

Presseinformation

24. Februar 2022



Leipzig '89 – Revolution reloaded

Interaktive Gamestation vom 25. Februar bis 27. März 2022 im Deutschen Historischen Museum



Gamestation „Leipzig '89 – Revolution reloaded“ © DHM, Foto: Gerhard Gäbler, Illustration: Alexander Roncaldier, Montage: Playing History

Deutsches Historisches Museum

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Daniela Lange
Unter den Linden 2
10117 Berlin

T +49 30 20304-410
presse@dhm.de

www.dhm.de

Ein Tag der Entscheidung in Leipzig, Herbst 1989: Als am 9. Oktober über 70.000 Menschen auf die Straße gingen, um gegen das DDR-Regime zu protestieren, war der Ausgang des Tages nicht ausgemacht. Dem Demonstrationzug entgegen stand eine entschlossene Staatsmacht mit einem enormen Aufmarsch von Sicherheitskräften. Die Möglichkeit einer „chinesischen Lösung“, also einer gewaltsamen Niederschlagung des Protests wie es im Juni 1989 in Peking auf dem Platz des Himmlischen Friedens geschehen war, lag in der Luft. Wer an diesem Tag auf die Straße ging, konnte nicht wissen, wie dieser enden würde. Niemand ahnte zudem, was schon einen Monat später geschehen sollte: Die Öffnung der Berliner Mauer und die damit einhergehende Verschiebung der gesamtpolitischen Lage.

Prof. Raphael Gross, Präsident der Stiftung Deutsches Historisches Museum: „Geschichte ist offen. Sie ist das Ergebnis von Entscheidungen, Handlungen und Unterlassungen sowie von glücklichen oder unglücklichen Konstellationen und Zufällen. Mit einem neuen digitalen Format möchten wir diesen Gedanken vermitteln und experimentieren dazu mit einer interaktiven Graphic Novel.“

Vom **25. Februar bis 27. März 2022** sind die Besucherinnen und Besucher des Deutschen Historischen Museums eingeladen, **kostenfrei den Prototyp der digitalen Anwendung „Leipzig '89 – Revolution reloaded“ für die weitere Nutzung zu testen**. Dort können sie in die Rollen von sieben Figuren schlüpfen, um aus unterschiedlichen Perspektiven den 9. Oktober 1989 in Leipzig zu durchlaufen: so etwa aus der Perspektive einer Bürgerrechtlerin oder der eines Bereitschaftspolizisten. Dabei gibt es die Möglichkeit, konkrete Entscheidungen zu

treffen und den Verlauf der Ereignisse in Leipzig zu beeinflussen. Gekoppelt sind die sieben Figuren an einzelne Ausstellungsobjekte, die als Relikte ihrer Zeit die Geschichte auf ihre Art erzählen, darunter beispielsweise ein Flugblatt vom 9. Oktober 1989 oder ein Helm mit Visier für Sondereinsätze der Bereitschaftspolizei.

Deshalb ist das Projekt auch stark an die Sammlungsabteilung des DHM angebunden. **Fritz Backhaus, Sammlungsdirektor des DHM und Projektleiter:** „Die realen Sammlungsobjekte zum Ausgangspunkt zu machen und von hier aus nach dem Mehrwert des Digitalen zu fragen, war uns sehr wichtig. Konkret liegt dieser bei unserem Projekt darin, dass sich alternative Geschichtsverläufe, also nicht realisierte Möglichkeiten, sehr gut durch digitale Formate darstellen lassen. Die Objekte hingegen erzählen das Faktische.“

Das DHM möchte mit diesem Projekt neue Wege der Geschichtsvermittlung erproben und ein breites Publikum ansprechen. **Elisabeth Breilkopf-Bruckschen, Stabsstelle Gremienarbeit / Kooperationen und Projektleiterin:** „Uns interessiert die Frage, inwieweit sich die Mittel des Gamedesigns, die Interaktion ermöglichen, besonders eignen, neue Zugänge zu historischen Inhalten zu schaffen. Neu ist auch, das Publikum so stark in den Entwicklungsprozess einzubeziehen und das Experimentelle in den Vordergrund zu stellen. Im Rahmen einer umfangreichen Evaluation laden wir das Publikum ein, den Prototyp zu testen und uns Feedback zu geben, damit wir diesen für zukünftige Ausstellungen und auch für die Nutzung zuhause weiterentwickeln können. Die Ergebnisse werden auch anderen interessierten Museen zugänglich gemacht.“

„**Leipzig '89 – Revolution reloaded**“ basiert auf weitreichenden wissenschaftlichen Recherchen des DHM, die in die Spielentwicklung eingeflossen sind. Die Zusammenarbeit mit der beauftragten Produktionsfirma Playing History verlief sehr eng und stellte immer auch die Frage, wie komplexe historische Sachverhalte spielerisch aufbereitet werden können. **Martin Thiele-Schweiz, Geschäftsführer Playing History:** „Es ist sehr wichtig, dass wir als Spieleentwickler aufmerksam mit den historischen Inhalten umgehen und diesen mit hoher Sorgfalt begegnen. Gleichzeitig musste sich das DHM darauf einlassen, geschichtliche Ereignisse ins Spiel zu bringen und diese auf ihre spannendsten Momente zu konzentrieren und szenisch zu dramatisieren. Dies gelingt nur bei stetigem Austausch und in gegenseitigem Vertrauen.“

Die Gamestation kann über das eigene **Smartphone** oder eines von drei festinstallierten Tablets vor Ort im DHM genutzt werden. Eine Internetverbindung ist über das DHM-WLAN vor Ort verfügbar.

Entwickelt wurde der Prototyp im Verbundprojekt **museum4punkt0**. Das Projekt museum4punkt0 wird gefördert von der **Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien** aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.



Gefördert durch:



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

DHM-Team „Leipzig '89 – Revolution reloaded“

Projektleitung

Fritz Backhaus, Elisabeth Breitkopf-Bruckschen

Wissenschaftlicher Mitarbeiter

Niels Hölmer

Projektassistentin

Ulrike Kuschel

Studentische Mitarbeiterin

Thabea Lintzmeyer

Playing History, Berlin (Spielentwicklung)

Game Design

Anne Sauer, Michael Geithner

Game Producer

Martin Thiele-Schweiz

Illustration

Alexander Roncaldier

Interface Design

Elisabeth Schunck

Programmierung

Martin Seidel

Sound Design

Bartosz Bludau

Übersetzungen

Kyra Levine, Elias Moubarak

chezweitz GmbH, Berlin (Ausstellungsszenografie und -grafik)

Chezweitz Büro für urbane und museale Szenografie

Sonja Beeck und Detlef Weitz

mit

Jan Stauf

Hans Hagemeister

Alexandra Zackiewicz