentwickelt werden durch eine Förderung im Verbund *museum4punkt0*, der von der Stiftung Preußischer Kulturbesitz koordiniert und von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestags gefördert wird. Im Zentrum der erweiterten Konzeption standen drei Fragen: Wie können wir eine Plattform gestalten, die schnelles Reagieren auf aktuelle Ereignisse erlaubt? Wie können wir echte Debatte mit den Nutzer*innen ermöglichen? Und wie können wir die sozialen, emotionalen und inhaltlichen Dimensionen des Museumserlebnisses im digitalen Raum neu denken?

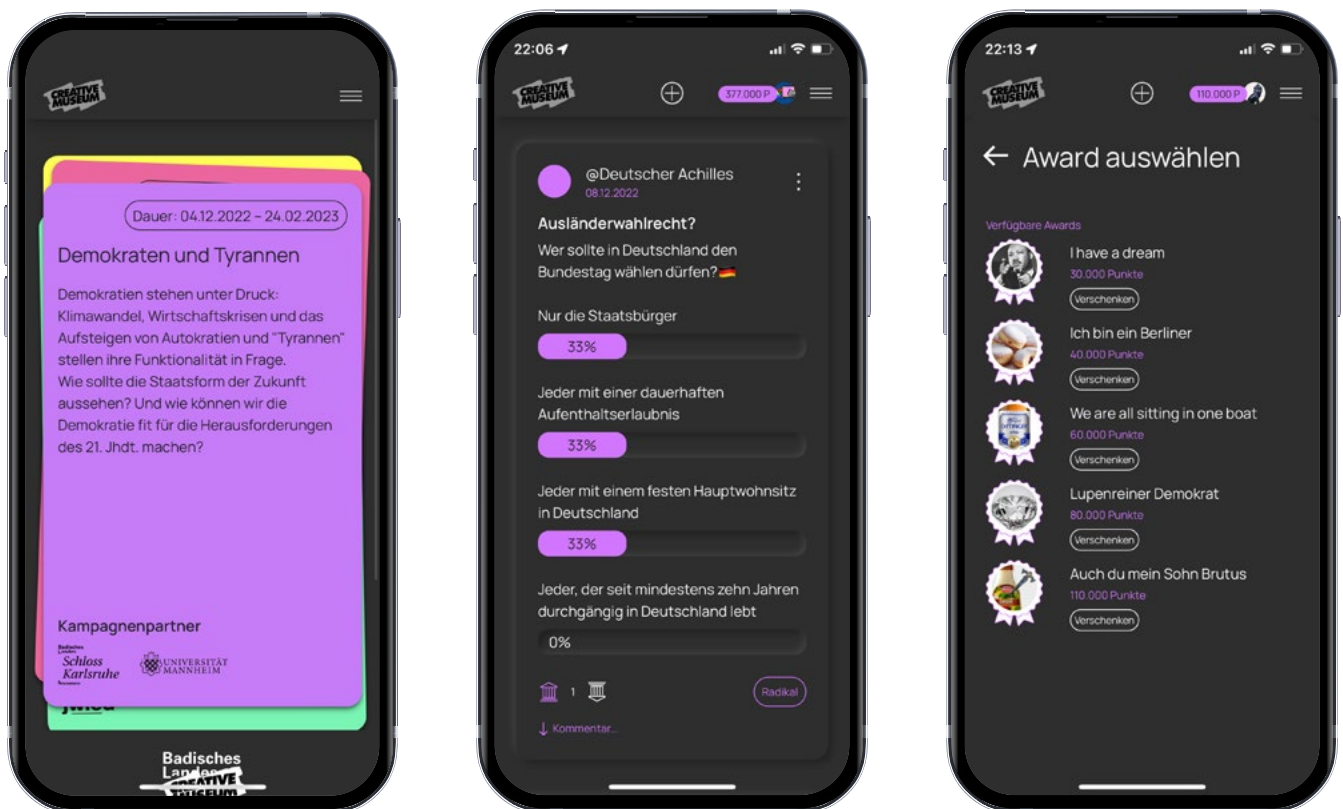
Die Entwicklung selbst war ein hochexperimenteller Prozess. Für die Konzeptionsphase war die Kooperation mit dem internationalen SUGAR-Netzwerk ein wichtiger Motor: In einem neunmonatigen Design-Thinking-Prozess erarbeitete ein Team von sechs Studierenden der technischen Universitäten in Karlsruhe und Warschau mehr als 50 Prototypen zu den aufgeworfenen Fragen. Die Ergebnisse flossen direkt in die Konzeption ein, wurden mehreren Technikchecks unterzogen und in Zusammenarbeit mit Gamedesignern erweitert. Mit der Umsetzung des *Creative Museum* wurde die Berliner Agentur *anschlaege.de* beauftragt, Partner waren die Entwicklerstudios *Playersjourney* und *jiwied*. Schließlich wurde für die Plattform ein Ausstellungsmodul mitentwickelt, das die Präsentation des Feeds in einer großformatigen Ansicht ermöglicht und flexibel in Ausstellungen integriert werden kann.

Das *Creative Museum* lebt von Beteiligung. Nutzer*innen können die vorhandenen Beiträge nicht nur lesen, ansehen oder anhören, sondern mit Bewertungen, Feedbacks oder Kommentaren auch schnell auf diese reagieren. Die Reaktionen haben direkten Einfluss auf die Darstellung des Feeds, der nach den eigenen Interessen sortiert und nachvollzogen werden kann. Möchten Nutzer*innen eigene Inhalte beitragen, können sie aus Text-, Bild-, Video-, Umfrage- oder Audioformaten wählen. Für jede Interaktion erhalten sie Punkte und Auszeichnungen, mit den Punkten können sie Awards einlösen und damit andere Nutzer*innen für ihre Beiträge auszeichnen. Mit dieser Mechanik macht das *Creative Museum* im Grunde ernst mit dem Gedanken Sozialer Medien, da es nur soziales Verhalten erlaubt. Alle Punkte, Auszeichnungen, Awards und Beiträge werden im eigenen Profil gespeichert. Nutzer*innen haben also jederzeit

den vollen Überblick über ihre Aktivitäten und können auch die Profile von anderen einsehen – Vernetzung untereinander ist nicht nur möglich, sondern selbstverständlicher Teil der Experience.

Das *Creative Museum* ist als Framework angelegt und kann flexibel bespielt werden. Kampagnen können zu beliebigen Fragestellungen erstellt werden, von unterschiedlicher zeitlicher Dauer sein, ernste oder spielerische Themen aufgreifen. Aus Perspektive des Museums können neben der Diskussion von aktuellen Themen Ausstellungen begleitet, Sammlungsaufrufe gestartet oder Citizen-Science-Projekte durchgeführt werden. Kampagnen können auch gut in Kooperation mit anderen Museen, Universitäten oder kulturellen Einrichtungen durchgeführt werden. Schließlich können die Kampagnen auch selbst zum Ausgangspunkt neuer Kampagnen werden, wenn sich bei einem Thema ein besonderer Schwerpunkt herauskristallisiert oder ein Post mit der Frage nach einem weiterführenden Thema eingebracht wird. Einmal in Gang gesetzt, kann das *Creative Museum* zu einem Generator für immer neue Themen werden. Die zeitliche Begrenzung ist daher ein besonders wichtiges Prinzip – anders als in den sozialen Medien kann ein Thema fokussiert an einem Ort diskutiert werden und auch zu einem Abschluss kommen.

Das *Creative Museum* ist mit seinen Funktionalitäten ein zutiefst demokratisches Tool. Alle Nutzer*innen haben die gleichen Rechte. Ihre Inhalte stehen gleichberechtigt nebeneinander, ihre Bewertungen, Feedbacks und



Im *Creative Museum* können Nutzer*innen eigene Inhalte teilen

Kommentare sind öffentlich sichtbar und können nicht verändert werden, auch nicht vom Museum. So entsteht nicht nur eine gemeinsame Sammlung zum jeweiligen Thema, sondern auch eine transparente Abbildung des Diskussionsstandes. Nach Abschluss einer Kampagne bleiben alle Inhalte erhalten und einsehbar. Anders als in traditionellen Museumsformaten kommt bewusst nicht nur das Museum zu Wort, es nimmt in der Debatte vielmehr die Rolle des Gastgebers, Impulsgebers und Mitdiskutanten ein und kann auch selbst mit vielen Stimmen sprechen. Vor dem Hintergrund schon lange laufender Diskussionen über die Öffnung des Museums, die Demokratisierung der Zugänge und die Neuausrichtung zu Orten gesellschaftlicher Debatte kann das *Creative Museum* ein wichtiges Instrument der Transformation werden.

Für die Intervention zur Zeitenwende ist das *Creative Museum* also geradezu prädestiniert. In Zusammenarbeit mit Studierenden der Universität Mannheim wurde eine Kampagne entwickelt, die aus der Perspektive der Gegenwart auf Demokratie und Tyrannis blickt. Die Nutzer*innen sind eingeladen, ihre Gedanken zu teilen, historische Beispiele und Objekte in Stellung zu bringen, neue

Aspekte aufzuwerfen oder Ideen für die Zukunft politischer Ordnungen zu entwickeln. Die Kampagne im *Creative Museum* verhält sich komplementär zu den *Ping-Touren* im Museum und den 3D-Objekten vor dem Schloss und erweitert die Reichweite der Intervention in den digitalen Raum. Nutzer*innen können zeit- und ortsunabhängig debattieren, ob zuhause, in der Bahn oder im Büro. Da das *Creative Museum* von der Entwicklung der Debatte lebt, werden in den folgenden Essays vertiefende Einblicke in die Vorbereitungsarbeiten und Strategien zur Kampagne und ihren Inhalten gegeben.

Johannes Bernhardt, Silke Hockmann, Christiane Lindner

Weiterführende Hinweise

Silke Hockmann, Christiane Lindner, Anjuli Spieker

Mit einer digitalen Partizipationsplattform das Museum verändern
museum4punkt0.de/mit-einer-digitalen-partizipationsplattform-das-museum-veraendern

Niels Feldmann

The Museum in the Digital Space
sdtkarlsruhe.de/the-museum-in-the-digital-space

Rachel Ginsberg et al.

Transformation des Museumserlebnisses. Ein Toolkit, übersetzt und eingeleitet von Johannes Bernhardt und Christiane Lindner, New York und Karlsruhe 2022

@Simon_14
13.12.2022

Die "Letzte Generation" - notwendiger Protest?

https://de.wikipedia.org/wiki/Letzte_Generation

A Ja, unbedingt notwendig!

B Nein, es muss andere Wege geben, Klimaschutz zu thematisieren!

C Bin unschlüssig



Feedback

↓ Alle 1 Kommentare anzeigen

@Simon_14
https://www.rnz.de/region/metropolregion-mannheim_artikel,-razzia-gegen-klimagruppe-durchsuchung-bei-letzter-generation-auch-in-mannheim-update-_arid.1020420.html
13.12.2022

@KatharinaH.
09.12.2022



Auf nach Hambach

Das Hambacher Fest gilt als Wiege der deutschen Demokratie, aber ist diese Bezeichnung wirklich zutreffend, oder gab es doch tyrannische Aspekte an diesem so berühmten Ereignis der Demokratiegeschichte?



Feedback

↓ Kommentar...

@Larry Daley
08.12.2022

Ist auch drin was drauf steht?

Viele Staaten der Erde schmücken sich mit Demokratie, Republik oder Volk (Demos) im Staatsnamen. Sich als demokratisch zu bezeichnen ist quasi hip. Doch muss nicht immer auch drin sein was draufsteht. Woher soll man also wissen welcher Staat nun tatsächlich eine Demokratie ist. Der Definitionsansatz eines US Supreme Court Justice: "I know it when I see it", ist dabei wahrscheinlich nicht der sinnvollste. Politikwissenschaftler:innen versuchen

bei einem Volksentscheid mitentschieden	Mitglied in einer Partei gewesen	eine Firma, Marke, etc. boykottiert
wählen gegangen	eine politische Veranstaltung besucht	über aktuelle politische Themen informiert

Gewinnst du Bingo?

In unserer Demokratie gibt es zum Glück viele Formen politischer Partizipation, die wir ohne Angst vor Strafen oder Verfolgung ausüben können. Gibt es noch weitere Möglichkeiten, die noch nicht erwähnt wurden? Welche guten/schlechten Erfahrungen hast du bereits gemacht?



Feedback

↓ Kommentar...

@Nata
09.12.2022

Eine Hymne in verschiedenen Staatsformen - von der Diktatur in die Demokratie



Standing Ovals

↓ Kommentar...

@eileen
09.12.2022

Demokratie nervt (2021)

Beitrag von ZDF-Satire von Februar 2021 zu unserer 'Beziehung' mit der Demokratie. Diese kann auch mal anstrengend sein.



Feedback

↓ Kommentar...

@Deutscher Achilles
06.12.2022



Gute Demokraten und schlechte Tyrannen?

Die fünf auf diesem Foto abgebildeten

zum Teil sogar gegen die deutsche Verfassung. Ok die Straßenblockaden nerven. Aber sind die Folgen des Klimawandels nicht noch viel viel schlimmer? Was passiert, wenn es nicht mehr möglich wird, normale Landwirtschaft zu betreiben, weil es zu heiß geworden ist? Vielleicht ist das Thema für viele Menschen derzeit auch noch zu abstrakt. Es betrifft sie wenig oder gar nicht in ihrem Alltag. Sind die Blockaden gerechtfertigt? Wie findet ihr das Verhalten der Polizei? Eigentlich ist es doch die Bundesregierung, die gegen die Verfassung verstößt, oder?



Feedback

↓ Kommentar...

@Elisa
vor 2 Monaten

Wie sinnvoll findet ihr die Senkung des Wahlalters auf 16 Jahre?

Sowohl auf Bundes- als auch auf Europaebene.

A Finde ich absolut sinnvoll

B Das ist absolut unverantwortungsvoll

C Ist mir eigentlich egal

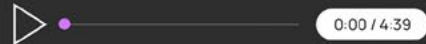


Feedback

↓ Kommentar...

@philipp
vor 2 Monaten

EU: demokratisch, aber wie?



Feedback

↓ Kommentar...

@MT
09.12.2022

Die Benevolent dictatorship

Bei der „Benevolent dictatorship“ handelt es sich um eine Staatsform, bei der eine Partei oder direkt eine Person als Alleinherrscher das Interesse der Bevölkerung verfolgt. Der Gedanke stammt aus dem wirtschaftswissenschaftlichen Bereich und steht in Verbindung mit Entwicklungsländern bzw. deren Wandel in moderne liberale Staaten.

Ein neues Museumsformat

Das *Creative Museum* bietet mit der Kampagne ein neues Museumsformat. Statt feststehender, vom Museum vorgegebener Inhalte stehen die Beiträge der Nutzer*innen und die gemeinsame Debatte im Fokus. Aber was braucht es, um eine interessante Debatte anzustoßen? Wie kann möglichst rege Beteiligung erreicht werden? Und welche Interaktionen und Beteiligungsmöglichkeiten sind für eine Debatte auf Augenhöhe essenziell?

— Im Zentrum des *Creative Museums* steht das neue Format der Kampagne, das Raum für Debatte bietet und eigenen Regeln folgt. Weder spricht hier alleine das Museum noch hat es die volle Kontrolle über Inhalte, Rückmeldungen und Interaktionen. Die klassischen Rollen sind im Grunde umgekehrt. Das Museum setzt zwar das Thema, gibt Impulse und reagiert auf die Debatte, im Zentrum stehen aber die Beiträge der Nutzer*innen. Kampagnen sind daher auf maximale Beteiligung angelegt. Sie können flexibel bespielt, thematisch zugespitzt und zeitlich begrenzt werden. Die Funktionalitäten bieten den Rahmen und treiben die Debatte voran. Eine Ausgangsfrage erleichtert den Einstieg ins Thema, verschiedene Interaktionsmöglichkeiten fördern die Beteiligung und Spielmechaniken regen zum Wiederkommen an. Alle Interaktionen der Nutzer*innen sind transparent einsehbar, beeinflussen die Gewichtung der Inhalte und lassen eine gemeinsame Themensammlung entstehen, die auch nach Ende der Kampagne zugänglich bleibt – Ziel des Formats ist die Demokratisierung des Zugangs und Debatte auf Augenhöhe.

Jede Debatte lebt von Beiträgen. Ohne unterschiedliche Meinungen, Fragen und Impulse gibt es keine Kontroversen. Die Kampagne bietet fünf verschiedene Formate an, aus denen die Nutzer*innen auswählen und Inhalte nach ihren Interessen gestalten können. Textposts im Stil von Twitter ermöglichen das einfache Teilen kurzer Statements und Fragen. Für gezielte Erhebungen können Umfragen erstellt und bis zu fünf Antwortmöglichkeiten definiert werden. Ob simple Ja/Nein-Fragen oder komplexe Dilemmata, die Ergebnisse werden in Echtzeit ausgewertet und für alle sichtbar gemacht. Wer audiovisuelle Formate bevorzugt, kann Bilder hochladen, eigene Videos erstellen oder Sprachnachrichten aufnehmen. Das neu entwickelte Format des Audioposts greift aktuelle Trends zu sprachbasierten Nachrichten aus den sozialen Medien auf; mit der Kombination von Bild und Sprache schließt es zugleich an das museal bewährte Format des Audioguides an. Ähnlich wie Videos eignen sich Audioposts gut für längere Geschichten, Interviews oder regelrechte Mini-Podcasts. Ob kurz oder lang,

In der Kampagne stehen die Inhalte der Nutzer*innen im Zentrum, die in einem offenen Feed geteilt und mit verschiedenen Filtern sortiert werden können

textbasiert oder audiovisuell, die Vielfalt der Beitragsformate setzt der Kreativität der Nutzer*innen keine Grenzen, ermöglicht das Setzen eigener Impulse und schafft die Grundlage für eine abwechslungsreiche Debatte.

Einfache Interaktionsmöglichkeiten erleichtern den Einstieg. Die Kampagne bietet drei niederschwellige Funktionen, um direkt auf die Posts im Feed zu reagieren. So können sich auch Nutzer*innen an der Debatte beteiligen, die keine eigenen Inhalte erstellen möchten oder wenig Zeit haben. Angelehnt an die bekannte Like/Dislike-Mechanik stimmen die Nutzer*innen mit zwei nach oben bzw. unten ausgerichteten Tempelsymbolen über die Relevanz des Posts für das Kampagnenthema ab. Wer eine spezifischere Rückmeldung

hinterlassen möchte, kann aus fünf Feedbacks wählen, die für jede Kampagne individuell eingerichtet werden. Komplementär zum Voting kann der Beitrag dadurch einer spezifischen Kategorie zugeordnet werden. Wer schließlich eine eigene Meinung hinterlassen möchte, kann unter den Beitrag einen Textkommentar posten oder auf vorhandene antworten. So können direkt zu den Beiträgen vertiefende Diskussionen geführt werden. Die Interaktionsmöglichkeiten sorgen nicht nur für rege Beteiligung, sie können auch ausgewertet werden und liefern einen schnellen Überblick über den Diskussionsstand.

Grundlage für eine Debatte auf Augenhöhe sind Zugänglichkeit und Transparenz. In der Kampagne können Nutzer*innen verschiedene Filteroptionen nutzen, die sich an den Interaktionen orientieren und den Diskussionsstand zugänglich machen: Der Filter „Relevant“ zeigt Beiträge mit den meisten Votings, während „Kontrovers“ die Posts mit den meisten Kommentaren zusammenstellt; natürlich kann auch nach allen kampagnenspezifischen Feedbacks gefiltert werden. Die Filter geben einen immer aktuellen Einblick in Stand und Stimmung in der Kampagne und ermöglichen auch nach deren Ende einen schnellen Einstieg in das jeweilige Thema. Um maximalen Austausch sicherzustellen, besteht die Möglichkeit, andere Nutzer*innen in Texten zu markieren und auf den eigenen Beitrag oder Kommentar aufmerksam zu machen. Markierte Nutzer*innen werden via Email benachrichtigt und können direkt in die Debatte einsteigen. Umgekehrt werden Beiträger*innen benachrichtigt, sobald neue Kommentare zu ihren Beiträgen vorhanden sind. Neu hinzukommende Nutzer*innen können sich so schnell einen Überblick verschaffen und in die Diskussion einsteigen, aktive Nutzer*innen werden über neue Entwicklungen informiert und können darauf reagieren. So erhält die Debatte immer wieder neue Impulse.

Länger laufende Debatten leben von regelmäßiger Beteiligung. In die Kampagne sind daher drei Mechaniken aus dem Game-Design integriert, die zum Mitmachen und Wiederkommen motivieren. Nutzer*innen erwerben mit allen ihren Aktivitäten Punkte und erhalten Auszeichnungen für ihren Fortschritt. Erspielte Punkte können eingesetzt werden, um Awards freizuschalten und damit andere Nutzer*innen und ihre Beiträge auszuzeichnen. Eine Bestenliste am Ende der Kampagne würdigt die Nutzer*innen, die die meisten Awards vergeben haben. Damit fördert die Kampagne nicht nur die Motivation, sondern begünstigt gegenseitige Wertschätzung anstelle von Konkurrenz. In Kooperation mit dem europäischen Universitätsnetzwerk EPICUR wurden Formate, Mechaniken und Themen erforscht, die Beteiligung erhöhen können. Ein internationales Team von vier Studierenden befragte dafür über 100 Teilnehmer*innen unterschiedlichen Alters zu ihren Vorlieben, Wünschen und Ärgernissen bei der Nutzung sozialer Medien. Neben allgemeinen Trends zu visuellen Inhalten und Textessays als Informationsquellen waren zentrale Desiderate eine respektvolle Gesprächskultur, eine werbefreie Umgebung und die Möglichkeit zur gemeinsamen Moderation. Eine große Rolle für die Beteiligung spielt schließlich die Wahl eines relevanten Themas. Dazu zählen vor allem aktuelle Themen wie der



Am Ende der Kampagne werden die Nutzer*innen mit den meisten vergebenen Awards gekürt



Das EPICUR-Team beim Kick-Off in Wien

Ukraine-Krieg, die Klimakrise oder die Proteste im Iran, die alle Menschen gleichermaßen beschäftigen.

Kontroversen sind ein essenzieller Teil von Debatten. Im Kontext der Kampagne sind sie explizit erwünscht. Im Feed haben alle Nutzer*innen die Möglichkeit, mit Downvotes oder Kommentaren Unmut auszudrücken oder nach ihrer Ansicht falsche Aussagen sachlich richtig zu stellen. Eigene Beiträge können genutzt werden, um neue Impulse zu setzen und die Diskussion in eine neue Richtung zu lenken. Die Debatte wird durch die Reaktionen der Nutzer*innen selbst moderiert. Beiträge, die von vielen als unpassend kommentiert oder gevotet wurden, sind transparent markiert und können entsprechend eingeordnet werden. Verschiedene Steuerungselemente garantieren eine für alle sichere Debatte. Bereits bei der Anmeldung bestätigen die Nutzer*innen, respektvoll mit den anderen Teilnehmer*innen umzugehen. Stark unpassende oder strafrechtlich relevante Beiträge können im Ernstfall der Redaktion gemeldet werden. Sie werden dann

überprüft und gegebenenfalls gelöscht. Nutzer*innen, die wiederholt strafbare Beiträge posten, können sogar ganz ausgeschlossen werden. So wird sichergestellt, dass die Debatte zwar lebhaft, aber rechtmäßig verläuft. Mit allen ihren Funktionen zielt die Kampagne darauf ab, Nutzer*innen zum Mitmachen einzuladen und Raum für abwechslungsreichen und sicheren Austausch zu bieten. Mit dem brandaktuellen Thema der Zeitenwende werden Format und Funktionen erstmals öffentlich erprobt.

Christiane Lindner

Weiterführende Hinweise

MuseumNext

How Museums Can Use Social Media?

museumnext.com/article/museums-can-use-social-media

Yu-kai Chou

Gamification & Behavioral Design

yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework

Marcus Boxler

Debatte im Museum. Befrage dich selbst

monopol-magazin.de/debatorial-zeppelin-museum

ssung

demokratisches
Athen als
"wahre
Demokratie"?

Meinungsfreiheit
(Twitter, 68er
Bewegung,
Boykott, Lüth-
Urteil, DDR)

Was kann die
moderne
Demokratie aus
Fehlversuchen
lernen?

Funktioniert
Demokratie
ohne
Kapitalismus?

Wirtschafts
demokratie
. Machbar
oder nicht?

liberale,
pluralistische
Gesellschaft als
Eigenschaft von
Demokratie

Wie hat sich die
Demokratie
entwickelt?
Welche Form
existieren?

Wie demokratisch
war die
Vergangenheit
wirklich? (Rassismus,
kein
Frauenwahlrecht,
Zensuswahl etc.)

Teilhabe in der
Demokratie in
der Geschichte

Ist Demokratie die
beste
Regierungsform?

Sind Entscheidungen
auf Basis von einer 51%
zu 49% Mehrheit noch
zufriedenstellend bzw.
"demokratisch"?

Wie
entwickeln
sich moderne
Demokratien

Themensammlung

sind
konstitutionelle
Monarchien
wirklich
demokratisch?

Beispiel: das
Britische
Commonwealth

Ist eine
konstitutionelle/
parlamentarische
Monarchie wie in
England wirklich
eine Demokratie?

Welchen Schaden haben
auch demokratische
Staaten geschichtlich
verursacht und wird dies
gegenwärtig wirklich
kritisch thematisiert

Orban;
Queen

Illiberale
Demokratie,
Anokratie

Populismus,
Demagogie,
Charismatische
Herrschaft

Ist eine
Demokratie
gerecht?

Nye-
Committee

Demokratie und Klimawandel.
Wie nötige Reformen einführen,
die aber nicht von der
Bevölkerung angenommen
werden? Sollte man mehr
demokratische Prozesse
schaffen wie z. B. einen
Bürgerrat oder Direkte
Demokratie, die dann zwischen
Politik und Bevölkerung
vermitteln.

Was tun
gering
Wahlbeteil

Wie sc
uns
Rückwa

hüten wir
s gegen
Trendstrends?

Welche Mittel
kann eine
Demokratie zur
Selbstbehauptung
anwenden

n bei
ger
ligung?

Lobbyismus
und
Korruption

Kampagnen- planung

Wer neue Formate erfindet, betritt Neuland – für die Kampagne zur Zeitenwende wurde daher gemeinsam mit Studierenden der Universität Mannheim eine Testkampagne aufgesetzt, um die Funktionalitäten des *Creative Museum* zu reflektieren und das Thema vorab zu erforschen. Wie muss der Rahmen für eine gute Diskussion gesteckt werden? Welche Inhalte sind für eine Kampagne zum Thema Demokratie vs. Tyrannis relevant? Und wie kann die Debatte konstruktiv am Laufen gehalten werden?

— In der Kampagne zur Zeitenwende sind die Nutzer*innen eingeladen, eigene Gedanken, Fragen, Beispiele, Ideen und Geschichten zum Themenfeld Demokratie vs. Tyrannis beizutragen. Die Kampagne legt den Schwerpunkt auf die Gegenwart und bietet einen Raum für gemeinsame Debatte. Die Inhalte und der Verlauf der Debatte können vorab natürlich kaum geplant werden. Hauptaufgabe bei der Vorbereitung ist daher das Abstecken des Themenfeldes und die Ausgestaltung der Rahmenbedingungen. Der Zugang zur Kampagne kann themenspezifisch angepasst werden: Kampagnentitel und Kurzbeschreibung geben einen ersten Überblick, eine gut formulierte Ausgangsfrage öffnet die Diskussion. Fünf Feedbackoptionen, Auszeichnungen und Awards legen den Tonfall der Kampagne fest. Bereits im Vorfeld können potenzielle Themen und Fragestellungen recherchiert und erste Beiträge vorbereitet werden. Sie können eingesetzt werden, um die Debatte anzuschieben oder im Verlauf neue Impulse zu setzen. So entsteht ein spezifischer Rahmen, in dem sich die Debatte entfalten kann. In der Kampagne

zur Zeitenwende kommen diese Methoden erstmals öffentlich zur Anwendung, weshalb sie vorab in einer Testkampagne erprobt wurden.

Die Testkampagne wurde in Kooperation mit der Universität Mannheim durchgeführt. Im Rahmen einer Übung zur digitalen Vermittlungskompetenz im Wintersemester durchliefen Studierende alle Phasen der Kampagnenplanung, führten eine Testkampagne durch und erstellten dafür eigene Inhalte. In Teams erarbeiteten sie relevante Fragestellungen zu den Themenfeldern Demokratie und Tyrannis. Um die Perspektive von potenziellen Nutzer*innen zu integrieren, befragten sie zusätzlich sechs fachfremde Personen zu ihren Gedanken, Wünschen und Ideen. Danach wurde die Kampagne konzipiert, ausgestaltet und eine Woche lang unter Live-Bedingungen getestet. Die Studierenden hatten die Aufgabe, fünf verschiedene Inhalte beizutragen, alle Postformate auszuprobieren und in den Kommentaren miteinander zu diskutieren. Abschließend wurde die Testkampagne

Ergebnisse der Recherchen
und Brainstormings zum
Themenfeld Demokratie

gemeinsam reflektiert, neue Themen definiert und Verbesserungsvorschläge entwickelt. Die Ergebnisse der Testkampagne flossen direkt in die Entwicklung der Kampagne zur Zeitenwende ein und werden im Folgenden vorgestellt.

Aus der Vielzahl an Gedanken, Fragen und Ideen der Recherchen und Interviews ließen sich zunächst Themenschwerpunkte für die Testkampagne ableiten:

1) Definitionen und Ordnungen

Was versteht man unter Demokratie, Tyrannis, Autokratie, Oligarchie? Und was macht diese politischen Ordnungen aus?

2) Personen und Typen

Was kennzeichnet Demokraten oder Tyrannen? Welche Beispiele für „gute Autokraten“ und „schlechte Demokraten“ gibt es?

3) Mittel, Grenzen und Potenziale

Welche Instrumente haben Staatsformen für Beteiligung, Protest oder Gerichtsbarkeit? Wo liegen Grenzen von Demokratien oder Potenziale tyrannischer Staatsformen?

4) Beteiligung

Welche neuen Methoden von Beteiligung entsprechen unserer Lebensrealität? Gibt es hilfreiche Beispiele aus der Geschichte?

5) Gegenwart

Warum wird gerade jetzt über Autokraten und Tyrannen diskutiert? Warum steht die Demokratie so unter Druck?

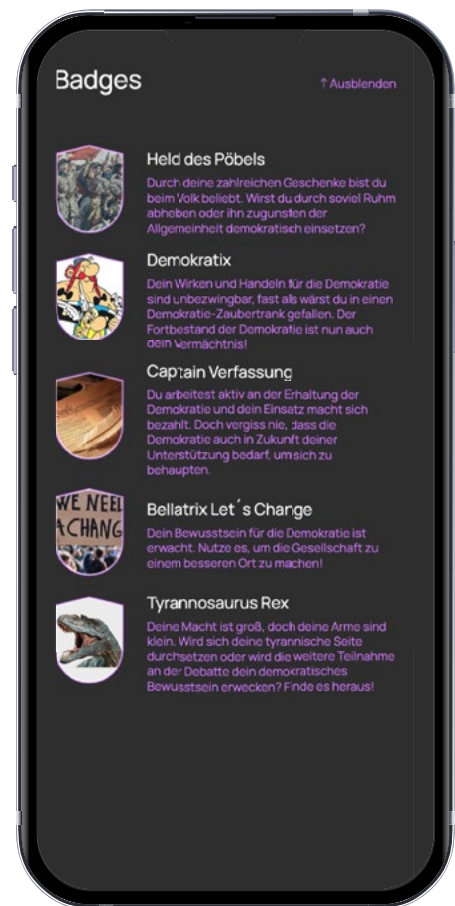
6) Übergangszeiten

Ist die Zeit der Demokratien vorbei? Befinden wir uns in einer Übergangsphase? Woran lassen sich Übergangszeiten erkennen?

7) Ideen für die Zukunft

Wie können wir die Demokratie verbessern, aber von tyrannischen Staatsformen lernen? Kann es gute Tyrannis geben? Was könnten hilfreiche Ansätze sein?

Die Themenfindung zeigte zahlreiche Verknüpfungen zwischen den Themen Demokratie und Tyrannis. In der Kampagnengestaltung galt es daher, beide Aspekte gleichermaßen zu berücksichtigen. Für die Testkampagne wurde folgende Ausgangsfrage entwickelt: „Demokratien stehen unter Druck: Klimawandel, Wirtschaftskrisen und das Aufsteigen von Autokratien und Tyrannen stellen ihre Funktionalität in Frage. Wie sollte die Staatsform der Zukunft aussehen? Und wie können wir die Demokratie fit für die Herausforderungen des 21. Jhdts. machen?“ Das Ziel, Demokratie und Tyrannis gleichermaßen zu berücksichtigen, floss auch in die Gestaltung der Feedbacks und Auszeichnungen ein. Die zentrale Idee war, den Nutzer*innen die Möglichkeit zu geben,



Fünf Auszeichnungen für die Testkampagne

demokratische oder tyrannische Verhaltensweisen auszuprobieren. So reichten die möglichen Feedbacks von „Standing ovation“ über „Haalt! Stop! Veto“ bis hin zu „Lock her* up!“. Der eigene Fortschritt wurde durch einen spielerischen Aufstieg vom „Tyrannosaurus Rex“ zum „Demokratix“ begleitet, „Held*in des Pöbels“ „belohnte“ das Verschenken von Awards an andere. Als Awards wurden historische Zitate ausgewählt: „I have a dream“, „Ich bin ein Berliner“ oder „Auch du, mein Sohn Brutus“ bescheinigten den Beschenkten mal demokratische, mal tyrannische Qualitäten.

Der Live-Testlauf lieferte erste Erfahrungswerte zum Verlauf einer Kampagne. Nach einem etwas zögerlichen Beginn entwickelte sich die Debatte rasch zum Selbstläufer. Die Studierenden schöpften die kreativen Möglichkeiten der Postformate vollumfänglich aus und erstellten informative, provokante und poetische Beiträge, darunter eine Sammlung von kontroversen Zitaten, eine Gegenüberstellung historischer Personen, ein Partizipations-Bingo, einen Petitionsaufruf oder ein selbstproduziertes Animationsvideo. In den Kommentaren wurden rege Diskussionen



Das Team der Universität Mannheim

geführt, die wiederum völlig neue Themen einbrachten. So entwickelte sich etwa aus einem Post mit Protestliedern eine Debatte über Nationalhymnen, die zu mehreren spontanen Folgebeiträgen führte. Besonders erfolgreich waren Beiträge mit tagesaktuellen Bezügen, etwa ein Video zur WM in Qatar oder ein Text zu Queen Elisabeth II. Während die angebotenen Feedbackmöglichkeiten wenig genutzt wurden, zeigte sich bei den Awards ein eindeutiger Trend zu positiv konnotierten „demokratischen“ Zitaten. Auch von der Möglichkeit, Beiträge mit einem Downvote zu bewerten, wurde wenig Gebrauch gemacht. Insgesamt überwogen positive Rückmeldungen im Sinne des gegenseitigen Ansporns.

Die Reflexion brachte wertvolle Erkenntnisse. Besonders deutlich wurde die Bedeutung eines guten Kampagnenstarts. Um den Einstieg in die Debatte zu erleichtern, sollten bereits zu Beginn Posts in allen Formaten vorhanden sein. Eine eher offene Fragestellung ist hilfreich, um die Debatte nicht zu stark zu lenken. Auch die Themenliste konnte um neue Aspekte erweitert werden. Neben aktuellen Bezügen zum Krieg in der Ukraine oder der Situation in den USA sollte vor allem Deutschland stärker in den Fokus rücken; die themenspezifische Anreicherung von Museumsobjekten mit historischen oder persönlichen Bezügen wurde ebenfalls diskutiert. Die wichtigste Erkenntnis betraf das konsequente Setzen auf tagesaktuelle Themen, die per se relevant und für alle diskutierbar sind. So wurde ein wöchentliches „Wort zum Sonntag“ als Format vorgeschlagen, das planbar aktuelle Entwicklungen aufgreift und die Debatte in Schwung hält. Durch die Vorbereitungsarbeiten der Studierenden konnten wertvolle Erkenntnisse gewonnen werden, die direkt in die Erstellung der Kampagne „Zeitenwende“ einfließen. Dem

engagierten Team, das mit vollem Einsatz an der Kampagne gearbeitet hat, sei an dieser Stelle noch einmal ein besonderes Dankeschön ausgesprochen – you rocked!

Christiane Lindner

Weiterführende Hinweise

Susanne Gesser u. a. (Hg.)
Das subjektive Museum. Partizipative Museumsarbeit zwischen Selbstvergewisserung und gesellschaftspolitischem Engagement, Bielefeld 2020

Nina Simon
The Art of Relevance,
Santa Cruz 2016

Nora Sternfeld
Das radikaldemokratische Museum,
Berlin 2018



Anhänge



Attische Terrakotte eines Ringers, die karikaturistische Züge eines sonst in der antiken Gesellschaft angesehenen Sportlers aufweist (5. Jahrhundert v. Chr., Badisches Landesmuseum)

Museokratie? Demoseum?
Endlich als Tyrann durchregieren?
Alles verwirrend und zu kompliziert –
da es mich digital nun unbegrenzt
oft gibt, mache ich einfach meinen
eigenen Laden auf!

Bildnachweis

Bundesregierung / Bergmann: 4
Badisches Landesmuseum / ARTIS – Uli Deck: 3
Badisches Landesmuseum /
Johannes Bernhardt: 10; 13 (links); 24; 27; 76
Badisches Landesmuseum / Peter Gaul:
30; 31; 32; 34; 35; 36; 38; 39; 40; 44; 46; 47; 48; 50;
52; 54; 55; 106
Badisches Landesmuseum /
Thomas Goldschmidt: 28
Badisches Landesmuseum / Katarina Horst:
6 (1. Reihe mitte und rechts, 2. Reihe links,
3. Reihe alle, 4. Reihe rechts)
Badisches Landesmuseum /
Christiane Lindner: 6 (1. Reihe links, 2. Reihe
rechts, 4. Reihe links); 13 (rechts); 92; 95; 96;
98; 100; 102; 103
Badisches Landesmuseum /
Nicholas Salmon: 43; 55
Museo Nazionale Romano,
Terme di Diocleziano: 56; 59
Martin von Wagner Museum der Universität
Würzburg, Foto: P. Neckermann: 68
The Trustees of the British Museum. Shared
under a Creative Commons Attribution-
NonCommercial-ShareAlike 4.0 International
(CC BY-NC-SA 4.0) licence: 70
RMN-Grand Palais (musée du Louvre) –
Hervé Lewandowski: 74
No10 Downing Street – Andrew Parsons –
flickr.com – CC BY 2.0: 73
President Donald J. Trump – twitter.com: 80
President Of Ukraine – flickr.com –
public domain: 82; 85
Sebastian Heger: 13 (mitte); 62; 65 (alle unter
Verwendung dimamoro – stock.adobe.com,
s. 66); 65
Steve Randall: 99
picture alliance / AP Photo / Pete Souza: 69
Yuri Artiukh – poly.cam – CC BY-SA 4.0: 84
Dian Elvina – stock.adobe.com:
8; 22; 60; 90; 104 (Tempelsymbol)
Savina Daria – stock.adobe.com: 8 (Blitz)
Maksim – stock.adobe.com: 22 (Sprechblasen)
Maksim – stock.adobe.com: 60 (Location Icon)
Evolvect – stock.adobe.com: 104 (Büroklammer)
sea and sun – stock.adobe.com: 2
Ievgen Skrypko – stock.adobe.com: 17
jordi2r – stock.adobe.com: 20
kosmos111 – stock.adobe.com: 51
dimamoro – stock.adobe.com: 66
refresh(PIX) – stock.adobe.com: 72
KKF – stock.adobe.com: 86
filmbildfabrik – stock.adobe.com: 89
Vita exclusive / Alamy Stock Foto: 14
Peter Horree / Alamy Stock Foto: 18
FOST / Alamy Stock Foto: 21
Marsyas – wikipedia – CC BY-SA 2.5:
16 (oben, angepasst)
Sharon Mollerus – wikipedia – CC BY 2.0:
16 (unten, angepasst)
Sting – wikipedia – CC BY-SA 2.5:
59 (rechts, angepasst)
TheUnseen011101 – wikipedia –
public domain: 78
TapTheForwardAssist – wikipedia –
CC BY-SA 4.0: 81
wikipedia – public domain: 77

Badisches Landesmuseum

Schlossbezirk 10, 76131 Karlsruhe
landesmuseum.de

Öffnungszeiten Schloss Karlsruhe

Hinweise zu den aktuellen Öffnungszeiten
auf landesmuseum.de/service

Information

Montag bis Freitag
T +49 (0)721 926-6514
info@landesmuseum.de

museum x

Karl-Friedrich-Str. 6, 76133 Karlsruhe
landesmuseum.de/museumx

Öffnungszeiten *museum x*

Hinweise zu den aktuellen Öffnungszeiten
auf landesmuseum.de/service

Information

Montag bis Freitag
T +49 (0)721 926-6514
info@landesmuseum.de

Impressum

Badisches Landesmuseum
Auflage: 500

Herausgeber: Badisches Landesmuseum
Prof. Dr. Eckart Köhne, Direktor
Susanne Schulenburg, Kaufmännische Direktorin
Konzeption, Text- und Bildredaktion: Johannes Bernhardt
Redaktionsteam: Katarina Horst, Christiane Lindner, Christian Mann,
Nicholas Salmon
Gestaltung: Danica Schlosser
Badisches Landesmuseum, Karlsruhe 2023
Die Inhalte des PDF stehen unter der Lizenz CC-BY-NC-SA 4.0
(für die Bilder gelten die Lizenzen im Bildnachweis)
ISBN: 978-3-937345-96-3



Gedruckt mit freundlicher Unterstützung des Vereins
zur Förderung des Historischen Instituts und des
Antikensaals an der Universität Mannheim e.V. (fhi)



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST

Badisches
Landes

museum x

Museum

