

Lisa Kemle

Museen und Gedenkstätten

1. Einleitung

Mit über 7.000 Museen und Gedenkstätten¹ verfügt Deutschland über eine weltweit nahezu einzigartige Dichte und Vielfalt an musealen Einrichtungen.² Da sich über die Hälfte der Museen³ und nahezu alle Gedenkstätten explizit historischen Themen widmen, sind sie wichtige Institutionen für die Auseinandersetzung mit der Vergangenheit sowie für die historisch-politische Bildung. Die Begriffe „Museum“ und „Gedenkstätte“ sind nicht rechtlich ge-

¹ Das Institut für Museumsforschung vergibt in Absprache mit der nationalen ISIL-Agentur die sogenannte *MUS-ISIL* (<https://isil.museum/>). Durch die Kennung werden die Institutionen eindeutig und international als Museum oder Sammlung gekennzeichnet. Institut für Museumsforschung, Museumsstatistik – Ihre Zahlen zählen! (Stand 2020), www.smb.museum/museen-einrichtungen/institut-fuer-museumsforschung/forschung/datenbanken/ (22.1.2023).

² Die *vorherige Auflage des Clio-Guides zu Museen und Gedenkstätten* (<https://guides.clio-online.de/guides/sammlungen/museen-und-gedenkstaetten/2018>), in dem sich Irmgard Zündorf und Stefan Zeppenfeld dem Feld vor allem typologisierend zuwenden, bleibt weiterhin abrufbar. Dort finden sich u. a. weiterführende Informationen zu Verbänden, Museumstypen sowie Forschung und Lehre. Ergänzend sei zudem auf den 2020 gegründeten *Verband der Gedenkstätten in Deutschland e. V. / FORUM* (<http://www.gedenkstaettenverband.de/>) verwiesen, der seither als Dachverband die Interessen der Gedenkstätten gegenüber Politik, Medien und Wirtschaft vertritt. Zur Entstehung: Schmid, Harald, Eine bundespolitische Lobby für über 300 aktive Erinnerungsorte. Verband der Gedenkstätten in Deutschland gegründet, in: *GedenkstättenRundbrief Nr. 201 (3/2021)*, S. 34–38. Eine kompakte *Übersicht über regionalen Museumsverbände und -ämter* (<http://www.smb.museum/museen-einrichtungen/institut-fuer-museumsforschung/partner/>) findet sich auch beim Institut für Museumsforschung oder der *Konferenz der Museumsberatungsstellen in den Ländern* (<https://kmb.de/de/museumsberatungsstellen>).

³ Institut für Museumsforschung, Statistische Gesamterhebung an den Museen der Bundesrepublik Deutschland 2020 (=Zahlen & Materialien aus dem Institut für Museumsforschung 76), Berlin 2022, S. 37, journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/ifmzm/issue/view/6264/1098 (22.1.2023). Die Statistiken des Instituts für Museumsforschung sind stets abhängig von der Rücklaufquote seitens der Institutionen.

schützt. Eine Orientierung geben die Definitionen der (Dach-)Verbände und ein Fokus auf die Aufgaben der Institutionen: Im Falle der Museen sind dies primär Sammeln, Bewahren, Forschen, Ausstellen und Vermitteln.⁴ Die maßgebliche, wenngleich nicht auf alle Museen zutreffende, Definition stammt vom *International Council of Museums*⁵ (ICOM). Im Gründungsjahr 1946 erstmals veröffentlicht, wurde die Definition mehrfach überarbeitet. Mit Blick auf die Herausforderungen des 21. Jahrhunderts stieß ICOM 2016 eine weitere Überarbeitung an, die intensive Diskussionen um das museale Selbstverständnis auslöste. Nach ausführlichen Debatten verabschiedeten die Mitglieder 2022 folgende Definition:

"Ein Museum ist eine nicht gewinnorientierte, dauerhafte Institution im Dienst der Gesellschaft, die materielles und immaterielles Erbe erforscht, sammelt, bewahrt, interpretiert und ausstellt. Öffentlich zugänglich, barrierefrei und inklusiv, fördern Museen Diversität und Nachhaltigkeit. Sie arbeiten und kommunizieren ethisch, professionell und partizipativ mit Communities. Museen ermöglichen vielfältige Erfahrungen hinsichtlich Bildung, Freude, Reflexion und Wissensaustausch."⁶

Gedenkstätten teilen die genannten musealen Aufgaben weitestgehend, befinden sich allerdings zumeist an „historischen Orten staatlicher, terroristischer oder katastrophenbedingter Gewalt“⁷ und befassen sich daher auch explizit mit Gedenken und Erinnerung. 2001 gründete sich unter dem Dach von ICOM das International Committee for Memorial Museums in Remembrance of the Victims of Public Crimes (ICMEMO), das im Jahr 2012 gemeinsam

⁴ Zur Entstehung und Entwicklung von Museen und Gedenkstätten, vgl. Thiemeyer, Thomas, *Geschichte im Museum. Theorie – Praxis – Berufsfelder (Public History – Geschichte in der Praxis)*, Tübingen 2018.

⁵ <https://icom.museum/en/>

⁶ ICOM Deutschland, URL: <https://icom-deutschland.de/de/component/content/category/31-museumsdefinition.html?Itemid=114>.

⁷ Knoch, Habbo, *Gedenkstätten*, Version: 1.0, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, http://docupedia.de/zg/Knoch_gedenkstaetten_v1_de_2018 (22.1.2023).

mit der International Holocaust Remembrance Association (IHRA) die Internationale Gedenkstätten-Charta verabschiedete: Diese charakterisiert Gedenkstätten als „Geschichtsmuseen der Gegenwart“ bzw. „Museen der Zeitgeschichte“, die sich „vorwiegend mit dem Gedenken an Verbrechen gegen Minderheiten“ befassen und über einen ausgeprägten Bildungsauftrag verfügen. Ziel sei eine „pluralistische Erinnerungskultur“. Sie verweist auf den „vorwiegend wissenschaftlichen Charakter“ der Tätigkeiten, betont allerdings ebenso die zivilgesellschaftliche Verankerung und die offene Diskussion mit einzelnen Personen und Interessensgruppen. Die Darstellung von Opfer- und Täter:innenperspektiven wird in der Charta ebenso diskutiert wie die Chancen und Herausforderungen der Vermittlungsarbeit an „authentischen historischen“ Orten.⁸

2. Museen und Gedenkstätten im digitalen Wandel

Die Anfänge der Digitalisierung im Museum reichen zurück zu US-amerikanischen und britischen Museen der 1960er Jahre. Im Fokus standen zunächst vor allem der Umgang mit Sammlungsbeständen und die Entwicklung elektronischer Objektdatenbanken.⁹

⁸ International Holocaust Remembrance Alliance, Internationale Gedenkstätten-Charta (2012), www.holocaustremembrance.com/de/resources/working-definitions-charters/internationale-gedenkstaetten-charta (22.1.2023). Das Gedenkstättenforum bietet eine eigene *Definition* (<https://www.gedenkstaettenforum.de/gedenkstaetten/erklaert>) zu Gedenkstätten für Opfer nationalsozialistischer Verfolgung und vermittelt deren Genese sowie grundlegende Informationen in einem multimedialen *Pageflow* (<https://gedenkstaettenforum.pageflow.io/gedenkstaetten-fuer-ns-opfer-in-deutschland#277775>). Weitere Hinweise liefert die Gedenkstättenkonzeption des Bundes, die 1999 erstmals verabschiedet und 2008 fortgeschrieben wurde (s. Deutscher Bundestag, Fortschreibung der Gedenkstättenkonzeption des Bundes. Verantwortung wahrnehmen, Aufarbeitung verstärken, Gedenken vertiefen, Drucksache 16/9875 (2008), www.bundesregierung.de/resource/blob/974430/414660/5c88e4e4ecb3ac4bf259c90d5cc54f05/2008-06-18-fortschreibung-gedenkstaettenkonzeption-barrierefrei-data.pdf (22.1.2023). Für vertiefende Informationen zur Begriffsgeschichte sowie der historischen Entwicklung vgl. Knoch, Habbo, *Geschichte in Gedenkstätten. Theorie – Praxis – Berufsfelder (Public History – Geschichte in der Praxis)*, Tübingen 2020.

⁹ Mit „computers and their potential applications in museums“ fand 1968 – ausgerichtet vom Metropolitan Museum of Art und unterstützt durch IBM – die erste große, bedeutende Konferenz auf diesem Feld statt (*Tagungsband*:

Ende der 1980er Jahre entstand in der bundesdeutschen Museumslandschaft ein größeres Interesse an digitaler Dokumentation und Sammlungsarbeit. Ebenso wie der verstärkte Einsatz elektronischer Datenverarbeitung für Büro- und Verwaltungstätigkeiten, zielten diese Bestrebungen vorerst auch auf die Optimierung interner Arbeitsabläufe. Eine erste Öffnung zum – zu diesem Zeitpunkt vergleichsweise begrenzten – digitalen Publikum erfolgte in Form besuchszentrierter Informationen via Websites, einzelner Präsentationen von Objekten und „virtueller Museen“ ab Mitte der 1990er Jahre.¹⁰

Nahezu parallel zur Evolution des Internets – vom statischen Web 1.0 über das interaktive, soziale Web 2.0 bis hin zum semantischen, algorithmenbasierten Web 3.0 – entwickeln sich seither mit zunehmender Geschwindigkeit digitale Nutzungsszenarien und Angebote in Museen sowie Gedenkstätten.¹¹ Heute befinden sich

<https://libmma.contentdm.oclc.org/digital/collection/p15324coll10/id/204737/>). Erste Bestrebungen in der Bundesrepublik zeichneten sich ab den 1970er Jahren ab. Für eine ausführliche Darstellung der Entwicklungen in den 1960/70er Jahren vgl. Parry, Ross, *Recoding the Museum. Digital Heritage and the Technologies of Change*, Abingdon 2007. Für einen Überblick in der deutschen Forschungsliteratur vgl. Niewerth, Dennis, *Dinge – Nutzer – Netze: Von der Virtualisierung des Musealen zur Musealisierung des Virtuellen (=Edition Museum 30)*, Bielefeld 2018, www.transcript-verlag.de/media/pdf/ea/8c/b9/oa9783839442326.pdf (22.1.2023); Bergmeyer, Winfried, *Digitale Objekterfassung und Dokumentation*, in: *Museumskunde 2* (2021), S. 10–19; Tunsch, Thomas, *Informations-wissenschaftliche Herausforderungen für kulturelle Gedächtnisorganisationen*, in: Bienert, Andreas; Haffner, Dorothee (Hrsg.), *Konferenzband EVA 2012*, Berlin 2012, books.ub.uni-heidelberg.de/arhistoricum/reader/download/162/162-17-75468-1-10-20160913.pdf (22.1.2023).

¹⁰ Die Museumsstatistik des Instituts für Museumsforschung stellt einen interessanten Quellenbestand für die digitale Entwicklung der bundesdeutschen Museen dar. Die jährlichen Erhebungen werden durch wechselnde Zusatzfragen begleitet, die sich in den Jahren 1994, 1998, 2001, 2006, 2008, 2010, 2011, 2013, 2016, 2018 und 2019 auf digitale und damit verwandte Themen bezogen. Nahezu alle *Hefte* (<http://www.smb.museum/museen-einrichtungen/institut-fuer-museumsforschung/forschung/publikationen/zahlen-und-materialien-aus-dem-institut-fuer-museumsforschung/>) sind auf der Website des Instituts abrufbar.

¹¹ Zu korrespondierenden Museumskonzepten, vgl. Büchel, Julia, *Repräsentation, Partizipation, Zugänglichkeit. Theorie und Praxis gesellschaftlicher Einbindung*

diese Institutionen – wie nahezu alle Lebens- und Gesellschaftsbereiche – in einer tiefgreifenden digitalen Transformation. Dieser Veränderungsprozess erfasst (fast) alle Gebiete der Einrichtungen, berührt deren Kernaufgaben und wirkt sowohl intern wie extern: Entlang der Regeln einer immer stärker digital geprägten Welt wandeln sich auch die Entstehungs- und Rezeptionsbedingungen kultureller Angebote. Digitale Technologien und Anwendungen verändern interne Arbeitsabläufe sowie Produktion, Funktionsweise und Möglichkeiten musealer Projekte. Dies erfordert neue Kompetenzen, die sich auch in den Berufsbildern und institutionellen Strukturen niederschlagen.¹² Digitale Angebote und Möglichkeiten befördern bestenfalls eine neue Öffnung der Museen und wirken sich auf deren Selbstverständnis aus: Die Inhalte der Institution werden orts- und zeitunabhängig zugänglich. Open-Access-Ansätze und aggregierende Portale treiben die Vernetzung von Wissen voran. Die Kommunikation und Interaktion mit Besucher:innen sowie die Rolle des Publikums verschiebt sich zugunsten steigender Partizipation. Um all diese unterschiedlichen Felder zusammenzuführen und die damit verbundenen Herausforderungen zu bewältigen, erarbeiten Museen zunehmend abgestimmte

in Museen und Ausstellungen (= Edition Museum 49), Bielefeld 2022, bes. S. 57–78.

¹² So bildeten sich in den letzten Jahren vermehrt Abteilungen für „Digitale Museumspraxis und IT“ (Landesmuseum Württemberg), „Digitale Dienste“ (Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland) oder „Digitales Kulturerbe“ (Landschaftsverband Rheinland), zudem entstanden im Sinne der Digital Literacy Stellen für „Digital Transformation Manager“ (Deutsches Museum) und „Digital Catalyst“ (Badisches Landesmuseum).

digitale Strategien.¹³ Explizit digitale Strategien legten etwa das *Jüdisch Museum Frankfurt*¹⁴, die *Staatlichen Kunstsammlungen Dresden*¹⁵ oder die *Museen für Kulturgeschichte Hannover*¹⁶ vor.¹⁷

Wenngleich die Digitalität in Museen bereits vor 2020 ein vieldiskutiertes Thema war¹⁸, erfuhr das Feld durch die Corona-Pandemie einen signifikanten Schub: Durch mehrmonatige Schließungen fast ausschließlich auf den digitalen Raum beschränkt, weiteten über 40 Prozent der deutschen Museen ihre Aktivitäten aus – besonders in Form von Video- und Audioangeboten sowie intensiver Social-Media-Kommunikation. Rund die Hälfte dieser Institutionen schuf neue Inhalte und Formate.¹⁹ Eigens initiierte Förderungen, allen voran das Programm „NEUSTART KULTUR“ der

¹³ Vgl. etwa Gries, Christian, Digitale Strategien in wissenschaftlichen Sammlungen, in: Andraschke, Udo; Wagner, Sarah, *Objekte im Netz. Wissenschaftliche Sammlungen im digitalen Wandel (=Digitale Gesellschaft 33)*, Bielefeld 2020, S. 71–78 sowie seinen Blog *Iliou melathron* (<https://blog.iliou-melathron.de/>). Vgl. zudem Rosenberger, Ruth, *Digitale Strategie und Praxis*, in: Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland (Hrsg.), *Zeithistorische Ausstellungen. Rück- und Ausblicke*, Bielefeld - Berlin 2022, S. 366–377.

¹⁴ <https://www.juedischesmuseum.de/museum/beitrag/detail/digitale-strategie/>

¹⁵ <https://www.skd.museum/ueber-uns/digitale-strategie/>

¹⁶ <https://www.hmh-digital.de/>

¹⁷ Wichtige Impulse auf diesem Feld stammen von Christian Gries, der auch die *digitale Strategie des Landesmuseums Württemberg* (<https://www.landeseuseum-stuttgart.de/museum/digitale-strategie>) verantwortet.

¹⁸ Vgl. etwa die *Jahrestagung 2019 von ICOM-Deutschland* (<https://icom-deutschland.de/de/publikationen-icom/349-chancen-und-nebenwirkungen-museum-4-0.html>) zu Chancen und Nebenwirkungen – Museum 4.0 oder den Bayerischen Museumstag 2019 der Landesstelle für nichtstaatliche Museen unter dem Motto „Im digitalen Raum. Das erweiterte Museum“ (https://museumsberatung-bayern.de/fileadmin/Veroeffentlichungen_vor_Relaunch/BMT_verlinkt.pdf).

¹⁹ Rahempour, Patricia; Grotz, Kathrin (Hrsg.), *Ausgerechnet: Museen 2020*, Berlin 2022, S. 60–62, https://www.smb.museum/fileadmin/website/Institute/Institut_fuer_Museumsforschung/Publikationen/Materialien/Sonderhefte/mat-Sonderheft_8_Museumsstatistik-2020.pdf (22.1.2023).

Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, erlauben den Museen, in digitale Infrastruktur, technische Ausstattung und digital aufbereitete, inhaltliche Vorhaben zu investieren.²⁰

Angesichts dieser dynamischen Entwicklungen sowie der Vielfalt des Feldes ist eine umfassende und vor allem längerfristig gültige Übersicht nur bedingt zu leisten. Der vorliegende Guide skizziert daher anhand herausgehobener Projekte mögliche Erscheinungs- und Nutzungsformen digitaler Angebote, informiert über Knotenpunkte und verweist zur selbstständigen Recherche auf zentrale, digital zugängliche Ressourcen von und über Museen sowie Gedenkstätten. Unter Berücksichtigung der sich wandelnden Forschungsinteressen – vor allem im Kontext der Verbreitung der Public History sowie der Digital Humanities – werden sowohl die in den Institutionen verwahrten Objekte als auch die Museen und Gedenkstätten selbst als möglicher Forschungsgegenstand in den Blick genommen. Der Fokus liegt dabei auf der deutschen Museums- und Gedenkstättenlandschaft. Entscheidend für die Auswahl der Projekte war, dass sie wichtige Impulse für die digitale Transformation setzten, als digitale Ressource über einzelne Ausstellungen hinausreichen, aktiv fortentwickelt werden und eine Vielzahl von Informationen bzw. Materialien bereitstellen.

3. Recherche in sparten- und institutionsübergreifenden Portalen

Klassische Suchmaschinen sind bei der Recherche nach digitalen Wissensbeständen aus Museen und Gedenkstätten aufgrund der umfangreichen, unspezifischen Ergebnismenge nur bedingt hilfreich. Zielführender sind die vielfältigen Webportale: Sie bündeln die Informationen zu Sammlungen vieler Gedächtnisinstitutionen

²⁰ Vgl. hierzu Nida-Rümelin, Julian; Zimmer, Kathrin B., Kultur im Zeichen von Corona – Chance und Herausforderung für Museen, in: ICOM Deutschland (Hrsg.), Chancen und Nebenwirkungen – Museum 4.0. Jahrestagung von ICOM Deutschland (=Beiträge zur Museologie 10), Heidelberg 2021, S. 12–20, <https://doi.org/10.11588/arthistoricum.620>, sowie Brunotte, Jörn (Hrsg.), Das Museum in Zeiten der Pandemie. Chancen für das kulturelle Leben der Zukunft, Bielefeld 2022.

an einem zentralen Zugangspunkt, erlauben feinjustierte Recherchen und bieten oftmals vertiefende Informationen zu den Organisationen sowie deren Themen. Dabei verfügen die Portale meist nicht über die Objekte oder ihre Digitalisate, sondern verweisen über Verlinkungen auf die vollständigen Fassungen auf den Seiten der jeweiligen Einrichtungen. Entscheidend hierfür sind Metadaten, also strukturierende Informationen, die Objekte einheitlich beschreiben sowie lokalisieren und damit ihre automatisierte Verarbeitung ermöglichen.²¹ Um die unterschiedlichen Bestände zusammenführen, erschließen und die darin enthaltenen Objekte zielgerichtet auffinden zu können, gewinnen Standards für Metadaten-systeme sowie Austausch- und Weitergabeformate an Bedeutung.²² (Digitales) Kulturgut und die es verwaltenden Institutionen werden dadurch für breite Gruppen zugänglicher und sichtbarer. Durch die institutionen- und spartenübergreifende Ausrichtung entstehen bestenfalls neue Bezüge und Fragestellungen. In den letzten zehn bis fünfzehn Jahren entstand eine Reihe an Portalen, die sich auf unterschiedliche geografische Regionen oder ausgewählte Themen beziehen.

²¹ Im Falle eines Kunstwerkes umfassen die Metadaten etwa Informationen zu Titel, Künstler:in, Entstehungszeitpunkt, Material oder Schlagworte zum Inhalt.

²² Die Standardisierung und Qualität der Metadaten ist entscheidend, um (spartenübergreifende) Bestände möglichst effektiv zugänglich zu machen. Es ist daher wichtig, dass die Daten möglichst Verknüpfungen zu kooperativ gepflegten Normdaten und Vokabularen enthalten. Beispiel hierfür ist die durch die Deutsche Nationalbibliothek betreute Gemeinsame Normdatei, die zunächst im bibliothekarischen Kontext genutzt und mit dem Projekt *GND4C* (<https://www.dnb.de/DE/Professionell/ProjekteKooperationen/Projekte/GND4C/gnd4c.html>) (GND für Kulturdaten) zunehmend für andere Kultureinrichtungen geöffnet wird. Für Museen ist der Getty Art & Architecture Thesaurus ein international wichtiger Standard zur Erschließung ihrer Sammlungsobjekte (*deutsche Fassung* (<http://www.aat-deutsch.de/>)). Die *Fachgruppe Dokumentation* (<https://www.museumsbund.de/fachgruppe-dokumentation/links/>) des Deutschen Museumsbundes und die Website *museumsvokabular* (<http://www.museumsvokabular.de/>) bieten Übersichten über weitere museumsspezifische Vokabulare.

Europeana

Die digitale Kulturplattform *Europeana*²³ versammelt und präsentiert Kulturgüter aller Mitgliedsstaaten der Europäischen Union. Im Jahr 2005 aus der Idee entstanden, eine virtuelle europäische Bibliothek zu schaffen, die das kulturelle Erbe Europas für alle zugänglich macht, bündelt Europeana Ende 2022 über 55 Millionen digitalisierter Objekte. Das Material stammt aus rund 3.700 europäischen Institutionen und umfasst Bilder, Texte, Ton- und Videodateien sowie 3D-Darstellungen. Mit dem Metadatenformat Europeana Data Model trägt das Projekt dazu bei, die Digitalisierung des kulturellen Erbes zu vereinheitlichen. Neben gezielten Such- und Filtermöglichkeiten eröffnet die Website auch über unterschiedliche Themen, Features und Ausstellungen – in denen ausgewählte Sujets über Texte, audiovisuelles Material und historische Dokumente aus institutionsübergreifenden Beständen erschlossen werden – Zugänge zu den Materialien. Alle durch Europeana veröffentlichten Metadaten sind gemeinfrei verfügbar und ermöglichen es gemeinsam mit offenen Programmierschnittstellen, die Inhalte für weitere Anwendungen zu nutzen. In einem kontinuierlichen Prozess entwickelt Europeana sich von einer „Suchmaschine“ hin zu einer Plattform, die Institutionen und Individuen vernetzen und im Umgang mit Kulturgut angesichts fortschreitender digitaler Transformation befähigen soll. Mit *EuropeanaPro* bietet die Website konkrete Ressourcen für Lehre und Forschung zu und mit digitalem bzw. digitalisiertem Kulturgut.

Deutsche Digitale Bibliothek

Um die Kulturgüter möglichst vieler europäischer Einrichtungen zusammenzufassen, nutzt Europeana Aggregatoren.²⁴ Diese sammeln die Daten verschiedener Kultureinrichtungen und geben sie an Europeana weiter. Als nationaler Aggregator für Deutschland fungiert die von Bund und Ländern finanzierte *Deutsche Digitale*

²³ <http://www.europeana.eu/de>

²⁴ Auf europäischer Ebene fungiert *MUSEU* (<http://www.museuhub.eu/>) als fachlicher Aggregator für Museen.

*Bibliothek*²⁵ (DDB). Dabei etablierte sich das Portal seit der Veröffentlichung der ersten Beta-Version 2012 zügig als zentraler Zugang zum digitalisierten kulturellen und wissenschaftlichen Erbe der Bundesrepublik.²⁶ Ziel ist es, bisher oft nur vereinzelt verfügbare Sammlungen für alle Menschen zugänglich zu machen und digitale Angebote deutscher Kultur- und Wissenseinrichtungen zu vernetzen. Perspektivisch sollen in der DDB alle Bestände und Sammlungen aus deutschen Gedächtnisinstitutionen sowie weiteren Kultur- und Wissenseinrichtungen dauerhaft und kostenfrei zugänglich sowie zur Nachnutzung bereitgestellt werden. Aktuell finden sich knapp 45 Millionen Objekte in der DDB, die von über 760 Organisationen²⁷ – Archiven, Bibliotheken, Museen, Mediatheken, Denkmalpflege- und Forschungsinstitutionen – bereitgestellt werden. Im Gegensatz zur Europeana verweist die DDB in Form von Erschließungsinformationen auch auf Materialien, v. a. aus Archiven, die (noch) nicht digitalisiert sind, und dient damit ebenso als Nachweisinstrument. Sofern möglich, enthalten die einzelnen Objektseiten Hinweise zu den Nutzungsmöglichkeiten bzw. den gewählten Creative Commons-Lizenzen.²⁸ Die Sammlungen decken ein breites Spektrum an Medien- und Objekttypen ab und sind über die Standard- sowie die erweiterte Suche recherchierbar. Die Suchoption „Stöbern“ und die Dossiers erlauben zudem ein Er-

²⁵ <http://www.deutsche-digitale-bibliothek.de/>

²⁶ Zur Genese und Entwicklung der DDB, vgl. Müller, Astrid B., 10 Jahre Deutsche Digitale Bibliothek, in: DDB Aktuell, <https://www.deutsche-digitale-bibliothek.de/content/journal/aktuell/10-jahre-deutsche-digitale-bibliothek> (22.1.2023).

²⁷ Eine *Kulturlandkarte* (<http://www.deutsche-digitale-bibliothek.de/about-us/institutions#map>) verzeichnet die datenliefernden Institutionen sowie die über 4.700 Einrichtungen, die aktuell bei der DDB registriert sind.

²⁸ Zu freien Lizenzen vgl. Klimpel, Paul, *Kulturelles Erbe digital. Eine kleine Rechtsfibel*, Berlin 2020, <https://doi.org/10.12752/2.0.004.0> (22.1.2023). Zu Creative Commons-Lizenzen vgl. Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern (Hrsg.), *Das erweiterte Museum. Medien, Technologien und Internet (=MuseumsBausteine 19)*, Berlin - München 2019, S. 33 <https://library.open.org/bitstream/handle/20.500.12657/23464/9783422981010.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (22.1.2023).

kunden entlang vorgeschlagener Themen. Seit 2019 besteht für registrierte Kultur- und Wissenseinrichtungen die Möglichkeit, ihre Bestände in Form von virtuellen Ausstellungen mittels audiovisueller Medien und Texte zu präsentieren. Ein regelmäßiger Newsletter stellt die vielfältigen Objekte vor, präsentiert neue datenliefernde Organisationen und informiert zu Themen rund um Kultur und Digitalisierung. Bis Frühjahr 2023 wurde die DDB überarbeitet, um unter Beachtung zielgruppengerechter Bedürfnisse intuitiver zu funktionieren und Partizipation zu fördern.

Bei der Nutzung beider Plattformen ist zu beachten, dass bei weitem nicht das vollständige Kulturgut deutscher und europäischer Einrichtungen erfasst wird. Weiterhin recht geringe Digitalisierungsraten²⁹ und **rechtliche** Rahmenbedingungen, allen voran das Urheberrecht, erschweren umfassendere Darstellungen. Dabei führt vor allem die rechtliche Situation zu einem „schwarze[n] Loch des 20. Jahrhunderts“³⁰ in Europeana und DDB.

Google Arts & Culture

Einblicke in viele internationale Museen, Sammlungen und Sehenswürdigkeiten ermöglicht das Portal *Google Arts & Culture*³¹. Als es Anfang 2011 online ging, konnten Nutzer:innen renommierte Museen, wie das MoMA, die Uffizien oder die Alte Nationalgalerie, digital in 360°-Ansichten erkunden und Kunstwerke in hochauflösender Qualität betrachten. In der aktuellen Fassung zeichnen sich das Web- und App-Angebot darüber hinaus vor allem durch

²⁹ Laut einer *ENUMERATE-Studie* (https://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Projects/Project_list/ENUMERATE/deliverables/DSI-2_Deliverable%20D4.4_Europeana_Report%20on%20ENUMERATE%20Core%20Survey%204.pdf) waren 2017 nur rund zehn Prozent des europäischen Kulturerbes digitalisiert, wovon wiederum nur etwa ein Drittel online zugänglich war.

³⁰ Euler, Ellen, Position zu den Vorschlägen der EU-Kommission zur Reform des europäischen Urheberrechts vom 14.09.2016 – COM (2016) 592 final bis COM (2016) 596 final. Kulturerbeeinrichtungen in Europa benötigen eine digitale Visualisierungsschranke!, s522348684.online.de/wp-content/uploads/2017/05/DDB_PositionspapierCom_neutral.pdf (22.1.2023). Für weitere Informationen zum Einfluss des Urheberrechtes vgl. Klimpel, Kulturelles Erbe.

³¹ <https://artsandculture.google.com/>

die vielen niedrigschwelligen, intuitiven und explorativen Zugänge zu Kulturgütern aus der ganzen Welt aus. In unterschiedlicher Tiefe finden sich Inhalte von und über 3.000 kulturellen Institutionen aus rund 80 Ländern. Online-Ausstellungen informieren über die Organisationen, einzelne Ausstellungs- und Sammlungsbereiche oder ausgewählte Themen. Über die Option „Erkunden“ können sich User:innen den über sieben Millionen Objekten annähern und erhalten auf Wunsch vertiefende Informationen, teilweise sind Audioguides hinterlegt. Historische Ereignisse und Persönlichkeiten sind in eigens angelegten Kategorien aufgeführt. Zwar handelt es sich bei Google Arts & Culture um ein kostenloses Programm, dennoch wurde es aufgrund seines kommerziellen Anbieters in der Vergangenheit wiederholt kritisch diskutiert.³²

Weitere Kulturportale

Ähnliche (nationale) Plattformen wie in Deutschland finden sich auch in Österreich und der Schweiz: Als gemeinsame Plattform für die Sammlung Schweizer Museen fungiert *museums-online.ch*³³, speziell dem audiovisuellen Kulturerbe der Schweiz verpflichtet sich das Portal *Memobase*³⁴. Das Pendant für das audiovisuelle Kulturgut Österreichs ist die *österreichische Mediathek*³⁵. Analog zur DDB dient als österreichischer Europeana-Aggregator das Portal *Kulturpool*³⁶, das als zentrales Übersichts- und Suchportal ebenfalls spartenübergreifende Recherchen in den Beständen österreichischer Gedächtnisinstitutionen ermöglicht.

Auf der Ebene der einzelnen deutschen Bundesländer etablieren sich ebenfalls zunehmend Kulturportale mit zusammenführender Funktion sowie landesgeschichtliche Informationssysteme, wie

³² Anlass hierfür waren die potenzielle Privatisierung digitaler, aus öffentlichem Besitz stammender Daten sowie die zunächst stark auf westliche Kunst ausgerichtete Konzeption.

³³ <http://www.museums-online.ch/>

³⁴ <https://memobase.ch/de/start>

³⁵ <https://www.mediathek.at/>

³⁶ <http://www.kulturpool.at/display/kupo/Home>

etwa in Baden-Württemberg (*LEO-BW*³⁷), Bayern (*bavarikon*³⁸), Hessen (*Landesgeschichtliches Informationssystem*³⁹), Mecklenburg-Vorpommern (*Digitale Bibliothek*⁴⁰), Niedersachsen (*Kulturerbe Niedersachsen*⁴¹), Sachsen (*Sachsen.digital*⁴²) oder Thüringen (*Kulthura*⁴³).

Der genossenschaftlich organisierte digiCULT-Verbund bietet Strukturen zur digitalen Erfassung und Publikation von Museumsbeständen. Daraus entwickelten sich seit den frühen 2000er Jahren mehrere regionale Museumsportale, in denen die Bestände der dortigen Museen und Sammlungen zusammenfließen. Dazu zählen das Portal der schleswig-holsteinischen und hamburgischen Museen (*Museen Nord*⁴⁴), das Portal *Museen im Saarland*⁴⁵ und das Museumsportal Thüringen (*Museen in Thüringen*⁴⁶). Die dort dargestellten Daten werden zudem in der DDB und Europeana eingebunden.

Aus einem Pilotprojekt der Museumsverbände Sachsen-Anhalt und Rheinland-Pfalz in Zusammenarbeit mit dem Institut für Museumsforschung entstand ab 2009 das Angebot *museum-digital*⁴⁷. Ziel ist es, die Digitalisierung musealer Sammlungen voranzutreiben und Museen aller Größe zu befähigen, ihre Objekte zu inventarisieren, kollaborativ zu veröffentlichen und sie damit einem breiten Publikum digital zur Verfügung zu stellen. Die verwendete Software entwickeln die beteiligten Akteur:innen selbst weiter, wobei die einfache und kostengünstige Nutzung wichtige Merkmale sind. Mittlerweile haben sich viele – primär nach Bundesländern

³⁷ <https://www.leo-bw.de/>

³⁸ <https://www.bavarikon.de/>

³⁹ <https://www.lagis-hessen.de/de/>

⁴⁰ <https://www.digitale-bibliothek-mv.de/viewer/index/>

⁴¹ <http://www.kulturerbe.niedersachsen.de/>

⁴² <https://sachsen.digital/>

⁴³ <http://kulturundwissenschaftportal-thueringen.de/>

⁴⁴ <http://www.museen-nord.de/>

⁴⁵ <http://saarland.digicult-museen.net/>

⁴⁶ <http://www.museen.thueringen.de/>

⁴⁷ <https://nat.museum-digital.de/home>

oder Regionen organisierte – *Plattformen*⁴⁸ unter dem Dach des Projekts gebildet. Auf dessen Grundlage bietet das Gedenkstättenreferat der Stiftung Topographie des Terrors mit *gedenkstaette-digital*⁴⁹ seit 2020 auch Gedenkstätten und -initiativen die Möglichkeit, ihre Sammlung digital zu verwalten und zu präsentieren.

Beispiele für kommunale Projekte sind das *digitale Kunst- und Kulturarchiv Düsseldorf*⁵⁰ (d:kult), in dem die Sammlungen der städtischen Museen, Kulturinstitute sowie Stiftungen vorgestellt und virtuelle Ausstellungen zugänglich gemacht werden, sowie die *Sammlungen online*⁵¹ der Museen der Stadt Dresden. Ortsbezogen informieren eigene Museumsportale oder häufig die jeweilige Website der Region oder Stadt über das dortige Museumsangebot und aktuelle Ausstellungen.⁵²

Darüber hinaus existieren thematische Portale wie *prometheus*⁵³, das als „verteilted digitales Bildarchiv“ fotografische Bestände aus über 110 Instituts-, Forschungs- und Museumsdatenbanken und damit knapp drei Millionen Aufnahmen an einem Ort durchsuchbar macht.

Recherche nach aktuellen musealen Projekten

Einen Anhaltspunkt für qualitativ hochwertige wie innovative Museums- und Ausstellungsprojekte bieten Awards wie der *European Museum of the Year Award*⁵⁴ des europäischen Museumsforums sowie die jährlich vergebenen *Awards der European Museum*

⁴⁸ <https://www.museum-digital.de/>

⁴⁹ <https://gedenkstaetten.museum-digital.de/>

⁵⁰ <https://www.duesseldorf.de/kulturamt/dkult.html>

⁵¹ <https://sammlungsdatenbank-museen-dresden.de/de/home>

⁵² Beispiele hierfür sind das *Museumsportal Rheinland-Pfalz* (<https://www.museum-sportal-rlp.de/>), das baden-württembergische *Netmuseum* (<http://www.netmuseum.de/>), der *Museumsführer für Rheinische Museen* (<http://www.rheinische-museen.de/>), das *Museumsportal Berlin* (<https://www.museumsportal-berlin.de/de/>) oder die *Website der Stadt Leipzig* (<http://www.leipzig.de/freizeit-kultur-und-tourismus/kunst-und-kultur/museen-und-galerien>).

⁵³ <https://prometheus-bildarchiv.de/>

⁵⁴ <http://www.europeanforum.museum/en/>

Academy^{55, 56} Seit 2020 zeichnet der *DigAMus-Award*⁵⁷ besonders gelungene digitale oder hybride Projekte von GLAM⁵⁸-Institutionen in mehreren Kategorien aus. Einem breiteren Feld wendet sich der *Grimme Online Award*⁵⁹ zu, der ebenfalls herausragende Online-Angebote auszeichnet. Museen und Gedenkstätten befinden sich regelmäßig unter den Nominierten, die begleitende Online-Kommunikation liefert vertiefende Informationen zu den einzelnen Einreichungen.

Als Vernetzungsformat diente seit 2014 der Kultur-Hackathon *Coding da Vinci*⁶⁰: Ein gemeinsames Vorhaben der Deutschen Digitalen Bibliothek, des Forschungs- und Kompetenzzentrums Digitalisierung Berlin (digiS), der Open Knowledge Foundation Deutschland und Wikimedia Deutschland, das Kultur- und Wissensrichtungen mit Personen der Open Data- und Creative-Tech-Community zusammenbrachte. In den über 200 entstandenen Projekten⁶¹ zeigte sich das Potenzial digitaler, offener Kulturdaten. Nachdem die Förderung Ende 2022 auslief, ist unklar, wie das Format

⁵⁵ <https://europeanmuseumacademy.eu/awards/>

⁵⁶ Eine umfangreiche Übersicht über die internationalen Awards und ihre Auswahlkriterien gibt die NEMO-Broschüre *European Museum Awards. A guide to quality work in museums* (https://www.ne-mo.org/fileadmin/Dateien/public/NEMO_documents/NEMO_2018_European_Museum_Awards.pdf). Weitere Auszeichnung sind etwa das *europäische Kulturerbe-Siegel* (<https://culture.ec.europa.eu/de/cultural-heritage/initiatives-and-success-stories/european-heritage-label>) oder das *österreichische Museumsgütesiegel* (<https://www.museumsguetesiegel.at/>).

⁵⁷ <https://digamus-award.de/>

⁵⁸ Das Akronym GLAM bezieht sich auf Galleries, Libraries, Archives, Museums.

⁵⁹ <http://www.grimme-online-award.de/>

⁶⁰ <https://codingdavinci.de/de>

⁶¹ Eine Übersicht über die Projekttypen und Veranstaltungen bietet <https://codingdavinci.de/de/projekte> (22.1.2023).

zukünftig fortgeführt werden kann. Eine ähnliche Funktion übernimmt in der Schweiz der *Swiss Open Cultural Data Hackathon*⁶² und in Österreich der *Kulturhackathon*⁶³.

Einen vernetzenden Charakter haben zudem die Förderprogramme auf Bundes- und Länderebene,⁶⁴ die in den letzten Jahren zu digitalen und hybriden Museumsprojekten initiiert wurden. Besonders gilt dies für das Verbundprojekt *museum4punkt0*⁶⁵: Es verbindet bundesweit eine Vielzahl an Museen und untersucht explorativ, wie digitale Anwendungen die Vermittlungsarbeit und Partizipation bereichern können.⁶⁶

Die wichtigste Tagung im deutschsprachigen Raum rund um Museen und Internet ist die jährlich stattfindende, seitens des Landschaftsverbands Rheinland organisierte *MAI-Tagung*⁶⁷. Ausgewählte Beiträge werden im Nachgang (in Teilen) online gestellt. Weitere zentrale Tagungen zu musealen und erinnerungskulturellen Themen richten vor allem die (Dach-)Verbände aus.

⁶² <http://glam.opendata.ch/hackathons/>

⁶³ <http://www.openglam.at/>

⁶⁴ Auf Bundesebene vor allem *NEUSTART KULTUR* (<https://www.bundesregierung.de/breg-de/bundesregierung/bundeskanzleramt/staatsministerin-fuer-kultur-und-medien/kultur/neustart-kultur-1772990>), das im Rahmen der Corona-Pandemie initiiert wurde und u. a. die Programme *dive in* (https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/erbe_und_vermittlung/detail/dive_in_programm_fuer_digitale_interaktionen.html), *KULTUR.GEMEINSCHAFTEN* (<http://www.kulturgemeinschaften.de/>) und *museum4punkt0* (<https://www.museum4punkt0.de/>) umfasst. Auf Länderebene, z. B. *Digitale Wege ins Museum* (<https://mwk.baden-wuerttemberg.de/de/kunst-kultur/digitale-wege-ins-museum>) in Baden-Württemberg.

⁶⁵ <https://www.museum4punkt0.de/>

⁶⁶ Mit Abschluss des Projekts *museum4punkt0* im Frühjahr 2023 wurde ein *workbook* (https://www.museum4punkt0.de/wp-content/uploads/2023/04/museum4punkt0_workbook_2023.pdf) veröffentlicht, das die Erfahrungen aus sechs Jahren äußerst praxisorientiert zusammenträgt.

⁶⁷ <https://mai-tagung.lvr.de/>

4. Quellen in Museen und Gedenkstätten

Museen und Gedenkstätten sammeln und bewahren große Teile des kulturellen Erbes. So unterschiedlich die einzelnen Museumstypen sind – etwa mit Schwerpunkten auf Kunst, Alltagskultur, Geschichte, Natur und Technik –, so groß ist die Vielfalt der Objekte. Gemeinsam mit den zugehörigen, bestenfalls ausführlich dokumentierten Informationen⁶⁸ sind diese Objekte wichtige Quellen für die (geschichtswissenschaftliche) Forschung.

4.1 Online verfügbare Sammlungen

Sammlungen sind ein konstitutives Merkmal für Museen und dienen vielen Institutionen als Einstieg in die digitale Transformation. Die Digitalisierung von Sammlungen umfasst dabei zum einen die Retrodigitalisierung analoger Objekte. Zum anderen zielt sie weitergehend auch auf die digitale Erfassung, Dokumentation und Verwaltung musealer Sammlungen und reicht bis zu digitalen Veröffentlichungen sowie der Einbindung in weiterführende Angebote in Ausstellungen oder Vermittlungsformaten und dem Einsatz in der Forschung. 2016 erfassten rund 54 Prozent der deutschen Museen ihre Bestände computergestützt, d.h. mithilfe einer Datenbank oder digitaler Dateien.⁶⁹ Motivation war hierfür meist eine Unterstützung der internen Arbeitsabläufe, zunehmend wenden sich die Museen mit ihren Sammlungen allerdings an die Öffentlichkeit im Netz. Dabei änderten sich in den letzten 10 bis 15 Jahren nicht nur die bereitgestellten Materialien, sondern auch die Nutzungsszenarien: Während anfangs nur geringauflösende Abbildungen kostenfrei online gestellt wurden und Sammlungen im Netz eher einem Nachweis glichen, verschreiben sich heute immer mehr Institutionen einem Open-Access-Ansatz und verstehen das

⁶⁸ Der Forschungswert der Objekte entsteht auch aus der (langfristig nachvollziehbaren) Dokumentation. Diese beinhaltet etwa visuelle Beschreibungen, technische sowie rechtliche Daten und Informationen zur Provenienz und zur Restaurierung.

⁶⁹ Institut für Museumsforschung, Statistische Gesamterhebung an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 2016 (=Materialien aus dem Institut für Museumsforschung 71), Berlin 2017, S. 57–62.

Online-Angebot als relevantes Vermittlungs- und Unterhaltungsmittel. 2019 präsentierte jedes fünfte deutsche Museum, das sich an der entsprechenden Umfrage des Instituts für Museumsforschung beteiligte, Objekte im Netz. Dabei gilt: Je größer die Sammlung, desto eher präsentieren die Museen digitale Objekte. Allerdings steht bisher nur ein kleiner Teil der Bestände tatsächlich für die Öffentlichkeit online.⁷⁰ Technische, organisatorische und rechtliche Herausforderungen hemmen den Ausbau der Digitalisierung. Zudem setzen sich museale Sammlungen häufig aus 3D-Objekten verschiedener Materialität zusammen, die ihren Informationsgehalt erst im Zusammenspiel mit kontextualisierenden Hinweisen entfalten.

Mit der fortschreitenden Digitalisierung ändern sich nicht allein Verwaltung und Präsentation musealer Sammlungen, sondern ebenso das Sammlungsgut und die von Historiker:innen zu befragenden Quellen: In steigender Anzahl finden „Born-digitals“, d. h. genuin digitale Objekte, wie etwa Fotografien, E-Mails oder Software, Eingang in die Sammlungen. Angesichts ihrer immateriellen

⁷⁰ „So stellte ein Drittel der sehr großen Museen mit mehr als 500.000 Objekten weniger als ein Prozent ihrer Sammlungsobjekte online, bei fast drei Vierteln (74 %) der Häuser standen bis zu einem Zehntel der Sammlungsbestände externen Nutzer*innen online zur Verfügung. Bei sehr kleinen Häusern mit bis zu 500 Objekten schaffte jedes fünfte Museum eine Zugänglichkeit von mehr als 75 %, ein Viertel blieb unter 1 %, und mehr als die Hälfte erreichte eine Zugänglichkeit von bis zu 10 %.“ Institut für Museumsforschung, Statistische Gesamterhebung an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 2019 (=Zahlen & Materialien aus dem Institut für Museumsforschung 75), Berlin 2021, S. 127, 130.

Auf europäischer Ebene sah es 2020 ähnlich aus: Zwar gaben die Museen an, dass rund 45 Prozent ihrer Objekte digitalisiert seien – was genau darunter zu verstehen ist und welcher Qualitätsmaßstab dabei angelegt wird, bleibt allerdings offen –, tatsächlich online zugänglich sind jedoch weniger als 20 Prozent. Vgl. NEMO, Final Report. Digitalisation and IPR in European Museums 2020, www.ne-mo.org/fileadmin/Dateien/public/Publications/NEMO_Final_Report_Digitisation_and_IPR_in_European_Museums_WG_07.2020.pdf (22.1.2023).

Form sowie ihrer Vielfalt und Masse stellen sie deren bisher zugrunde liegenden Ordnungsprinzipien sowie deren Anspruch auf Originalität vor Herausforderungen.⁷¹

Open Access und Sammlungen

Zunehmend etablieren sich umfangreichere digitale Sammlungen einzelner Institutionen, deren besonderes Potenzial in der größeren Sichtbarkeit⁷² und damit der zunehmenden Vernetzung mit anderen, auch spartenübergreifenden Wissensbeständen liegt. Voraussetzung hierfür sind frei verfügbare Daten mithilfe derer die Sammlungen für die interessierte Öffentlichkeit und für Forschungsvorhaben weiter nutzbar gemacht werden.

Eine Vorreiterrolle in Deutschland nimmt auf diesem Feld das Hamburger Museum für Kunst und Gewerbe (MK&G) ein: Auf der Plattform *MK&G Sammlung Online*⁷³ präsentiert das Museum seit Oktober 2015 eine Auswahl seiner Bestände, zunächst vor allem Highlight-Objekte sowie Exponate aus den Bereichen Fotografie und Grafik. Ein digitaler Katalog mit unterschiedlichen Filter- und Sortieroptionen ermöglicht es, die digitalisierten Sammlungsbestände zu durchsuchen, und stellt Erschließungsdaten sowie kontextualisierende Informationen bereit. Die Besonderheit: Objekte, die urheberrechtlich nicht mehr geschützt sind, werden durch das Museum nicht weiter lizenziert, sondern gemeinfrei und in hoher Auflösung für die Öffentlichkeit zum Download angeboten. Alle Metadaten sind ebenfalls gemeinfrei in einem maschinenlesbaren

⁷¹ Zu Beispielen und deren Herausforderungen vgl. Werner, Claus, Turning the <table>. Der virtuelle Parteitag von Bündnis 90/Die Grünen Baden Württemberg als Sammlungsobjekt, in: *Museumskunde 2* (2021), S. 36–41 und Wulf, Janina, Zerschlissene Jeans und ein iPhone 5. Eine sehr persönliche Geschichte im Museum, in: *Museumskunde 2* (2021), S. 26–29.

⁷² Hierdurch kann die Rolle von Museen als seriöse Informationsquellen im digitalen Raum gestärkt werden. Welche Vorteile dies auch für die eigenen Sammlungen aufweist, zeigt das „yellow milkmaid syndrome“. Vgl. hierzu Europeana Pro, The Yellow Milkmaid Syndrome - paintings with identity problems, <https://pro.europeana.eu/post/the-yellow-milkmaid-syndrome-paintings-with-identity-problems> (22.1.2023).

⁷³ <https://sammlungonline.mkg-hamburg.de/>

Format freigegeben. Leicht verständliche Erklärungen zur Bedeutung von Public Domain⁷⁴ sowie „Do It Yourself“-Anleitungen zum kreativen Umgang mit den bereitgestellten Materialien fordern die Nutzer:innen dazu auf, die Sammlung nach je eigenen Vorstellungen zu nutzen und zu teilen. Damit rekuriert das Museum auf eine seiner Gründungsideen aus den 1870er Jahren: Gelungene Design-Objekte sammeln und ausstellen, um sie Beschäftigten im Kunsthandwerk oder Industriedesign zur Inspiration zugänglich zu machen.

Wichtige Voraussetzung für die Sammlung Online war ein Ende 2012 begonnenes Projekt zur digitalen Inventarisierung, das perspektivisch alle rund 500.000 Objekte des Museums digitalisieren und katalogisieren soll. Um die Sammlung international nutzbar zu machen, wurde die vorhandene digitale Datenbank umgestellt, auf die Interoperabilität der Daten geachtet, interne Arbeitsweisen durch angepasste Richtlinien und Schulungen verändert und das Vorhaben in eine umfassende digitale Strategie eingebettet.⁷⁵ Ausgehend von der Annahme, Sammlungen in Museen erhielten „ihre Bedeutung nicht per se, sondern durch die Interaktion und Interpretation durch unterschiedliche Menschen und Gemeinschaften“⁷⁶ beschäftigt sich das MK&G, gemeinsam mit dem Bremer Übersee-Museum und dem schwedischen Nationalmuseum, weiter mit digitalen Sammlungen: Im Rahmen des Projekts *NEO Collections*⁷⁷ verfolgen die Museen seit 2020 die Frage, wie digitale

⁷⁴ MK&G Sammlung online, Nutzungsbedingungen, <https://sammlungonline.mkg-hamburg.de/de/nutzung> (22.1.2023).

⁷⁵ Schmidt, Antje, Warum „Access“ nicht genug ist. Die MK&G Sammlung Online und das Potenzial von offenen und nachnutzbaren Sammlungen, in: Bienert, Andreas, et al. (Hrsg.), Konferenzband EVA Berlin 2016, Heidelberg 2017, S. 169–174, hier bes. S. 170.

⁷⁶ Aussage von Antje Schmidt in einem Interview im Hamburger Abendblatt. Fenger, Vera, MK&G für mehr Beteiligung an digitaler Sammlung, in: Hamburger Abendblatt (8.11.2022), <https://www.abendblatt.de/kultur-live/article236852787/museum-fuer-kunst-und-gewerbe-hamburg-fuer-mehr-beteiligung-an-digitaler-sammlung-ausstellung.html> (22.1.2023).

⁷⁷ <https://medium.com/neocollections>

Sammlungen – auf den Grundlagen von Open Access und Partizipation – angelegt, fortgeführt und für unterschiedliche Zielgruppen inner- und außerhalb der Museen noch besser zugänglich gemacht werden können.⁷⁸

Damit ist das Museum für Kunst und Gewerbe Teil einer Reihe internationaler Gedächtnisinstitutionen, die ihre Bestände im Sinne des OpenGLAM-Konzepts zur Verfügung stellen.⁷⁹ Als eine der ersten Institutionen gehört auch das niederländische Rijksmuseum dazu: Gegen Ende einer zehnjährigen Renovierungsphase, die mit weitreichenden Schließungen des Museums einherging, veröffentlichte das Amsterdamer Museum im Oktober 2012 das Projekt *Rijksstudio*^{80, 81}. Auf der Plattform erhalten Nutzer:innen Zugang zu hochauflösenden Abbildungen von allen digitalisierten, aufgrund ihres Alters gemeinfreien Objekten – und damit zu Meisterwerken von Rembrandt, Vermeer und van Gogh – und werden dazu eingeladen, die Digitalisate herunterzuladen und frei nach ihren Vorstellungen zu nutzen. Mit dem hochdotierten „Rijksstudio Award“ werden darauf aufbauende, innovative Neuschöpfungen ausgezeichnet. Die angebotenen Inhalte sind eng mit der analogen Ausstellung verknüpft: Besucher:innen erfahren, wo die Objekte im Museum zu finden sind. Online selbst zusammengestellte oder vorgeschlagene thematische Touren lassen sich in die App übertragen und führen durch den Museumsbesuch.

⁷⁸ Das Akronym NEO steht für nutzerzentriert, explorativ und offen

⁷⁹ Dazu gehören etwa die National Gallery in Washington, das Getty Museum in Los Angeles, die Yale University Collections sowie das Statens Museum for Kunst in Kopenhagen. OpenGLAM (GLAM = Galleries, Libraries, Archives, Museums) ist eine Initiative, um Open Access sowie die freie, digitale und gemeinsame Nutzung von Kulturgut zu fördern.

⁸⁰ <http://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio>

⁸¹ Für weitere Informationen zur Genese und den Auswirkungen des Projekts vgl. Pekel, Joris, *Democratising the Rijksmuseum. Why did the Rijksmuseum make available their highest quality material without restrictions, and what are the results?*, https://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Democratising%20the%20Rijksmuseum.pdf (22.1.2023).

Recherche und Präsentation von Sammlungen

Unterstützung bei der Suche nach wissenschaftlichen, objektbasierten Sammlungen an deutschen Universitäten, Hochschulen und Forschungseinrichtungen bietet das *Portal Wissenschaftliche Sammlungen*⁸², das auch ein Wiki zur Praxis der Erschließung und Digitalisierung dieser Bestände enthält. Das *Datenbank-Infosystem*⁸³ der Universität Regensburg verweist auf wissenschaftliche Datenbanken, die auch über Museen und Gedenkstätten informieren oder von ihnen stammen. Dabei handelt es sich sowohl um elektronische Volltexte, Sammlungen von Museen und Gedenkstätten sowie virtuelle Museen. Darüber hinaus gibt es eine Vielzahl an Online-Sammlungen einzelner Institutionen sowie Datenbanken zu einzelnen Objekt- oder Personengruppen und Themenschwerpunkten.

Exemplarisch sei bei Institutionen auf die folgenden Sammlungen verwiesen: *Staatliche Museen zu Berlin*⁸⁴, *Bayerische Staatsgemäldesammlungen*⁸⁵, die ihren vollständigen Bestand digital verfügbar machen, *Jüdisches Museum Berlin*⁸⁶, *Staatliche Kunstsammlungen Dresden*⁸⁷, *Stiftung Berliner Mauer*⁸⁸. Die digitale Sammlung des *Städel Museums*⁸⁹ verfolgt die Idee des „digitalen Schlenderns“⁹⁰ und zeigt, wie explorative Darstellungen funktionieren können. Ein-

⁸² <https://portal.wissenschaftliche-sammlungen.de/>

⁸³ <https://dbis.ur.de/fachliste.php?lett=1>

⁸⁴ <https://sammlung.smb.museum/>

⁸⁵ <https://www.sammlung.pinakothek.de/>

⁸⁶ <https://objekte.jmberlin.de/>

⁸⁷ <https://skd-online-collection.skd.museum/>

⁸⁸ <https://sammlung.stiftung-berliner-mauer.de/>

⁸⁹ <https://sammlung.staedelmuseum.de/de>

⁹⁰ Vgl. Eschenfelder, Chantal, Die digitale Strategie des Städel Museums – Konzepte, Praxisbeispiele, Erfahrungen, in: Pöllmann, Lorenz; Herrmann, Clara (Hrsg.), Der digitale Kulturbetrieb. Strategien, Handlungsfelder und Best Practice des digitalen Kulturmanagements, Wiesbaden 2019, S. 315–346, hier S. 336).

drucksvolle digitale Sammlungspräsentationen bietet im internationalen Raum – mit der *Heilbrunn Timeline of Art History*⁹¹ und den storytelling-basierten Zugängen des Projekts *Connections*⁹² – das MET.

Als Beispiele für Datenbanken seien genannt: Die *interaktiven Kataloge der Münzkabinette*⁹³, die Berliner *Papyrusdatenbank*⁹⁴ oder die *deutsche Auswanderer-Datenbank*⁹⁵ des Historischen Museums Bremerhaven. Das Jüdische Museum Berlin verzeichnet in der *Topographie der Gewalt*⁹⁶ antisemitische Gewalttaten in Deutschland 1930–1938. Ein Themenportal zur kunsthistorischen Forschung mit vielen Funktionalitäten ist *arthistoricum*⁹⁷. Es enthält u. a. mit German Sales digitalisierte Auktions- und Verkaufskataloge (schwerpunktmäßig deutschsprachige Kataloge aus den Jahren 1901 bis 1945). Gedenkstätten stellen häufiger digitale Toten- bzw. Gedenkbücher bereit, etwa des *KZ-Sachsenhausen 1936–1945*⁹⁸, des *KZ Neuengamme*⁹⁹ oder des *KZ Buchenwald 1937–1945*¹⁰⁰. Als internationale Forschungsplattform für Opfer nationalsozialistischer Verfolgung vernetzen die durch die KZ-Gedenkstätte Flossenbürg verwalteten *Memorial Archives*¹⁰¹ Daten und Dokumente zu den Betroffenen und versammeln weiterführende Web-Ressourcen.

Wie die Möglichkeiten des digitalen Raums zur ästhetisch ansprechenden und informativen Visualisierung digitalisierter Sammlungsbestände genutzt werden können, zeigt das For-

⁹¹ <https://www.metmuseum.org/toah>

⁹² <https://www.metmuseum.org/connections>

⁹³ <https://ikmk.net/home>

⁹⁴ <https://berlpap.smb.museum/>

⁹⁵ <http://www.deutsche-auswanderer-datenbank.de/>

⁹⁶ <https://www.jmberlin.de/topographie-gewalt/>

⁹⁷ <https://www.arthistoricum.net/themen/portale>

⁹⁸ <https://www.stiftung-bg.de/totenbuch/main.php>

⁹⁹ <https://www.kz-gedenkstaette-neuengamme.de/geschichte/totenbuch/>

¹⁰⁰ <http://totenbuch.buchenwald.de/>

¹⁰¹ <https://memorial-archives.international/>

schungsvorhaben VIKUS (Visualisierung kultureller Sammlungen).¹⁰² Am Beispiel von Objekten der Stiftung preußische Schlösser und Gärten Berlin-Brandenburg zeigt sich, wie Konvolute neu kategorisiert, Objektbeziehungen innovativ dargestellt und für Laien wie Forschung gleichermaßen zugänglich präsentiert werden können.

Vernetzung von Forschungsdaten

Mit ihren Sammlungen stellen Museen und Gedenkstätten eine Vielzahl digitaler Forschungsdaten zur Verfügung, die für die wissenschaftliche Nutzung der bereitgestellten Wissensbestände von besonderer Bedeutung sind. Dabei bezeichnet der Begriff Forschungsdaten „alle digital vorliegenden Daten, die während des Forschungsprozesses entstehen oder ihre Ergebnisse sind“¹⁰³. Besonders im Bereich der Geisteswissenschaften handelt es sich dabei um höchst heterogene (im-)materielle Forschungsgegenstände, etwa „audiovisuelle Informationen, Texte“ oder „Objekte aus Sammlungen“¹⁰⁴. Um diese Daten spartenübergreifend zu erschließen, zu vernetzen sowie nachhaltig, in hoher Qualität nutzbar und auffindbar zu machen, befindet sich derzeit – gefördert durch Bund und Länder – die Nationale Forschungsdateninfrastruktur (NFDI) im Aufbau.

¹⁰² Mittlerweile wird der *VIKUS-Viewer* (<https://vikusviewer.fh-potsdam.de/>) auch für zeithistorische Bestände, etwa den Boston Women’s March 2017, angewendet. Vgl. Dilba, Carsten, Neue Wege der digitalen Sammlungspräsentation der Stiftung preußische Schlösser und Gärten Berlin-Brandenburg, in: Online-Erweiterung der *Museumskunde* 84 (2019), www.museumbund.de/wp-content/uploads/2020/04/final-dilba.pdf (22.1.2023).

¹⁰³ Kindling, Maxi; Schirnbacher, Peter, „Die digitale Forschungswelt“ als Gegenstand der Forschung, in: *Information – Wissenschaft & Praxis* 64 (2013), S. 15, www.degruyter.com/document/doi/10.1515/iwp-2013-0017/html (22.1.2023).

¹⁰⁴ Deutsche Forschungsgemeinschaft, Leitlinie zum Umgang mit Forschungsdaten (2015), www.dfg.de/download/pdf/foerderung/grundlagen_dfg_foerderung/forschungsdaten/leitlinien_forschungsdaten.pdf (22.1.2023).

Bereits seit der ersten Ausschreibungsrunde gefördert wird das Konsortium *NFDI4Culture*¹⁰⁵, das sich vor allem auf Forschungsdaten zu (im-)materiellen Kulturgütern fokussiert. Im März 2023 nahmen, gefördert für fünf Jahre, zwei weitere Konsortien ihre Arbeit auf: *NFDI4Memory*¹⁰⁶ – das sich vor allem mit historischen Daten beschäftigt und Historiker:innen, Gedächtnisinstitutionen sowie Informationsinfrastruktur-einrichtungen verbinden möchte – und das sich den materiellen Hinterlassenschaften der Menschheitsgeschichte widmende *NFDI4Objects*^{107, 108}.

Mit dem Datenraum Kultur, Teil der Digitalstrategie der Bundesregierung, entsteht derzeit eine digitale Infrastruktur, um spartenübergreifend kulturbezogene Daten (etwa zu Veranstaltungen oder Digitalisaten) zusammenzuführen und auszutauschen.

Repositorien

Einen internationalen Überblick über Repositorien für Forschungsdaten gibt *re3data*¹⁰⁹. Das Verzeichnis ist nicht auf die Geschichtswissenschaft beschränkt, allerdings mit differenzierenden Sucheinstellungen ausgestattet. Für Open-Source-Projekte – einzelner Museen oder Verbände, wie etwa *museum4punkt0* – wird häufig der netzbasierte Dienst *GitHub*¹¹⁰ zum Teilen genutzt.

Ein wichtiges internationales Medienrepositorium für digital verfügbare Abbildungen, Grafiken sowie Audio- und Filmdateien ist *Wikimedia Commons*¹¹¹. Alle dort verfügbaren Inhalte, die zunehmend Sammlungen von Museen und Gedenkstätten abbilden, sind

¹⁰⁵ <https://nfdi4culture.de/>

¹⁰⁶ <https://www.4memory.de/>

¹⁰⁷ <http://www.nfdi4objects.net/>

¹⁰⁸ Einen Überblick zu geisteswissenschaftlichen Forschungsdaten, zugehörigen NFDI-Konsortien, Projekten, Repositorien und Tools bietet die durch die Universität Konstanz gehostete Informationsplattform *forschungsdaten.info* (<https://forschungsdaten.info/wissenschaftsbereiche/geisteswissenschaften>).

¹⁰⁹ <http://www.re3data.org/>

¹¹⁰ <https://github.com/>

¹¹¹ <https://commons.wikimedia.org/wiki/Hauptseite>

entweder gemeinfrei oder unter eine freie Lizenz gestellt. Als Datenrepositorium für Wikimedia- ebenso wie Wikipedia-Projekte dient *Wikidata*¹¹². In dieser freien und offenen Wissensdatenbank – alle Daten sind unter der Creative Commons Public Domain Dedication 1.0 bereitgestellt – werden einzelne Informationen ebenso abgebildet wie ihre Quellen und Beziehungen zu anderen Datenbanken. Auch für Gedächtnisinstitutionen wird dieses Angebot, das sowohl von Menschen sowie Maschinen gelesen und bearbeitet werden kann, bedeutender, um Wissen und Materialien auszutauschen und zu erweitern.

Provenienzforschung

Ein besonderes Potenzial digital verfügbarer Sammlungen und entsprechender Datenbanken liegt in der Möglichkeit, vorhandene Informationen neu zu kombinieren und mit Hinweisen zu erweitern. Dies ist von besonderer Relevanz für die Provenienzforschung.¹¹³ Seit Anfang 2020 versammelt *Proveana*¹¹⁴, die Forschungsdatenbank des Deutschen Zentrums Kulturgutverluste, die Ergebnisse der vielfältigen durch das Zentrum geförderten Forschungsprojekte in Museen, Bibliotheken, Archiven sowie – im Kontext von NS-Raubgut – auch in privaten Institutionen und bei Personen. Die Datenbank bezieht sich auf vier Forschungskontexte: NS-verfolgungsbedingt entzogenes Kulturgut, kriegsbedingt verlagertes Kulturgut, Kulturgutentziehungen in der Sowjetischen Besatzungszone und der DDR sowie Kultur- und Sammlungsgut aus kolonialen Kontexten. Das Portal ist mit weiteren Datenbanken, etwa der Lost-Art-Datenbank, verknüpft, führt vertiefende Informationen und Literaturhinweise an und bietet Einblicke in Forschungsvorhaben. Weitere Forschungsansätze zu, zwischen 1933

¹¹² <http://www.wikidata.org/>

¹¹³ Mehr Informationen zur Darstellung von Provenienz in Ausstellungen, Online-Datenbanken und deren Potenziale bei Haffner, Dorothee, Provenienzforschung digital vernetzt. Ergebnisse sichtbar machen, in: *Museumskunde* 84 (2019), S. 90–97.

¹¹⁴ <http://www.proveana.de/de/start>

und 1945 verfolgungsbedingt, entzogenem Kulturgut und der damaligen Kulturpolitik bietet die beim Deutschen Historischen Museum angesiedelte Datenbank zum „*Central Collecting Point München*“¹¹⁵ und die im Londoner Victoria and Albert Museum befindliche *Harry-Fischer-Liste*¹¹⁶.

Besonders größere museale Institutionen, wie die Staatlichen Museen zu Berlin, die Bayerischen Staatsgemäldesammlungen und die Dresdner Kunstsammlungen, publizierten in den letzten Jahren – sowohl analog wie digital – Ergebnisse ihrer Forschungsprojekte und stellten ihre Erwerbungsbücher online. Konkret handelt es sich dabei etwa um *Projekte*¹¹⁷ sowie *Erwerbungsbücher und Zugangsverzeichnisse*¹¹⁸ der Staatlichen Museen zu Berlin. Die Bayerischen Staatsgemäldesammlungen veröffentlichten 2022 die *Provenienzketten*¹¹⁹ der Objekte, die „in der NS-Zeit erworben und nach 1945 aus dem enteigneten Vermögen von Funktionären und Organisationen der NSDAP übernommen“¹²⁰ wurden. Die *Staatlichen Kunstsammlungen*¹²¹ bieten Recherchehintergründe, Informationen zu Forschungsprojekten und präsentieren Provenienzmerkmale in ihrer Datenbank. Auch viele weitere Museen stellen mittlerweile Informationen zur institutionsbezogenen Provenienzforschung auf ihren Websites zur Verfügung.

¹¹⁵ http://www.dhm.de/datenbank/ccp/dhm_ccp.php

¹¹⁶ <http://www.vam.ac.uk/content/articles/n/national-art-library-fischer-collection/>

¹¹⁷ <https://www.smb.museum/forschung/provenienzforschung/>

¹¹⁸ <https://www.smb.museum/forschung/forschungsprojekte/provenienz-und-bestand/>

¹¹⁹ <https://www.sammlung.pinakothek.de/de/provenience-online#filters={%22provenience%22:%22online%22}>

¹²⁰ Vgl. Die Pinakotheken, Provenienzforschung, www.pinakothek.de/forschung/provenienzforschung (22.1.2023).

¹²¹ <https://www.skd.museum/forschung/provenienzforschung/>

Eine besondere Aufmerksamkeit erhielten in den letzten Jahren Sammlungen, die in kolonialen Kontexten¹²² entstanden sind: Unter dem Dach der Deutschen Digitalen Bibliothek wurde Ende 2021 das Portal „*Sammlungsgut aus kolonialen Kontexten*“¹²³ veröffentlicht. Es enthält zunächst Informationen zu knapp 7.000 Objekte aus 25 Pileteinrichtungen und soll sich zur zentralen Plattform für Informationen zu diesem Sammlungsgut aus deutschen Kultur- und Wissenseinrichtungen entwickeln. Ebenfalls aufbauend auf der „3-Wege-Strategie“ – auf die Bund, Länder und kommunale Spitzenverbände sich 2020 einigten, um möglichst große Transparenz bezüglich entsprechendem Sammlungsgut herzustellen – entstand die *Kontaktstelle für Sammlungsgut aus kolonialen Kontexten*¹²⁴. Sie fungiert als Anlaufstelle für Menschen und Institutionen aus den Herkunftsstaaten und -gesellschaften und verweist mit einer Datenbank sowie einer Linkliste auf digitale Sammlungen von Museen mit entsprechenden Beständen. Auf internationaler Ebene ist das Ende 2022 veröffentlichte und beim Museum am Rothenbaum – Kulturen und Künste der Welt in Hamburg ansässige Projekt *Digital Benin*¹²⁵ zu nennen. Das Portal listet über 5.000 Objekte aus über 130 internationalen Museen auf und bietet – auch in Form von Oral History-Ressourcen – kontextualisierende Informationen zu den Objekten, ihrer Verwendung und Provenienz.

4.2 Oral-History-Quellen

Neben den vorherrschenden dreidimensionalen Objektsammlungen verwahren, nutzen und generieren Museen und Gedenkstätten weitere wichtige Quellen. Besonders an Relevanz gewonnen haben seit den 1980er Jahren – sowohl in der Vermittlungsarbeit dieser Institutionen als auch in Schulen und im Fernsehen – meist als Ton-

¹²² Vgl. Deutscher Museumsbund (Hrsg.), Leitfaden. Umgang mit Sammlungsgut aus kolonialen Kontexten, 3. Aufl., Berlin 2021; Müller, Katja, Zugang zu wissenschaftlichen Sammlungen. Rechtliche, ethische und politische Dimensionen, in: *Objekte im Netz*, S. 205–219.

¹²³ <https://ccc.deutsche-digitale-bibliothek.de/>

¹²⁴ <http://www.cp3c.org/>

¹²⁵ <https://digitalbenin.org/>

oder Videodokument vorliegende Interviews mit Zeitzeug:innen.¹²⁶ Diese Quellenart bietet einen persönlichen, subjektiven Zugang zu historischen Ereignissen, sensibilisiert in ihrer Vielfalt für die Multiperspektivität historischer Erfahrungen und weist aufgrund ihrer medialen Form – und der damit verbundenen Unmittelbarkeit – eine eigene sinnliche Qualität auf. Zugleich erfordern diese Bestände angesichts ihres Entstehungskontextes und dem damit verbundenen doppelten Konstruktionscharakter eine methodengeleitete Quellenkritik sowie ein Bewusstsein für Möglichkeiten und Grenzen des Mediums.¹²⁷

Zeitzeugenportal

Ein Beispiel für die Nutzung dieser Quellen ist das Zeitzeugenportal der Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland. Dessen Ausgangspunkt war ein Workshop 2015 auf Initiative der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) zu „Zeitzeugen in Geschichtswissenschaft und Vermittlung“ im Deutschen Historischen Museum – in Kooperation mit dem Bundesarchiv, der Stiftung Haus der Geschichte und dem Bundesinstitut für Kultur und Geschichte der Deutschen im östlichen Europa. Die Vorbereitungen zeigten, dass sich allein in rund 40 BKM-geförderten oder -finanzierten Gedächtnisinstitutionen etwa 10.000 Interviews auf analogen Datenträgern befinden.

¹²⁶ Zur Charakterisierung von Zeitzeugeninterviews als Forschungsdaten vgl. Apel, Linde; Leh, Almut; Pagenstecher, Cord, Oral History im digitalen Wandel. Interviews als Forschungsdaten, in: Apel, Linde (Hrsg.), *Erinnern, erzählen, Geschichte schreiben. Oral History im 21. Jahrhundert* (=Forum Zeitgeschichte 29 für die Forschungsstelle für Zeitgeschichte in Hamburg), Berlin 2022, S. 193–222, https://www.zeitgeschichte-hamburg.de/contao/files/fzh/pdf/apel_erinnern_e-book_offen.pdf (22.1.2023).

¹²⁷ Vgl. hierzu für den Einsatz im Museum: Petschow, Annabelle; Würz, Markus, *Zeitzeugen in zeithistorischen Ausstellungen*, in: *Zeithistorische Ausstellungen*, S. 288–297. Über Gedenkstätten informiert die Online-Ausstellung *Ende der Zeitzeugenschaft?* (<http://www.gedenkstaette-flossenbuerg.de/de/besuch/ausstellungen/online-ausstellung>) der KZ-Gedenkstätte Flossenbürg.

Viele dieser Bestände liegen auf VHS- und Betacam-Kassetten sowie Tonbändern unterschiedlicher Art vor. Angesichts dieser Trägermedien sind die Daten oft von Verfall bedroht, aufgrund fehlender Abspielgeräte sind viele Aufnahmen zudem nicht mehr einsehbar. Weiterhin war lange offen, wie die rund 1.000 Interviews des bislang privat finanzierten Vereins „Gedächtnis der Nation“, der mit einem „Jahrhundertbus“ durch Deutschland reiste und vielfältige persönliche Erinnerungen aufzeichnete, zukünftig gesichert und verwendet werden könnten. In Anbetracht dieser Situation bestand dringender Handlungsbedarf: Das Kuratorium der Stiftung Haus der Geschichte beschloss – nach vorherigen intensiven Abstimmungen zwischen BKM, der Stiftung, dem Bundesarchiv und der Geschäftsführung des Vereins „Gedächtnis der Nation“ – in der Stiftung eine zentrale Koordinierungs- und Servicestelle für die Digitalisierung von Zeitzeugeninterviews, die in BKM-geförderten Institutionen vorliegen, aufzubauen.

Ziel war und ist es, die vorhandenen Bestände zu erfassen, zu digitalisieren und zu erschließen, für Gedächtnis- und Forschungsinstitutionen sowie die interessierte Öffentlichkeit zugänglich zu machen und in enger Kooperation mit dem Bundesarchiv langfristig digital zu archivieren. Bei der Umwandlung analog vorliegender Daten in digitale Dateiformate entsteht bestenfalls eine Datei ohne verlustbehaftete Datenkompression, die eine digitale Langzeitarchivierung ermöglicht, sowie eine Sichtungs- und Nutzungskopie. Damit werden viele der Interviews erstmals wieder nutzbar und es besteht die Möglichkeit, die Dateien digital zu verwalten, zu speichern und zu präsentieren. Zudem können die Interviews weiter verarbeitet und etwa mithilfe computergestützter Verfahren tiefergehend erschlossen werden. Die digitale Langzeitarchivierung dient dazu, die Dateien sowohl zu sichern als auch ihre langfristige Nutzbarkeit zu gewährleisten.¹²⁸

¹²⁸ Wichtige Informationen und Initiativen auf dem Gebiet der Archivierung sowie der langfristigen Verfügbarkeit von digitalen Ressourcen – speziell für Kultur-, Gedächtnis- und Forschungsinstitutionen – bietet das Netzwerk *Nestor* (<http://www.langzeitarchivierung.de/>).

Um diese Vorhaben zu realisieren, erhielt die Stiftung zusätzliche Mittel und Personalstellen. Anfang 2017 nahm das Zeitzeugen-Team seine Arbeit auf, der privatrechtliche Verein „Gedächtnis der Nation“ wurde aufgelöst und das verbleibende Vermögen auf die Stiftung übertragen. In engem Austausch mit den betreffenden Institutionen arbeitet das Team seither an einem Überblick über den Zustand, die Formate und Themen des vorliegenden Interviewmaterials sowie dessen Sicherung. Da vielfach keine ausreichenden personellen oder finanziellen Kapazitäten vorhanden sind, besteht seitens der angefragten Institutionen ein großes Interesse an diesem Angebot. Kooperationsverträge definieren die Rahmenbedingungen und halten unter anderem fest, dass alle Rechte an den Beständen bei den Institutionen verbleiben.¹²⁹ Bis Ende 2022 konnten bereits über 8.200 Stunden Material digitalisiert werden. Zugleich strebt das Team die technische und methodische Standardisierung professioneller Zeitzeugenarbeit an und baut Kompetenzen zur Durchführung, Nachbereitung und dem weiteren Einsatz von Interviews auf. In Workshops wird diese Expertise mit den beteiligten Institutionen, Lehrkräften und Schulklassen sowie weiteren Multiplikator:innen geteilt.

Parallel arbeitete das Zeitzeugen-Team an der zentralen Plattform, dem seit Juli 2017 zugänglichen *Zeitzeugenportal*¹³⁰: Entlang der drei Zugänge „Zeiträume“, „Themen“ und „Personen“ sind aktuell über 8.500 Clips zu zentralen historischen Ereignissen und Themen vom Ersten Weltkrieg bis ins 21. Jahrhundert zugänglich. Neben den Vereinsbeständen befinden sich darunter auch Interviews mit bedeutenden Persönlichkeiten der deutschen Geschichte aus dem Archivbestand des ZDF sowie Interviews, die seitens der Stiftung seit 2010 für die Verwendung in Ausstellungen oder zur Dokumentation einzelner Biografien angefertigt wurden.

¹²⁹ Institutionen, mit denen bisher Kooperationsverträge geschlossen wurden sind u. a. die Stiftung Gedenkstätten Buchenwald und Mittelbau-Dora, die Stiftung Brandenburgische Gedenkstätten und die Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte. Vgl. hierzu Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland, Bericht 2019–2020, Bonn 2021, S. 60f.

¹³⁰ <http://www.zeitzeugen-portal.de/>

Alle bereitgestellten Interviews sind mit kontextualisierenden Zusatzinformationen versehen. Das Portal wendet sich gleichermaßen an die breite Öffentlichkeit, die mithilfe des niedrighwelligen Zugangs und der benutzerfreundlichen Oberfläche für das Medium „Zeitzeugeninterview“ sensibilisiert werden soll, sowie in seiner Funktion als Quellenfundus und Recherchemittel an Forschung und Wissenschaft.

Perspektivisch sollen zudem die digitalisierten Interviews der BKM-geförderten und -finanzierten Institutionen Eingang in das Portal finden. Hürden stellen dabei allerdings die rechtlichen Rahmenbedingungen sowie die teils traumatisierenden Inhalte des Materials dar. Aufgrund des Alters der Materialien enthalten die Rechtevereinbarungen häufig keinen Passus zur digitalen Bereitstellung. Möglich wäre es daher, einen abgestuften Zugang für das Portal zu entwickeln, der beschränkt zugängliche Inhalte nach Autorisierung bereitstellt und digital nicht zu veröffentlichende Bestände im Sinne eines Findbuchs verzeichnet. Das Zeitzeugenportal hostet alle Videobeiträge auf YouTube, teilt sie in einem mit mehr als 80.000 Abonnent:innen (Stand: Dezember 2022) stark nachgefragten Kanal und bettet die Inhalte zusätzlich auf der eigenen Website ein. Damit ist das Projekt auch ein Beispiel für ein museales Angebot, das für Nutzer:innen losgelöst vom Wissen um die Existenz der Institution funktionieren kann. Die bereitgestellten Inhalte können für unterschiedliche Nutzungsszenarien eingesetzt werden und finden etwa im Schulunterricht, in der Forschung wie auch in weiteren musealen Projekten Verwendung.¹³¹

Weitere Zeitzeugenprojekte

Auch einzelne Museen und Gedenkstätten bieten auf ihren Websites sowie in ihren Archiven Interviews mit Zeitzeug:innen an. Diese werden entweder als eigene Ressourcen dargestellt oder

¹³¹ Die Inhalte werden in analogen Ausstellungsprojekten, beispielsweise durch die Installation *ZeitzeugenFragen* (<http://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/zeitzeugenfragen-eine-interaktive-videoinstallation-zur-multiperspektivitaet-von-geschichte/>), oder in Web-Angeboten – wie der Scroll-Dokumentation *Landshut77* (<http://www.landshut77.de/>) – weiterverwendet.

in umfangreiche Online-Projekte eingebunden. Beispiele hierfür finden sich etwa beim Haus der Bayerischen Geschichte mit dem Portal *Zeitzeugen berichten*¹³², einer seit 1986 ständig wachsenden Sammlung mit Personen der bayerischen Zeitgeschichte, oder bei der KZ-Gedenkstätte Dachau mit dem Projekt *Stimmen der Überlebenden*¹³³. Auch die Gedenkstätte Yad Vashem bietet eine thematisch sortierte *Sammlung an Video-Interviews mit Zeitzeuginnen und Zeitzeugen*¹³⁴. Die *österreichische Mediathek*¹³⁵ enthält als audiovisuelles Archiv u.a. über 1.000 Berichte von Zeitzeug:innen; ferner sei das *Archiv der Erinnerung*¹³⁶ der Gedenkstätte Amthordurchgang genannt. Weitere Optionen, persönliche Erzählungen und Geschichten im digitalen Raum darzustellen, präsentiert das Online-Projekt *An Unrecht erinnern*¹³⁷ zum Schicksal sowjetischer Kriegsgefangener der Gedenk- und Bildungsstätte Haus der Wannsee-Konferenz (in Kooperation mit Memorial International Moskau, dem Museum Berlin-Karlshorst und weiteren Gedenkstätten). Weitere Museen und Gedenkstätten, die Zeitzeugeninterviews für die Vermittlung in digitalen Angeboten einsetzen, sind etwa das Donauschwäbische Zentralmuseum (*Zeitzeugen erzählen*¹³⁸) und die *Stiftung Berliner Mauer*¹³⁹, die ausführliche Ressourcen zu diesem Thema bereitstellt.

Im Sinne der Oral History und der damit verbundenen Forschung beschäftigen sich Universitäten, Archive sowie weitere Akteur:innen der historisch-politischen Bildung ebenfalls intensiv mit Zeitzeugeninterviews. Beispiele hierfür sind das *Archiv der anderen*

¹³² <https://hdbg.eu/zeitzeugen/>

¹³³ <http://www.kz-gedenkstaette-dachau.de/geschichte-online/stimmen-der-ueberlebenden/>

¹³⁴ <https://www.yadvashem.org/de/holocaust/video-testimonies.html>

¹³⁵ <https://www.mediathek.at/>

¹³⁶ <https://torhaus-gera.de/zeitzeugen/>

¹³⁷ <https://unrecht-erinnern.info/>

¹³⁸ <http://www.dzm-museum.de/zeitzeugen-erzaehlen/>

¹³⁹ <https://www.stiftung-berliner-mauer.de/de/themen/zeitzeugen>

*Erinnerungen*¹⁴⁰ der Bundesstiftung Magnus Hirschfeld, das LSB-TIQ*-Lebenswelten zum Thema hat, das *Archiv der Flucht*¹⁴¹ des Hauses der Kulturen der Welt, das die Geschichte von seit 1945 nach Deutschland migrierten Menschen beinhaltet sowie der *Zeitzeugenbestand*¹⁴² der Beauftragten des Landes Brandenburg zur Aufarbeitung der Folgen der kommunistischen Diktatur. Die größten Oral History-Einrichtungen Deutschlands, das Center für Digitale Systeme an der Universitätsbibliothek der Freien Universität Berlin, das Archiv „Deutsches Gedächtnis“ der FernUniversität Hagen und die „Werkstatt der Erinnerung“ an der Forschungsstelle für Zeitgeschichte Hamburg arbeiten gemeinsam mit weiteren Partnerinstitutionen aktuell an der Plattform *Oral-History.Digital*¹⁴³. Ab 2023 soll das Projekt als Repositorium für wissenschaftliche Interview-Sammlungen dienen, sie somit institutionsübergreifend recherchier- und nutzbar machen sowie mit umfangreichen Materialien zur weiteren Professionalisierung im Umgang mit dieser Ressource beitragen. Mit über 50.000 Interviews verfügt das Visual History Archive der Shoah Foundation über die weltweit größte Sammlung von Interviews mit Zeitzeug:innen zu einem Thema.¹⁴⁴

5. Digitale Erweiterungen

Mit den Mitteln der Digitalisierung wirken Museen und Gedenkstätten über ihre analogen Standorte hinaus: Ihre Angebote erweitern sich in den digitalen Raum und werden für ein größeres, potenziell globales Publikum zeit- und ortsunabhängig zugänglich. Formate, die Ausstellungen bisher analog flankierten, verlagern sich zunehmend ins Digitale und werden unter Berücksichtigung

¹⁴⁰ <https://mh-stiftung.de/projekte/interviews/?cookie-state-change=1630576315743>

¹⁴¹ <https://archivderflucht.hkw.de/>

¹⁴² <https://www.zeitzeugen.brandenburg.de/zeitzeugen/>

¹⁴³ <http://www.oral-history.digital/index.html>

¹⁴⁴ Seit 2013 wird der Bestand auch mit Berichten von Betroffenen anderer Genozide, z. B. in Ruanda, erweitert. Rund 140 Institutionen weltweit bieten einen *Vollzugang zum Archiv* (<https://vha.usc.edu/>), in Deutschland u. a. die Freie Universität Berlin und die Bayerische Staatsbibliothek.

digitaler Logiken neu gedacht. Von Bedeutung sind dabei vor allem vier Nutzungsszenarien: Die Planung und (inhaltliche) Vorbereitung des Museumsbesuchs, Informationen und Angebote, die den Ausstellungsbesuch vor Ort begleiten, die vertiefende Auseinandersetzung mit den Ausstellungsinhalten im Nachgang des Besuchs oder die vollständig vom Besuch losgelöste, rein digitale Beschäftigung mit den Inhalten zu Bildungs- und Unterhaltungszwecken.

Digitale Vermittlungsangebote

Maßstäbe setzte auf dem Feld der digitalen kulturellen Vermittlungsformate im Jahr 2015 das Frankfurter Städel Museum: In Form einer responsiven Webseite erläutert das *Digitorial*¹⁴⁵ zur Wechsellausstellung „Monet und die Geburt des Impressionismus“ kunst- und kulturhistorische Kontexte und Informationen zu den Werken. Durch ein ansprechendes Storytelling, die Verbindung von Text, Abbildungen, Ton und Video sowie unterschiedliche Vertiefungsebenen lädt es die Besucher:innen dazu ein, sich vor, nach oder ganz unabhängig von der Ausstellung – und weit über ihre Laufzeit im Museum hinaus – mit dem Impressionismus auseinanderzusetzen. Das Format, das in Zusammenarbeit mit der SCHIRN Kunsthalle und der Liebieghaus Skulpturensammlung entstand, wird nun auch in Kooperation von acht *Schweizer Museen*¹⁴⁶ adaptiert. Rund 40 Digitorials zu Wechsellausstellungen und ausgewählten Themen sind bisher entstanden. Eingebettet sind die eigenen Digitorials in die umfassende digitale Strategie des Städel Museums, die nicht darauf zielt, „ein virtuelles Museum im digitalen Raum ‚nachzubauen‘“, sondern in der digitalen Erweiterung ein „eigenständiges Angebot“ sieht, „mit dem das analoge Programm im physischen Museum komplementär ergänzt wird“.¹⁴⁷ Inzwischen bieten weitere deutsche Museen – teils als fest

¹⁴⁵ <http://www.staedelmuseum.de/de/angebote/digitalorial>

¹⁴⁶ <https://digitorials.ch/>

¹⁴⁷ Vgl. Eschenfelder, *Digitale Strategie des Städel Museums*, hier S. 320. Dort wird auch die strategisch abgestimmte digitale Strategie mit weiteren hochwertigen

etablierte Reihen, teils zu ausgewählten Wechselausstellungen bzw. Themen – sowie Gedenkstätten ähnliche Formate an. Schlaglichtartig sei ein Teil dieser Institutionen genannt:

Etwa die Häuser der Museumsstiftung Post und Telekommunikation, die seit 2017 – begleitend und abgestimmt auf Gestaltung sowie Thema der Wechselausstellungen – Expotizer („exposition“ und „appetizer“) anbieten (z. B. zur Ausstellung *Klima_x*¹⁴⁸). Das Badische Landesmuseum bietet zu seinen Wechselausstellungen das E-Learning-Format *to go*¹⁴⁹. Im Museum Barberini verlagern sich die *Ausstellungsprologe*¹⁵⁰ in den virtuellen Raum. Anlässlich entsprechender Ausstellungsprojekte präsentierten drei Frankfurter Institutionen (Jüdisches Museum, Historisches Museum, Institut für Stadtgeschichte) an einem Ort Informationen zu *Frankfurt und der Nationalsozialismus*¹⁵¹. Die Gedenk- und Bildungsstätte Andreasstraße ermöglicht mit ihrem digitalen Pendant *Andreasstrasse.de*¹⁵² orts- und zeitunabhängig die Auseinandersetzung mit Unterdrückung und Widerstand während der SED-Diktatur. Das virtuelle *Informations- und Gedenkportal*¹⁵³ für die Opfer der nationalsozialistischen „Euthanasie“-Mord begleitet die Arbeit des Gedenkortes an der Berliner Tiergartenstraße 4 digital. Mit dem Pageflow *Kein gewöhnlicher Ausflug*¹⁵⁴ bereitet die Gedenkstätte Bergen-Belsen Schulklassen auf ihren Besuch vor.

Ein weiterer Vorteil ist die inklusive Gestaltung der Angebote: Mit *Geschichte inklusiv*¹⁵⁵ bietet die Gedenkstätte für die Opfer der

Angeboten, etwa einem kostenlosen *Kurs zur modernen Kunstgeschichte* (<https://onlinekurs.staedelmuseum.de/>), beleuchtet.

¹⁴⁸ <https://klima-x.museumsstiftung.de/>

¹⁴⁹ <https://www.landesmuseum.de/togo>

¹⁵⁰ <https://www.museum-barberini.de/de/mediathek/1744/barberini-prolog-die-website-zur-ausstellung>

¹⁵¹ <https://frankfurt-und-der-ns.de/de/>

¹⁵² <https://andreasstrasse.de/>

¹⁵³ <https://www.gedenkort-t4.eu/>

¹⁵⁴ <https://gedenkstaettenforum.pageflow.io/gedenkstaette-bergen-belsen-kein-gewoehnlicher-ausflug#251251>

¹⁵⁵ <https://geschichte-inklusive-sbg.de/>

„Euthanasie“-Morde Brandenburg an der Havel barrierearm Informationen über die nationalsozialistischen „Euthanasie“-Verbrechen. Die Online-Präsenz der Wechselausstellung *Die Stadt. Zwischen Skyline und Latrine*¹⁵⁶ des Staatlichen Museums für Archäologie Chemnitz beinhaltet mehrere Einstellungen, mithilfe derer die Seite inklusiver zugänglich wird. Parallele Online-Präsentationen sind allerdings weiterhin eine Ausnahme: 2020 liefen rund 80 Prozent der Wechselausstellungen in deutschen Museen ausschließlich analog, nur rund drei Prozent fanden rein digital statt.¹⁵⁷

Ein besonderes Nutzungsszenario, bei dem sich analoger und digitaler Raum verschränken, findet sich in Gedenkstätten: Viele Orte, an denen sich heute Gedenkstätten befinden – etwa ehemalige Konzentrationslager oder Abschnitte der Berliner Mauer – veränderten sich über die Jahrzehnte mehrfach und wurden unterschiedlich genutzt. Mithilfe digitaler Angebote lassen sich topografische Veränderungen nachzeichnen und nicht mehr vorhandene bzw. zugängliche Areale erkunden. Dabei reichen die Projekte von Websites¹⁵⁸, die anhand überlagerter Zeitschichten Wandlungsprozesse aufzeigen, über 360°-Rundgänge¹⁵⁹ bis hin zu Augmented-

¹⁵⁶ <https://www.stadt-im-smac.de/>

¹⁵⁷ Rahemipour; Grotz, Ausgerechnet, S. 40f.

¹⁵⁸ Beispielsweise Angebote der KZ-Gedenkstätte Dachau: Das *Topografie-Projekt* (<http://www.kz-gedenkstaette-dachau.de/geschichte-online/topografie-projekt/>) macht Veränderungen mithilfe von Kartenmaterial sichtbar. Das in Kooperation mit dem Bayerischen Rundfunk entstandene Projekt *Die Befreiung* (<https://www.kz-gedenkstaette-dachau.de/geschichte-online/die-befreiung/>) erzählt anhand historischer Fotos, die sich über aktuelle Aufnahmen des historischen Ortes legen, einordnender Texte und persönlicher Geschichten vom 29. April 1945.

¹⁵⁹ Prominentes internationales Beispiel sind die Angebote des Anne Frank Hauses in Amsterdam: Da die Wohnung, in der die Familie Frank vor ihrem Versteck im Hinterhaus lebte, nicht öffentlich zugänglich ist, lässt sich die Wohnung in einer *360°-Ansicht* (<http://www.annefrank.org/de/museum/web-und-digital/wohnung-familie-frank-rundumansicht/>) erkunden. Zum Hinterhaus existiert ein aufwendiger, *virtuell rekonstruierten 360°-Rundgang* (<http://www.annefrank.org/de/anne-frank/das-hinterhaus/>), der durch eingeblendete Texte und Videos Vertiefungen erlaubt. In Deutschland bietet etwa die KZ-Gedenkstätte

und Virtual-Reality-Angeboten.¹⁶⁰ So macht etwa eine Augmented-Reality-App nicht mehr vorhandene Gebäude auf dem Gelände der KZ-Gedenkstätte Bergen-Belsen virtuell sichtbar. Die baulichen Überreste werden auf diese Weise kontextualisiert und im Zusammenspiel mit historischen Fotos und Dokumenten sowie Zeitzeugenberichten für Besucher:innen verständlicher.¹⁶¹

Apps

Als Erweiterung auf den Smartphones der Besucher:innen entstanden in den letzten zehn Jahren zahlreiche mobile Anwendungen in Museen und Gedenkstätten. Neben Apps zu den permanenten Angeboten der Institutionen entstanden zusätzliche Apps, die sich an

Neuengamme einen 360°-Rundgang (<http://www.kz-gedenkstaette-neuengamme.de/360tour/>) über ihr Gelände an. Für eine Übersicht zu weiteren Angeboten, vgl. Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz, Virtuelle Rundgänge durch Gedenkstätten, https://demokratie.bildung-rp.de/fileadmin/user_upload/demokratie.bildung-rp.de/Dateien_Gedenkarbeit/Virtuelle_Rundgaenge_durch_Gedenkstaetten.pdf (23.1.2023). Die Gedenkstätte Bautzen bietet einen *virtuellen Rundgang* (<http://www.stsg.de/cms/bautzen/digitale-angebote-streams/bautzen-ii-stasi-gefaengnis-virtuell-erkunden>) durch das Stasi-Gefängnis Bautzen II. Die Stiftung Berliner Mauer macht ebenfalls mehrere *Angebote* (<http://www.stiftung-berliner-mauer.de/de/themen/digitale-angebote>).

¹⁶⁰ Etwa die App *ARt. Das KZ Dachau in Zeichnungen* (<http://www.kz-gedenkstaette-dachau.de/nachrichten/neue-app-art-der-kz-gedenkstaette-haeftlingskunst-in-augmented-reality/>), die Zeichnungen ehemaliger Häftlinge an den entsprechenden Orten auf dem Gelände der Gedenkstätte erscheinen lässt.

¹⁶¹ Für weitere Informationen zum Projekt und seiner Ausgestaltung sowie zu didaktischen und ethischen Überlegungen, vgl. Wagner, Christian, *Simulierte Authentizität? Chancen und Risiken von augmented und virtual reality an Gedenkstätten*, in: *Zeithistorische Portale und digitale Sammlungen*, <https://dhnsportal.hypotheses.org/305> (22.1.2023). Zudem zur Typologisierung digitaler Vermittlungsformate Knoch, Habbo, *Das KZ als virtuelle Wirklichkeit. Digitale Raumbilder des Holocaust und die Grenzen ihrer Wahrheit*, in: *Geschichte und Gesellschaft* 47 (2021), S. 90–121, www.vr-elibrary.de/doi/pdf/10.13109/gege.2021.47.1.90 (22.1.2023). Das brandenburgische Kooperationsprojekt *SPUR.lab* (<http://www.spurlab.de/>) erkundet, wie die Vermittlung zum Thema „Nationalsozialismus und nationalsozialistische Lager in Brandenburg“ durch neue Technologie bereichert werden kann und stellt auf der zugehörigen Website Pilotprojekte und reflektierende Überlegungen zur Verfügung.

bestimmte Zielgruppen (z. B. Kinder, Menschen mit Behinderung) richteten oder temporäre Projekte begleiteten. Häufig dienen die Programme als Alternative zum Audio- bzw. Mediaguide auf einem Leihgerät¹⁶², bieten Information zu der Institution sowie ihrer Angebote und unterstützen den individuellen Besuch wie zum Beispiel beim *Deutschen Museum*¹⁶³, dem *Museum Folkwang*¹⁶⁴ oder dem *Museum Barberini*¹⁶⁵. Auch spielerische Zugänge werden für das Publikum per App bereitgestellt. Beispiele sind *Perfect Match! Bode-Museum*¹⁶⁶, *Neanderthal: Memories*¹⁶⁷ oder *Twiddle – the museum riddle*¹⁶⁸ der Leibniz-Forschungsmuseen. Da Apps – etwa wegen der notwendigen Installation – allerdings häufig hinter den Erwartungen zurückbleiben, werden digitale Ton- oder Videoinhalte zunehmend über eigene responsive Websites (wie die *Audioguides*¹⁶⁹ der Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland oder die Angebote in der *Mediathek*¹⁷⁰ des Stuttgarter Stadtpalais) oder über bestehende Dienste, etwa SoundCloud

¹⁶² Beispiele: *Jüdisches Museum Berlin* (<http://www.jmberlin.de/app>), *Museum für Angewandte Kunst Köln* (<https://makk.de/App-Audioguide>), *Haus der Bayerischen Geschichte* (<https://www.museum.bayern/service/mediaguide.html>), *Museum der Dinge* (<https://museumderdinge.de/institution/die-app-zum-museum>), *Historisches Museum der Pfalz* (<https://museum.speyer.de/digital/app>). Für weitere Analysen vgl. Noschka-Roos, Anette; Kampschulte, Lorenz, Digitales Medium und analoge Ausstellung. Zur Analyse von Museums-Apps aus besucher*innenorientierter Perspektive (=Materialien aus dem Institut für Museumsforschung 74), https://www.smb.museum/fileadmin/website/Institute/Institut_fuer_Museumsforschung/Publikationen/Materialien/mat74.pdf (22.1.2023).

¹⁶³ <https://www.deutsches-museum.de/museumsinsel/besuch/app>

¹⁶⁴ <https://www.museum-folkwang.de/de/app>

¹⁶⁵ <https://www.museum-barberini.de/de/mediathek/1681/barberini-app-audioguides-und-mehr>

¹⁶⁶ <https://www.smb.museum/nachrichten/detail/launch-der-app-perfect-match-bode-museum/>

¹⁶⁷ <https://www.neanderthal.de/de/app.html>

¹⁶⁸ <https://www.leibniz-gemeinschaft.de/ueber-uns/neues/forschungsnachrichten/forschungsnachrichten-single/newsdetails/twiddle-the-museum-riddle>

¹⁶⁹ <https://audio.hdg.de/>

¹⁷⁰ <https://www.stadtpalais-stuttgart.de/mediathek>

(etwa *Stadtmuseum Berlin*¹⁷¹ und *Deutsches Historisches Museum*¹⁷²), angeboten.

Virtuelle Museen

Seit den 1990er Jahren verbreiteten sich im digitalen Raum sogenannte virtuelle bzw. digitale Museen und Ausstellungen. Allerdings sind diese Begriffe nicht geschützt und die damit bezeichneten Produkte äußerst heterogen.¹⁷³ Darunter fallen etwa Onepager¹⁷⁴, die sich häufig in Form von Scrollytelling in transmedialen Erzählweisen einem Thema widmen, objektbezogene Präsentationen von digitalisiertem Kulturgut¹⁷⁵ ebenso wie Plattformen, auf denen eine Region oder ein herausgehobenes Thema mithilfe von Texten, Abbildungen und Videos beleuchtet wird. Beispielhaft hierfür stehen *Lebendiges Museum Online (LeMO)*¹⁷⁶, *Virtuelles Museum zur Landesgeschichte Mecklenburg-Vorpommern*¹⁷⁷, *Virtuelles*

¹⁷¹ <https://soundcloud.com/stadtmuseumberlin>

¹⁷² <https://soundcloud.com/dhmberlin>

¹⁷³ Zur Diskussion und Vielfalt, vgl. Fackler, Guido; Pellengahr, Astrid, *Virtuell ausstellen. Chancen, Perspektiven und Missverständnisse der Digitalisierung am Beispiel virtueller Ausstellungen*, in: *Museumskunde* 84 (2019), S. 34–41. Prinz, Claudia, *Geschichte im Netz. Möglichkeiten und Grenzen Virtueller Ausstellungen als Bildungsangebot*, in: *Zeitgeschichte-online* (2015), <https://zeitgeschichte-online.de/geschichtskultur/geschichte-im-netz> (22.1.2023).

¹⁷⁴ Beispielsweise die bereits erwähnten Digitalorials, die Ausstellungen von European oder Google Arts & Culture. Darüber hinaus gibt es weitere, elaborierte Zwischenformen, etwa *Ich hasse die Natur* (<https://ores.klassik-stiftung.de/ksw/natur/index.html>) der Klassik Stiftung Weimar.

¹⁷⁵ *Digitale Kunsthalle des ZDF* (<https://digitalekunsthalle.zdf.de/index.html>). Stellenweise muten diese Angebote eher wie Sammlungen oder gar Archive an, z. B. *conserve the sound* (<https://www.conservethesound.de/>).

¹⁷⁶ <https://www.dhm.de/lemo/>

¹⁷⁷ <https://www.landesmuseum-mv.de/index.html>

*Museum Erkelenz*¹⁷⁸, *Virtuelles Museum Digital Humanities*¹⁷⁹ (Universität Trier) oder *vimu*¹⁸⁰, das virtuelle Museum zur Geschichte der deutsch-dänischen Grenzregion. Beispiel für eine virtuelle Ausstellung mit Plattform-Charakter sind: *Gurs 1940. Die Deportation und Ermordung von südwestdeutschen Jüdinnen und Juden*¹⁸¹ von der Gedenk- und Bildungsstätte Haus der Wannsee-Konferenz, „*Rassendiagnose: Zigeuner*“. *Der Völkermord an den Sinti und Roma und der lange Kampf um Anerkennung*¹⁸² oder das *virtuelle Diabetes Museum Österreich*¹⁸³.

Virtuelle Gedenkstätten sind weniger weit verbreitet, werden allerdings auch genutzt, um etwa regionalgeschichtliche Forschungsergebnisse zur NS-Diktatur zu veröffentlichen. Ein Beispiel hierfür ist die *virtuelle Gedenkstätte Viersen 1933–45*¹⁸⁴. Ziel ist es zumeist nicht, real existierende Häuser im digitalen Raum „nachzubauen“, sondern die digitalen Instrumente für Vermittlung und niedrigschwellige Zugänge einzusetzen. Die Angebote verfügen daher häufig nicht über ein physisches Äquivalent und stammen nicht zwingend von einer Gedächtnisinstitution.¹⁸⁵

Ein besonderes Beispiel ist das *Virtuelle Migrationsmuseum*¹⁸⁶ des Dokumentationszentrum und Museum über die Migration in Deutschland (DOMiD e. V.). Das umfangreiche, didaktisch hochwertige Projekt beleuchtet – anhand von über 1.000 Objekten sowie

¹⁷⁸ <https://www.virtuelles-museum.com/>

¹⁷⁹ <https://dhmuseum.uni-trier.de/>

¹⁸⁰ http://vimu.info/general_01.jsp

¹⁸¹ <https://www.gurs1940.de/de/>

¹⁸² <https://www.sintiundroma.org/de/>

¹⁸³ <https://diabetes-museum.at/>

¹⁸⁴ <https://virtuelle-gedenkstaette-viersen.de/>

¹⁸⁵ Eine interessante Ausnahme bildet hier das Projekt der *Haller ZeitRäume* (<https://www.haller-zeitraeume.de/>): Ursprünglich als reales Stadtmuseum geplant, wurde das Projekt aus finanziellen Gründen im digitalen Raum realisiert. Die Objekte sind in unterschiedlichen „Räumen“ eines Gebäudes verortet, dessen reales Vorbild ein 1925 abgerissener Landratssitz ist.

¹⁸⁶ <https://domid.org/angebot/virtuelles-museum/>

über 40 Zeitzeugeninterviews – die Zeitgeschichte der Migration in Deutschland. Innerhalb einer fiktiven Stadtlandschaft erkunden Nutzer:innen drei Zeitepochen und setzen sich in neun unterschiedlichen Gebäuden mit Aspekten wie Bildung, Arbeit und Kultur auseinander. Damit repräsentiert das Projekt ein Museum, das im realen Raum in Köln aktuell erst entsteht und 2027 eröffnen soll.

6. Digital verfügbare Publikationen

Interessante Monografien zu aktuellen Fragestellungen und Debatten liefern unter anderem die teilweise im Open Access erscheinenden Reihen „*Edition Museum*“¹⁸⁷ und „*Cultural Heritage Studies*“¹⁸⁸ des transcript Verlags sowie Routledges „*Research in Museum Studies*“¹⁸⁹. Die elektronischen Volltexte sind von vielen deutschen Universitätsbibliotheken lizenziert.

Einen Überblick über wissenschaftliche Volltextzeitschriften im Internet geben die *Elektronische Zeitschriftenbibliothek*¹⁹⁰, *JSTOR*¹⁹¹ sowie dessen deutsches Pendant *DigiZeitschriften*¹⁹². Für die Suche nach wissenschaftlichen Web-Dokumenten, auch zu musealen und erinnerungskulturellen Themen, bietet sich die *Bielefeld Academic Search Engine*¹⁹³ an. Internationale, Open Access verfügbare Zeitschriften und Artikel lassen sich über das *Directory of Open Access Journals*¹⁹⁴ recherchieren.

¹⁸⁷ <http://www.transcript-verlag.de/reihen/museum/edition-museum/>

¹⁸⁸ <https://www.transcript-verlag.de/reihen/museum/cultural-heritage-studies/?f=12320>

¹⁸⁹ <http://www.routledge.com/Routledge-Research-in-Museum-Studies/book-series/RRIMS>

¹⁹⁰ <http://ezb.uni-regensburg.de/>

¹⁹¹ <http://www.jstor.org/>

¹⁹² <http://www.digizeitschriften.de/>

¹⁹³ <http://www.base-search.net/>

¹⁹⁴ <https://doaj.org/>

Im internationalen Raum sind vor allem die Zeitschriften *Museum & Society*¹⁹⁵ des Department Museum Studies der Universität Leicester, *Curator. The Museum Journal*¹⁹⁶, ICOM's *museum international*¹⁹⁷, *Museum Management and Curatorship*¹⁹⁸ und *Collections: A Journal for Museum and Archive Professionals*¹⁹⁹ relevant. Im deutschsprachigen Raum bilden sich viele der aktuellen Forschungs- und Diskussionsbeiträge zu Museen in den digital meist frei zugänglichen Zeitschriften der Verbände ab. Sowohl die bundesweit agierenden Verbände als auch die Museumsverbände und -ämter auf Landesebene veröffentlichen regelmäßig eine Vielzahl an Zeitschriften, Handreichungen und Mitteilungen, die über die jeweiligen Websites zugänglich sind.²⁰⁰ Mit Blick auf Gedenkstätten für NS-Opfer ist vor allem der *GedenkstättenRundbrief*²⁰¹, eine historische Zeitschrift des Gedenkstättenforums, eine zentrale Informationsquelle. Rund um Themen der Erinnerungskultur sind auf internationaler Ebene vor allem *Memory Studies*²⁰² und *History and Memory*²⁰³ interessant.

¹⁹⁵ <https://journals.le.ac.uk/ojs1/index.php/mas?acceptCookies=1>

¹⁹⁶ <https://onlinelibrary.wiley.com/journal/21516952>

¹⁹⁷ <https://onlinelibrary.wiley.com/journal/14680033>

¹⁹⁸ <http://www.tandfonline.com/toc/rmmc20/current>

¹⁹⁹ <https://journals.sagepub.com/home/cjx>

²⁰⁰ Beispielsweise: *Museumskunde* (http://www.museumsbund.de/publikationen-suche/?fwp_publication_art=museumskunde) des Deutschen Museumsbundes; *Neues Museum* (<http://www.museumsbund.at/neues-museum>) des Museumsbunds Österreich; die *Museumszeitschrift* (<https://www.museums.ch/publikationen/revue>) des Verbands der Museen der Schweiz sowie ICOM Schweiz und die *jährlichen Mitteilungen* (<https://icom-deutschland.de/de/publikationen.html>) von ICOM Deutschland; *museum heute* (<http://www.museen-in-bayern.de/dielandesstelle/veroeffentlichungen/museum-heute.html>) der Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern; *Museumsblätter* (<https://www.museen-brandenburg.de/publikationen/museumsblaetter/>) des Museumsverbandes des Landes Brandenburg.

²⁰¹ <http://www.gedenkstaettenforum.de/aktivitaeten/gedenkstaettenrundbrief>

²⁰² <https://journals.sagepub.com/home/mss>

²⁰³ <http://www.jstor.org/journal/histmemo>

Mit Blick auf die Forschung über das deutsche Museumswesen bietet das Institut für Museumsforschung – das bereits 1979 als Institut für Museumskunde gegründet wurde und an den Staatlichen Museen zu Berlin ansässig ist – einen breiten Fundus an Materialien. Dies gilt besonders für die seit 1981 jährlich durchgeführten *statistischen Erhebungen*²⁰⁴ zu deutschen Museen und Gedenkstätten mit Sammlungsgut sowie die *Mitteilungen und Berichte aus dem Institut*²⁰⁵, die Ergebnisse von Einzelprojekten und Fachtagungen veröffentlichen. Auf europäischer Ebene befasst die Gruppe *EGMUS (European Group on Museum Statistics)*²⁰⁶ sich mit der Sammlung und dem Vergleich solcher Statistiken. Einblicke in den Bildungsbereich gibt die zweimal jährlich erscheinende Fachzeitschrift *Standbein Spielbein*²⁰⁷ des Bundesverbands Museumspädagogik.²⁰⁸ Einige Museen und Gedenkstätten veröffentlichen eigene Publikationen, wobei häufig vor allem Zeitschriften²⁰⁹ und Tätigkeits- bzw. Geschäftsberichte²¹⁰ digital zugänglich sind.

²⁰⁴ <http://www.smb.museum/museen-einrichtungen/institut-fuer-museumsforschung/forschung/publikationen/zahlen-und-materialien-aus-dem-institut-fuer-museumsforschung/>

²⁰⁵ <http://www.smb.museum/museen-einrichtungen/institut-fuer-museumsforschung/forschung/publikationen/mitteilungen-und-berichte-aus-dem-institut-fuer-museumsforschung/>

²⁰⁶ <https://www.egmus.eu/>

²⁰⁷ <http://www.museumspaedagogik.org/publikationen/standbein-spielbein>

²⁰⁸ Die beiden aktuellen Ausgaben sind nur in Teilen verfügbar, die Ausgaben im *Archiv* (<https://www.museumspaedagogik.org/publikationen/standbein-spielbein>) stehen zum Download bereit.

²⁰⁹ Beispielsweise *Kultur & Technik* (<http://www.deutsches-museum.de/museum/verlag/kultur-technik>) des Deutschen Museums, *Museum – Das Programmheft der Staatlichen Museen zu Berlin* (<https://www.smb.museum/museumszeitung/>), *KulturGut. Aus der Forschung des Germanischen Nationalmuseums* (<https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/kulturgut/issue/archive>), *rheinform. Informationen für die rheinischen Museen* (https://rhein-form.lvr.de/de/nav_main/startseite/index.html) oder *Museumsmagazin* (<https://www.hdg.de/haus-der-geschichte/museumsmagazin>) der Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland.

²¹⁰ Zum Beispiel bei der *Stiftung Deutsches Hygiene-Museum* (<https://www.dhmd.de/museum/organisation/stiftung>), dem *Berliner Museum*

Frei zugängliche Online-Magazine bzw. Zeitschriften, die sich mit Museen, Ausstellungen, Erinnerungskultur sowie allgemeinen kulturellen Neuigkeiten und Trends auseinandersetzen, sind beispielsweise *musermeku*²¹¹, *Politik & Kultur*²¹² des Deutschen Kulturrats – der darüber hinaus eine Vielzahl an Publikationen bereitstellt – oder das *Magazin des Kultur Management Networks*²¹³. Zeitschriften, die sich nicht primär mit Museen und Gedenkstätten beschäftigen, allerdings regelmäßig verwandte Themen aufgreifen sind *Public History Weekly*²¹⁴, *WerkstattGeschichte*²¹⁵, die *Österreichische Zeitschrift für Geschichtswissenschaft*²¹⁶ sowie *Geschichte der Gegenwart*²¹⁷. In diesem Zusammenhang interessant sind auch die in *Zeitgeschichte digital*²¹⁸ kumulierten digitalen Publikationen des Leibniz-Zentrums für Zeithistorische Forschung Potsdam.

Insbesondere zu digitalen Themen erscheinen zunehmend Publikationen, die gemäß der Logik des digitalen Raums angeboten werden: 2019 gab die Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern mit „Das erweiterte Museum“ einen Sammelband heraus, der sowohl in gedruckter Form und digital freizugänglich unter der CC BY 4.0 Lizenz erschien. Begleitet wird die Publikation von einem dynamisch gestalteten Projektportal, das mit dem Programm dyps des Zentrums für Elektronisches Publizieren der Bayerischen Staatsbibliothek die Möglichkeiten des digitalen Raums

für Naturkunde (<http://www.museumfuernaturkunde.berlin/de/ueber-uns/das-museum/publikationen-und-downloads>) oder der *Stiftung Sächsische Gedenkstätten* (<https://www.stsg.de/cms/stsg/stiftung/factsheet>).

²¹¹ <https://musermeku.org/>

²¹² <http://www.kulturrat.de/publikationen/zeitung-politik-kultur/>

²¹³ <http://www.kulturmanagement.net/Magazin-Archiv>

²¹⁴ <https://public-history-weekly.degruyter.com/>

²¹⁵ <https://werkstattgeschichte.de/>

²¹⁶ <https://journals.univie.ac.at/index.php/oezg>

²¹⁷ <https://geschichtedergewant.ch/>

²¹⁸ <https://search.zeitgeschichte-digital.de/>

erkundet.²¹⁹ Erstmals 2021 erschien das *Journal of Digital History*²²⁰, das vom Luxembourg Centre for Contemporary and Digital History in Zusammenarbeit mit de Gruyter herausgegeben wird. Die digital verfügbaren Texte beinhalten mehrere Ebenen: Zum einen werden die Möglichkeiten des multimedialen Storytellings erkundet. Ergänzend legen eine hermeneutische und eine datenbezogene Ebene die methodischen Überlegungen bezüglich der verwendeten digitalen Instrumente sowie die zugrundeliegenden Daten dar.

Rezensionen zu geschichtswissenschaftlichen und erinnerungskulturellen Publikationen bietet auf europäischer Ebene *Recensio*²²¹. Besonders auf den deutschsprachigen Raum blicken *sehpunkte*²²² sowie *H-Soz-Kult*²²³, wobei letzteres zudem Ausstellungsrezensionen beinhaltet.

7. Kommunikation und Austausch

Das klassische digitale Informationsangebot und erster Anlaufpunkt von Museen und Gedenkstätten ist weiterhin die jeweilige Website – entweder über einen institutionseigenen Internetauftritt oder über die Online-Präsenz der in diesem Fall kommunalen Trägerinstitutionen. Dort finden sich vor allem Informationen für Besucher:innen, wie Öffnungszeiten und Adresse, zunehmend versammeln die Websites außerdem Informationen zu den analogen und digitalen Aktivitäten der Institutionen. Nur knapp fünf Prozent aller deutschen Museen verfügten 2018 noch über keinen offiziellen Internetauftritt.²²⁴

Viele Museen und Gedenkstätten sowie deren Verbände versenden eigene Newsletter, die in regelmäßigen Abständen über die

²¹⁹ Ausführlicher hierzu Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern, Das erweiterte Museum, S. 10.

²²⁰ <https://journalofdigitalhistory.org/en>

²²¹ <http://www.recensio.net/>

²²² <http://www.sehpunkte.de/>

²²³ <http://www.hsozkult.de/>

²²⁴ Institut für Museumsforschung, Statistische Gesamterhebung an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 2018 (=Materialien aus dem Institut für Museumskunde 73), Berlin 2019, S. 55.

laufenden Ausstellungen und Angebote informieren. Einen Überblick über die deutsche Museumslandschaft bieten folgende Newsletter: Mit „Aktuelles aus Museen“ trägt das Portal *Museumsfernsehen*²²⁵ – das auf der eigenen Website frei verfügbare Videos deutschsprachiger Museen bündelt – jeden Freitag Zeitungsartikel zu Museen weltweit sowie der DACH-Region zusammen. *Blach-Report Museum*²²⁶ informiert wöchentlich über Ausstellungsgestaltung, Museumspraxis, technologische Neuerungen sowie Personalia und bietet auf der dazugehörigen Website ein Archiv dieser Meldungen. Bereits seit 2013 präsentiert *Kultur im Web*²²⁷ wöchentlich Neuigkeiten zur digitalen Transformation in Kunst, Kultur und Wissenschaft. Die über 500 Ausgaben sind weiterhin abrufbar. Gelegentliche Ausstellungs- und Literaturrezensionen ebenso wie Tagungsankündigungen und -berichte liefert der Newsletter von H-Soz-Kult. Vornehmlich über Kunstmuseen und Neuigkeiten aus dem Kunstbetrieb informiert der Newsletter des Kunstmagazins *Monopol*²²⁸. Einen Hinweis auf Ausstellungen, Zeitungsartikel und freie Stellen gibt die Mailingliste *museums-themen*²²⁹.

Permanent abrufbar sind Blogs, die in ihrer ursprünglichen Form bereits in den 1990er Jahren aufkamen und heute von einigen Museen und Gedenkstätten dauerhaft oder projektbezogen zur Kommunikation genutzt werden. Beispielhaft zu nennen sind: *Deutsches Museum*²³⁰, *Deutsches Historisches Museum*²³¹, *Jüdisches Museum München*²³², *Klassik Stiftung Weimar*²³³, *Kunsthalle Bremen*²³⁴,

²²⁵ <http://www.museumsfernsehen.de/>

²²⁶ <http://www.museumsreport.de/>

²²⁷ <https://kulturimweb.net/archiv/>

²²⁸ <http://www.monopol-magazin.de/>

²²⁹ <https://lists.htw-berlin.de/mailman/listinfo/museums-themen>

²³⁰ <https://blog.deutsches-museum.de/>

²³¹ <https://www.dhm.de/blog/de/>

²³² <https://blog.juedisches-museum-muenchen.de/>

²³³ <https://blog.klassik-stiftung.de/>

²³⁴ <https://blog.kunsthalle-bremen.de/>

*Gedenk- und Bildungsstätte Haus der Wannsee-Konferenz*²³⁵, Blog des Forschungsprojekts *Material – Beziehung – Geschlecht. Artefakte aus den KZ Ravensbrück und Sachsenhausen*²³⁶. Eine Plattform für alle Museen in Bayern bietet der Blog *Museumsperlen*²³⁷. Übergreifende Ausstellungs- und Literaturkritiken sowie Reflexionen zu musealen Themen veröffentlichen weitere Blogs.²³⁸ Geistes- und sozialwissenschaftliche Wissenschaftsblogs finden sich im – von Open Edition gemeinsam mit der Max Weber Stiftung bereitgestellten – Portal *Hypotheses*²³⁹. „Geschichtswissenschaftliche Blogs auf einen Blick“ bietet *Planet Clio*²⁴⁰.

Als weiteres Kommunikationsmittel etablierten sich – gerade während der Corona-Pandemie – Podcasts: Die Institutionen wenden sich dabei einzelnen Ausstellungsprojekten, ihren Sammlungen und thematischen Schwerpunkten, der alltäglichen Arbeit sowie übergreifenden gesellschaftspolitischen Fragen zu. Einzelne, meist institutions-unabhängige Podcasts nehmen die Kunst- und Kulturszene mit wechselnden Themen in den Blick. Einen breiten Überblick über Museums-Podcasts bietet das Magazin *musermeku*²⁴¹. Exemplarisch für Gedenkstätten seien die Podcasts *Gedenkstätte trifft Wissenschaft*²⁴² (Gedenkstätte für Zwangsarbeit Leipzig), *Grenzerfahrungen*²⁴³ (Stiftung Berliner Mauer) und *29 Orte gegen das Vergessen. NS-Erinnerung in NRW*²⁴⁴ (Arbeitskreis der NS-

²³⁵ <https://www.ghwk.de/de/blog>

²³⁶ <https://www.kz-artefakte.de/>

²³⁷ <https://museen-in-bayern.de/blog>

²³⁸ Dazu zählt z. B. *Kultur und Kunst* (<https://www.kulturundkunst.org/>), *KULTUR-MUSEUM-TALK* (<https://www.tanjapraske.de/>) oder *Ausstellungskritik* (<https://ausstellungskritik.blog/>).

²³⁹ <https://de.hypotheses.org/>

²⁴⁰ <https://planet-clio.org/>

²⁴¹ <https://musermeku.org/museums-podcasts/>

²⁴² <https://www.zwangsarbeit-in-leipzig.de/de/zwangsarbeit-in-leipzig/veranstaltungen/podcast-gedenkstaette-trifft-wissenschaft>

²⁴³ <https://www.stiftung-berliner-mauer.de/de/stiftung/podcast-grenzerfahrung>

²⁴⁴ https://linktr.ee/Der_Gedenkstaettenpodcast

Gedenkstätten und -Erinnerungsorte NRW e. V.) genannt. Überblickartige Informationen bieten Podcasts des Deutschlandfunks Kultur (*Fazit*²⁴⁵, *Kulturnachrichten*²⁴⁶) oder private Podcasts wie *museumbug*²⁴⁷ und *Im Museum*²⁴⁸.

Seit Mitte der 2010er Jahre nutzen Museen und Gedenkstätten verstärkt soziale Medien, um die Öffentlichkeit zu informieren und mit ihr zu interagieren.²⁴⁹ Während Plattformen wie Facebook, Instagram und YouTube²⁵⁰ vor allem dazu dienen, mit dem Publikum in Kontakt zu treten und niedrigschwellig Wissen zu vermitteln, etablierte sich Twitter besonders als Kommunikationsmittel für die Fachcommunity. Obgleich die Nutzung von Twitter im Herbst 2022 kritisch diskutiert und vielfach ein Wechsel zu anderen Anbietern – beispielsweise Mastodon – erwogen wurde, finden sich dort weiterhin wichtige Debattenbeiträge. Zentrale Hashtags lauten #DigAMus (Digitale Angebote in Museen), #DigSMus (Digitale Strategien in Museen), #kulturdigital, #museum, #gedenkstätte, #erinnerungskultur, #openGLAM, #twitterstorians und #publichistory. Bei #AskAMuseum – 2010 unter dem Namen #AskACurator als erste große internationale Twitter-Aktion für Museen begonnen – und #MuseumsWeek handelt es sich um zwei jährlich wiederkehrende Projekte, die den Austausch mit dem Publikum fördern sollen. Über die Suchfunktion lassen sich mithilfe der genannten Hashtags zentrale Personen und Institutionen auffinden. Zudem existieren zahlreiche Listen, denen man folgen

²⁴⁵ <https://www.deutschlandfunkkultur.de/fazit-102.html>

²⁴⁶ <https://www.deutschlandfunkkultur.de/kulturnachrichten-100.html>

²⁴⁷ <https://museumbug.net/>

²⁴⁸ <https://www.immuseum.at/>

²⁴⁹ Institut für Museumsforschung, Statistische Gesamterhebung 2018, S. 63.

²⁵⁰ Als erstes deutsches Museum erreichte das *Deutsche Panzermuseum Munster* (<http://daspanzermuseum.de/>) 2022 über 100.000 Abonnent:innen bei YouTube. Allgemein bieten die sozialen Medien auch kleineren oder finanzschwächeren Institutionen, die Möglichkeit, sich prominent in der Öffentlichkeit zu präsentieren. Ein Beispiel dafür ist etwa das Museum Burg Posterstein, das durch die Kommunikation auf Instagram neues Publikum anzieht.

kann, um gezielt Content zu erhalten.²⁵¹ Auch neu aufkommende soziale Medien werden von Museen und Gedenkstätten auf ihr Kommunikations- und Vermittlungspotenzial geprüft: Erfolgreiches Beispiel hierfür ist der TikTok-Account der KZ-Gedenkstätte Neuengamme, der – mit dem Fokus auf die Tätigkeit der dort arbeitenden internationalen Freiwilligen sowie historische Informationen – ab Ende 2021 innerhalb kürzester Zeit eine hohe Reichweite und Interaktionsrate erzielte.²⁵²

Während die Aktivitäten in den sozialen Medien bereits einen stärkeren Austausch mit dem Publikum ermöglichen, offenbaren Projekte wie das *Stadtlabor Digital*²⁵³ des Historischen Museums Frankfurt, welche kommunikativen und partizipativen Potenziale in diesem Bereich weiter zu erkunden sind: Eine kartenbasierte Internetplattform lädt User:innen seit 2017 dazu ein, mittels Audio-, Video-, Bild-, und Text-beiträgen ihre eigene Sicht sowie ihr Wissen zu Frankfurt am Main zu teilen. Durch den Crowd-Sourcing-Ansatz offenbaren sich multi-perspektivische Blicke auf die Stadt. Seine analoge Entsprechung findet das Stadtlabor in der Dauerausstellung „Frankfurt jetzt!“, in der ebenfalls ausgewählte digitale User-generierte Beiträge präsentiert werden. Exemplarisch illustriert das Projekt damit die veränderte Rolle des Publikums, das sich von passiven Besucher:innen zu aktiv nachfragenden, selbst beitragenden Personen wandelt.²⁵⁴

²⁵¹ Beispielsweise *museen-deutschland* (<https://twitter.com/i/lists/2993142?s=20>), *Museums and galleries in Austria, Germany and Switzerland* (<https://twitter.com/i/lists/15496800?s=20>), *Museen und Umfeld* (<https://twitter.com/i/lists/740258409509982208?s=20>) und *HistoMuseum-Memorial* (<https://twitter.com/i/lists/81341543>).

²⁵² KZ-Gedenkstätte Neuengamme, Die KZ-Gedenkstätte Neuengamme ist Teil der „TikTok – Shoah Education and Commemoration Initiative“, www.kz-gedenkstaette-neuengamme.de/nachrichten/news/die-kz-gedenkstaette-neuengamme-ist-teil-der-tiktok-shoah-education-and-commemoration-initiative/ (22.1.2023).

²⁵³ <https://www.stadtlabor-digital.de/>

²⁵⁴ Weitere Beispiele hierfür sind etwa das neue Museumskonzept des Badischen Landesmuseums, in dem die bisherige Eintrittskarte durch einen Nutzer:innenausweis ersetzt wird, der durch die Ausstellung begleitet und in Expotheken

8. Ausblick

Spätestens seit der Jahrtausendwende ist zu beobachten, wie Digitalisierung mit steigender Geschwindigkeit und Intensität unsere Lebenswelt prägt. Wie die skizzierten Beispiele zeigen, erfasst diese Entwicklung auch Museen und Gedenkstätten. Die wiederholt diskutierte, vermeintliche Konkurrenz von Analog und Digital löst sich auf. Stattdessen begreifen die Institutionen den digitalen Raum zunehmend als Erweiterung oder neuen Standort. Angesichts des durchdringenden Digitalisierungsprozesses sowie der daraus entstehenden Möglichkeitsräume scheint sich – nach Felix Stalder – gar eine „Kultur der Digitalität“²⁵⁵ zu etablieren. Digitales verbreitet sich dabei über einzelne Bereiche hinaus und verschränkt sich in hybriden Erscheinungsformen mit dem Analogen. Inwiefern dies in den nächsten Jahren weiter auf Museen und Gedenkstätten wirkt und sich in ihren Denkweisen, Konzepten und Angeboten – auch unter Berücksichtigung neuer Technologien, wie Künstlicher Intelligenz²⁵⁶ – manifestiert, bleibt zu beobachten.

Zugang zur gesamten Sammlung erlaubt (vgl. Badisches Landesmuseum, Creative Collections. Digitale Wege ins Museum, Karlsruhe 2022, www.landesmuseum.de/fileadmin/user_upload/Barrierefreie_PDFs/Creative-Collections_Digitale-Wege-ins-Museum_UA_BLM_2022.pdf (22.1.2023)); oder *Debatorial Beyond States* (<https://debatorials.zepplin-museum.de/beyondstates/>), eine partizipative Diskursplattform des Zeppelinmuseums Friedrichshafen.

²⁵⁵ Stalder, Felix, *Kultur der Digitalität*, 5. Aufl., Berlin 2021. Zu diesem Konzept im Museumskontext sowie dessen Bedeutung für Partizipation, vgl. Bernhard, Johannes C., *Digitalität und Citizen Sciences*, in: ICOM Deutschland, *Museum 4.0*, S. 68–73. Ein ähnliches Konzept beschreibt das postdigitale Museum, das als „soziale Haltung“ gleichberechtigte Begegnungen im digitalen wie analogen Raum sowie daraus abgeleitete Partizipation fokussiert, vgl. Wenzel, Mirjam, *Das postdigitale Museum*, in: Landesstelle für die nicht-staatlichen Museen in Bayern (Hrsg.), *Im digitalen Raum – Das erweiterte Museum*. 20. Bayerischer Museumstag, München 2019, S. 24–27, hier S. 24.

²⁵⁶ Bereits heute werden KI-basierte Instrumente und Verfahren eingesetzt, etwa um Interviews aus dem Bestand des Zeitzeugenportals der Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland zu transkribieren oder hinsichtlich der dort auftretenden Emotionen zu analysieren. Einen Überblick über die Möglichkeiten und Herausforderungen dieser Technologie sowie weitere Praxisbeispiele im musealen (Um-)Feld gibt die 2022 erschienene *Publikation Künstliche*

Literaturhinweise

- Andraschke, Udo; Wagner, Sarah, Objekte im Netz. Wissenschaftliche Sammlungen im digitalen Wandel (=Digitale Gesellschaft 33), Bielefeld 2020.
- Apel, Linde (Hrsg.), Erinnern, erzählen, Geschichte schreiben. Oral History im 21. Jahrhundert (=Forum Zeitgeschichte 29 für die Forschungsstelle für Zeitgeschichte in Hamburg), Berlin 2022. https://www.zeitgeschichte-hamburg.de/con-tao/files/fzh/pdf/apel_erinnern_ebook_offen.pdf (20.1.2023).
- Büchel, Julia, Repräsentation, Partizipation, Zugänglichkeit. Theorie und Praxis gesellschaftlicher Einbindung in Museen und Ausstellungen (= Edition Museum 49), Bielefeld 2022. <https://www.transcript-verlag.de/media/pdf/fe/03/ce/oa9783839457078.pdf> (20.1.2023).
- Czech, Hans-Jürgen; Kämpel, Kareen; Müller, Rita (Hrsg.), Transformation. Strategien und Ideen zur Digitalisierung im Kulturbereich (=Edition Museum 54), Bielefeld 2021.
- Deutscher Museumsbund (Hrsg.), Museumskunde. Fachzeitschrift für die Museumswelt 2 (2021) Digitale Sammlungsarbeit. Beispielhafte digitale Projekte. <https://www.museumsbund.de/publikationen/digitale-sammlungsarbeit/> (20.1.2023).
- Deutscher Museumsbund (Hrsg.), Museumskunde. Fachzeitschrift für die Museumswelt 84 (2019) Update. Museen im digitalen Zeitalter. <https://www.museumsbund.de/publikationen/update-museen-im-digitalen-zeitalter/> Online-Erweiterung: <https://www.museumsbund.de/publikationen/update-museen-im-digitalen-zeitalter-online-erweiterung/> (20.1.2023).
- Euler, Ellen; Hagedorn-Saupe, Monika; Maier, Gerald et al. (Hrsg.), Handbuch Kulturportale. Online-Angebote aus Kultur und Wissenschaft, Berlin - Boston 2015.
- Grau, Oliver; Coones, Wendy; Rühse, Viola (Hrsg.), Museum and Archive on the Move. Changing cultural institutions in the digital age, Berlin - Boston 2017.
- Gries, Christian, Digitale Strategien für Museen. Über Veränderungsbereitschaft und Handlungsfähigkeit, in: Iliou melathron, 22. Nov. 2019, <https://blog.iliou-melathron.de/veraenderungsbereitschaft-und-handlungsfahigkeit/> (20.1.2023).
- ICOM Deutschland (Hrsg.), Chancen und Nebenwirkungen – Museum 4.0. Jahrestagung von ICOM Deutschland (=Beiträge zur Museologie 10), Heidelberg 2021. <https://doi.org/10.11588/arthistoricum.620> (20.1.2023).

Intelligenz und Museen. Ein Toolkit (<http://www.landesmuseum.de/digital/projekte-museum-der-zukunft/kuenstliche-intelligenz-museum/aus-dem-netzwerkki-museum>) des Badischen Landesmuseums.

- Klimpel, Paul, Kulturelles Erbe digital. Eine kleine Rechtsfibel, Berlin 2020.
<https://doi.org/10.12752/2.0.004.0> (20.1.2023).
- Klimpel, Paul; Euler, Ellen (Hrsg.), Der Vergangenheit eine Zukunft. Kulturelles Erbe in der digitalen Welt, Berlin 2015. <https://irights-media.de/publikationen/der-vergangenheit-eine-zukunft/> (20.1.2023).
- Knoch, Habbo, Das KZ als virtuelle Wirklichkeit. Digitale Raumbilder des Holocaust und die Grenzen ihrer Wahrheit, in: *Geschichte und Gesellschaft* 47 (2021), S. 90–121. <https://doi.org/10.13109/gege.2021.47.1.90> (20.1.2023).
- Knoch, Habbo, *Geschichte in Gedenkstätten. Theorie – Praxis – Berufsfelder (Public History – Geschichte in der Praxis)*, Tübingen 2020.
- Kohle, Hubertus, *Museen digital. Eine Gedächtnisinstitution sucht den Anschluss an die Zukunft*, Heidelberg 2018. <https://doi.org/10.17885/heiup.365.515> (20.1.2023).
- Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern (Hrsg.), *Das erweiterte Museum. Medien, Technologien und Internet (=MuseumsBausteine 19)*, Berlin - München 2019. <https://library.open.org/bitstream/handle/20.500.12657/23464/9783422981010.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (22.1.2023).
- Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern (Hrsg.), *Im digitalen Raum – Das erweiterte Museum*. 20. Bayerischer Museumstag, München 2019. https://www.museen-in-bayern.de/the-infopoint/aktuelles/events-archive/details.html?L=1&tx_news_pi1%5Bnews%5D=420&tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&cHash=9e1a7b8f90475286f7954bdb36fe5d95 (20.1.2023).
- Maaz, Bernhard, *Das gedoppelte Museum. Erfolge, Bedürfnisse und Herausforderungen der digitalen Museumserweiterung für Museen, ihre Träger und Partner*, Köln 2020.
- Mohr, Henning; Modarressi-Tehrani, Diana (Hrsg.), *Museen der Zukunft. Trends und Herausforderungen eines innovationsorientierten Kulturmanagements*, Bielefeld 2022.
- Niewerth, Dennis, *Dinge. Nutzer, Netze. Von der Virtualisierung des Musealen zur Musealisierung des Virtuellen (=Edition Museum Band 30)*, Bielefeld 2018.
- Parry, Ross, *Recoding the Museum. Digital Heritage and the Technologies of Change*, Abingdon 2007
- Pekel, Joris, *Democratizing the Rijksmuseum. Why did the Rijksmuseum make available their highest quality material without restrictions, and what are the results?*, in: *Europeana Pro*. <https://pro.europeana.eu/post/democratizing-the-rijksmuseum> (20.1.2023).

- Petschow, Annabelle; Würz, Markus, Zeitzeugen in zeithistorischen Ausstellungen, in: Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland (Hrsg.), Zeithistorische Ausstellungen. Rück- und Ausblicke, Bielefeld - Berlin 2022, S. 288–297.
- Pöllmann, Lorenz; Herrmann, Clara (Hrsg.), Der digitale Kulturbetrieb. Strategien, Handlungsfelder und Best Practice des digitalen Kulturmanagements, Wiesbaden 2019.
- Rosenberger, Ruth, Digitale Strategie und Praxis, in: Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland (Hrsg.), Zeithistorische Ausstellungen. Rück- und Ausblicke, Bielefeld/Berlin 2022, S. 366–377.
- Sanderhoff, Merte, Sharing is Caring. Openness and sharing in the cultural heritage sector, Kopenhagen 2014. <https://www.smk.dk/en/article/the-sharing-is-caring-anthology/> (20.1.2023).
- Schmidt, Antje, Warum „Access“ nicht genug ist. Die MKG Sammlung Online und das Potenzial von offenen und nachnutzbaren Sammlungen, in: Bienert, Andreas u. a. (Hrsg.): Konferenzband EVA Berlin 2016. Elektronische Medien & Kunst, Kultur und Historie: 23. Berliner Veranstaltung der internationalen EVA-Serie Electronic Media and Visual Arts, Heidelberg: arthistoricum.net, 2017, S. 169–174. <https://books.ub.uni-heidelberg.de/arthistoricum/reader/download/256/256-17-78031-1-10-20170612.pdf> (20.1.2023).
- schnittpunkt; Baur, Joachim, Das Museum der Zukunft. 43 neue Beiträge zur Diskussion über die Zukunft des Museums (=Edition Museum 48), Bielefeld 2020.
- Stalder, Felix, Kultur der Digitalität, 5. Aufl., Berlin 2021.
- Te Heesen, Anke, Theorien des Museums zur Einführung, 4., überarb. Aufl., Hamburg 2021.
- Thiemeyer, Thomas, Geschichte im Museum. Theorie – Praxis – Berufsfelder (Public History – Geschichte in der Praxis), Tübingen 2018.
- Walz, Markus (Hrsg.), Handbuch Museum. Geschichte – Aufgaben – Perspektiven, Stuttgart 2016.

Lisa Kemle ist als Referentin des Präsidenten bei der Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland tätig.

Zitation: Lisa Kemle, Clio-Guide: Museen und Gedenkstätten, in: Clio Guide – Ein Handbuch zu digitalen Ressourcen für die Geschichtswissenschaften, hrsg. von Silvia Daniel, Wilfried Enderle, Rüdiger Hohls, Thomas Meyer, Jens Prellwitz, Claudia Prinz, Annette Schuhmann, Silke Schwandt, 3. erw. und aktualisierte Aufl., Berlin 2023, <https://doi.org/10.60693/fxrr-9a60>