

Zeitgeschichte und Digital Humanities¹

Janina Raub, LWL-Freilichtmuseum Detmold

Zeitgeschichte hat sich unter dem Einfluss der Digitalisierung verändert, und damit meine ich nicht nur ihre Themen, sondern auch ihre Methoden. Die Anforderungen an die Geschichtsschreibung haben sich verändert. Der digitale Wandel stellt Kultureinrichtungen vor neue Herausforderungen. Auch an den Universitäten ist diese Veränderung bereits spürbar geworden. In Seminaren wird gefragt: Ist Facebook eine zeithistorische Quelle? Was passiert mit den Abermillionen Tweets, Mails, Hangouts oder WhatsApp-Nachrichten? Wie können wir die unzähligen Kommentare archivieren – und müssen wir das überhaupt?

„Nicht nur die Art und die Menge der Quellen haben sich verändert, der gesamte Arbeitsprozess von Zeithistoriker/innen hat etliche Modifikationen erfahren.“ schreibt Peter Haber auf der wissenschaftlichen Internetplattform „docupedia.de“.² Seit den 2000-er Jahren wird, vor allem vom angelsächsischen Raum ausgehend, über neue Potenziale der Geisteswissenschaften diskutiert. Aus diesen Denkanstößen sind die Digital Humanities, die digitalen Geisteswissenschaften, hervorgegangen.

Was sind digitale Geisteswissenschaften?

Geht man von den traditionellen Geisteswissenschaften aus, sind diese eine große Gruppe von Einzeldisziplinen wie Philosophie, Geschichte, Germanistik, etc., die sich alle im Allgemeinen mit dem geistigen und kulturellen Gut des Menschen

1 Der Text wurde auf der Tagung der Fachgruppe der Freilichtmuseen im Deutschen Museumsbund am 18. September 2015 im LWL-Freilichtmuseum Detmold vorgetragen. Für die Veröffentlichung wurde er geringfügig überarbeitet und mit Fußnoten versehen.

2 https://docupedia.de/zg/Digital_Humanities

beschäftigen, dieses bewahren und hinterfragen.³ Dazu gehören Gesellschaft, Sprache, Kommunikation, Geschichte und vieles mehr. Die digitalen Geisteswissenschaften sind eine Symbiose aus den uns bekannten inhaltlichen Ansätzen der Geistes- und Humanwissenschaften und „technischen“ Aspekten. Sie beschäftigen sich mit den Prozessen der Gewinnung und Vermittlung neuen Wissens unter den Bedingungen einer digitalen Arbeits- und Medienwelt, sowie der Reflexion über methodische und theoretische Grundlagen der Geisteswissenschaften in einer digitalen Welt.⁴ Vom Ende der 90-er bis Ende der 2000-er Jahre konnte in diesem Segment eine enorm hohe Professionalisierung erreicht werden.

Welchen Stellenwert diese neue Bewegung der Digital Humanities haben wird, ist noch unklar. Einige sehen in ihnen eine Hilfswissenschaft, andere eher angewandte Informatik und die besonders entschiedenen Befürworter erblicken gar die Chance einer allumfassenden Geisteswissenschaft mit digitalen Methoden und Praktiken, die durch die Anwendung und Weiterentwicklung ihrer technischen Werkzeuge Wege zu neuen Methoden und Erkenntnissen öffnen kann.

Inzwischen sind Digital Humanities zur Hochschuldisziplin geworden – in Verbindung mit den klassischen Geisteswissenschaften. Ein Abschluss in digitalen Geisteswissenschaften, wie man ihn an mittlerweile vielen Universitäten machen kann, ist eine Fächerkombination aus einer traditionellen Geisteswissenschaft und einem digitalen Schwerpunkt, wie zum Beispiel Computerlinguistik oder Fachinformatik.

Die Ausrichtung der Lehrinhalte hängt vor allem von der fachlichen Schwerpunktsetzung in den Geisteswissenschaften ab und wird durch Segmente der Information, Kommunikation und Bibliothekswissenschaft ergänzt. Grundlage bleibt

3 <http://www.dig-hum.de/digitale-geisteswissenschaften>

4 Ebd.

die Vermittlung eines spezifischen Gegenstands oder einer Methode, wie zum Beispiel der Quellenarbeit für den Geschichtswissenschaftler. Im Weiteren kann man erlernen, Problemstellungen und Daten für eine digitale Bearbeitung und Nachnutzung zugänglich zu machen, im Falle der Quellen etwa durch Digitalisierung von historisch relevantem Bild- und Schriftgut wie Urkunden, Akten, Nachlässen und Fotos. Dazu gehört der Kompetenzerwerb im Bereich technischer Lösungen wie etwa der eigenständigen Entwicklung von Software-Modulen für geisteswissenschaftliche Methoden. Die Ausbildung erhält damit einen hohen Anteil an Informatik. Ebenfalls vermittelt werden Basiskenntnisse in den Bereichen Webtechnologien, Content Management Systeme, Programmierung usw. Ein wichtiger Faktor ist darüber hinaus das Erlernen ergebnisorientierter Präsentationsformen. Die Art der Visualisierung hilft vor allem dem Laien, im Falle von Museen dem Besucher, komplexe Prozesse nachzuvollziehen. Eine professionelle Präsentation bzw. Visualisierung ist aber auch für den fachlich-wissenschaftlichen Diskurs unerlässlich. Für den Berufseinstieg wird folgendes prognostiziert: „Zu den Bereichen, in denen Digital Humanities-Kompetenzen heute einen erheblichen Startvorteil bedeuten, gehört der Sektor der mit dem kulturellen Erbe befassten Institutionen und Einrichtungen (Bibliotheken, Archive, Museen), der aufgrund der Digitalisierungswelle nach Spezialisten in diesem Bereich verlangt.“⁵

Der wichtigste und auch für Museen interessanteste Aspekt ist die Digitalisierung des Wissens und des kulturellen Erbes.⁶ Dieser umfassende Digitalisierungsprozess hat eine starke Veränderung in der Museumsarbeit zur Folge.

5 <http://www.dig-hum.de/digitale-geisteswissenschaften> (Patrick Sahle; Texte aus der Broschüre 'Digitale Geisteswissenschaften')

6 Online-Archivierung und Bereitstellung von Digitalisaten von Literatur, Archivalien, Fotos, Kunst- und Museumsobjekten usw. in Online-Portalen mithilfe von Bibliotheks-, Archiv- und Museumsdatenbanken...

Was der digitale Wandel für die Museen bedeutet

Zu den grundlegenden Museumsaufgaben Sammeln, Bewahren, Forschen und Vermitteln gibt es verschiedenste Ansätze der Digitalisierung, die im Folgenden skizziert werden sollen. Dabei wird kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben. Das Netz bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten, und der Markt in diesem Bereich ändert sich sehr schnell.

Sammeln

Digitales Sammlungsmanagement beinhaltet die datenbankgestützte Erfassung, Archivierung und Bereitstellung von Informationen rund um die Sammlungsobjekte eines Museums.

Den Museen stellt sich die Frage, was und wie digitalisiert wird. Das 'Was' öffnet das Problemfeld der Auswahl aus dem immensen Fundus der Kulturgüter, da zurzeit niemand annimmt, dass eine vollständige Digitalisierung sinnvoll bzw. möglich ist.

Ziel ist eine flexible Wissensnutzung, die unendliche Verknüpfungen von Inhalten zulässt und der kreativen Nutzung damit keine Grenzen setzt, also das Wissen ausschöpft in seinen unbegrenzten Möglichkeiten der Kombination und Differenzierung. Viele Museen geben durch das Onlinestellen von Sammlungsbeständen Einblicke in ihre Magazine, was eine klare Erfassung und wissenschaftliche Dokumentation durchaus fördern kann. Hierbei wird in den nächsten Jahren einer Einigung der Fachcommunities auf Standards für die Erschließung musealer Sammlungen und für die Bereitstellung der Metadaten und Content eine hohe Bedeutung zukommen. Auch wird noch eine Diskussion zu führen sein, wie die entstandenen Präsentationsplattformen, wie beispielsweise die Deutsche Digitale Bibliothek und Europeana, mit lokalen, nationalen und/oder internationalen Museen kooperieren können. Eine Förderung der Kommunikation zwischen den Einrichtungen ist unabdingbar, um den Museen einen besseren Zugang zur

Drittmittelförderung zu ebnen. Hier sollten Museen als eminent wichtige Informationsinfrastruktureinrichtungen gefördert werden, doch dafür müssen gemeinsame Standards und normierte Schnittstellen entwickelt werden

Bei aller Euphorie sollte nicht außer Acht gelassen werden, dass bei der Veröffentlichung von digitalen Daten einige grundsätzliche Fragen berücksichtigt werden müssen. Vor allem aber sind urheber-, nutzungs- und verwertungsrechtliche Aspekte zu beachten, das gilt potentiell für Objektbeschreibungen, vor allem aber für die Objekte und Digitalisate selbst. Auch müssen datenschutzrechtliche Schranken beachtet werden: So darf nicht jede Information beispielsweise über private Vorbesitzer oder den Kaufpreis freigegeben werden, mit denen das Objekt in der Datenbank verknüpft ist, um die internen Arbeitsabläufe im Museum zu erleichtern. In besonderem Maße ist der Datenschutz bei zeitgeschichtlichen Quellen oder Objekten zu berücksichtigen, wenn deren Sperrfrist noch nicht abgelaufen ist, d.h., wenn diese mit Informationen zu lebenden oder erst kürzlich verstorbenen Personen verknüpft sind.

Die nächste Frage ist, inwieweit man dem Laien oder Nutzer die Möglichkeit gibt, sein Wissen einzubringen. Dies ließe sich in Form eines Kommentarfelds realisieren. So könnten museale Sammlungen mit dem Wissensschatz von privaten Nutzern, Sammlern oder anderen Experten zu einem weitreichenden Wissensspeicher verbunden werden. Aber es besteht hier immer ein hohes Risiko, da sich auf diese Weise schnell Fehlinformationen einschleichen können. Auch digitale Sammlungsinformationen müssen sachlich korrekt und aktuell sein. Zu den Informationen, die über ein Objekt gesammelt und mithilfe einer Datenbank übersichtlich aufbereitet werden können, zählen digitalen Abbildung des Gegenstandes, vielfältige Informationen zum Hersteller, Material, Entstehungskontext, dem Erhaltungszustand und dergleichen mehr. Ein Objekt gilt dann als digital erfasst,

wenn die Abbildungen mit den textlich beschreibenden Daten korrekt verknüpft sind und diese Daten den zuvor festgelegten Dokumentationsrichtlinien in Menge und Qualität entsprechen.

Eine digitale Sammlungsdokumentation wird in Zukunft ohne Zweifel die Arbeit in Forschung und Verwaltung erleichtern.⁷ Ich möchte dazu ein kurzes Beispiel nennen, das die Arbeit an unserer aktuellen Ausstellung "Geraubte Jahre. Alltag der Zwangsarbeit in Westfalen" maßgeblich geprägt hat. In Vorbereitung auf das Projekt gab es in einer Tageszeitung in Rietberg, dem Herkunftsort der auszustellenden Fotos, eine Suchaktion zu den Bildern der Zwangsarbeiter/innen, die in dem heute im Freilichtmuseum stehenden Fotoatelier aus Rietberg hergestellt worden sind. Es wurde gefragt, ob jemand wiedererkannt wird, so wie es auch in den Jahren zuvor zu historischen Fotos von Rietberger Bürger/innen gemacht worden war. Einige Namen konnten auf diese Weise aufgeklärt werden. Unterstützend wurden die Glasplatten-Negative der historischen Fotos digitalisiert, sie sind auf der Homepage des Freilichtmuseums einsehbar. Mithilfe lokaler Initiativen wurde so ein Netzwerk zur Erforschung des Schicksals der Zwangsarbeiter gebildet, das über das Internet im ständigen Kontakt bleiben kann.

Ein grundlegend neuer Aspekt, den digitale Sammlungen mit sich bringen, liegt nicht in der eigentlichen Erarbeitung einer Datenbank und der Einarbeitung digitaler Abbildungen, sondern in der Bewahrung des so genannten *digital born Material*. Gemeint sind digitale Bild- und Texterzeugnisse, die gar nicht mehr in einer analogen Form vorliegen. Museen stehen hier vor neuen, großen Herausforderungen und müssen sich die Frage stellen, wie das *digital born Material* aufbewahrt und gesichert werden kann.

7 <http://www.digicult-verbund.de/vortraege/sieglerschmidt-objektdokumentation.pdf>

Ein praktisches Beispiel ist hier wieder die Zusammenarbeit mit einem heutigen Fotoatelier in Rietberg. Nach der Übernahme von historischen Glasplatten, Dias und Negativen sollen in Zukunft auch die Bildarchive einer heutigen Fotografin übernommen werden. Diese Fotografin vor Ort arbeitet natürlich mit einer Digitalkamera. Wie also kann man langfristig eine große Datenmenge übernehmen? Vorreiter auf diesem Gebiet sind die Archive, die sich nicht nur die traditionell archivische Frage stellen, ob ein Objekt übernommen und archiviert werden soll, sondern, wegen der Vielgestaltigkeit und Flüchtigkeit von digitalen Objekten, auch, wie es übernommen und archiviert werden soll, damit es in seiner ursprünglichen Aussage dauerhaft authentisch erhalten bleibt. Neben der Archivwürdigkeit steht hier also auch die Archivfähigkeit eines angebotenen Objekts zur Debatte. Deshalb müssen bei der digitalen Archivierung Methoden gefunden und angewendet werden, die die eindeutige Definition eines digitalen Objekts ermöglichen. Realisiert wird dies durch die Programmierung von Speicherformaten, die langfristig funktionieren müssen, um eine Haltbarkeit bei andauernder technischer Neuentwicklung zu gewährleisten. Demnächst werden große Datenmengen in Form von digitalen Paketen in museale Sammlungen übergehen.

Diese neuen Formen verändern auch die Arbeit in der wissenschaftlichen Forschung. Datenpakete können mithilfe der Digital Humanities auf vielfältige Weise analysiert und öffentlich zugänglich gemacht werden. Die Vernetzung und ubiquitäre Verfügbarkeit der Wissensbestände wird zu einer grundsätzlichen Wandlung des wissenschaftlichen Arbeitens, aber auch der Informationsbeschaffung insgesamt führen.

Es gibt verschiedene Perioden der Web-Nutzung in den Geisteswissenschaften. Zunächst stand für private Nutzer die Informationsbeschaffung im Vordergrund, bis man dazu überging, das Netz auch zur Bereitstellung von Informationen zu nutzen.

Forschungsergebnisse können online publiziert und so mit der ganzen Welt geteilt werden. Heute befinden wir uns in einer fortgeschrittenen Findungsphase, in der es die Potenziale einer gemeinsamen Bearbeitung der bereitgestellten Informationen noch zu erschließen gilt.

Die Angst vor dem Verlust der Wissenschaftlichkeit ist jedoch gegenwärtig. Gerade in Zeiten von frei zugänglichen Online-Ressourcen wie Wikipedia und Google kann es schnell zu Fehlinformationen kommen – auch wenn jeder Student heute lernen und in der Lage sein sollte, einen Wikipedia-Artikel kritisch zu hinterfragen. Es ist erforderlich, neue Qualitätsstandards zu entwickeln, die wissenschaftliches Arbeiten mit Online-Ressourcen qualifizieren können.

Doch es gibt auch Beispiele von wissenschaftlichen Blogs, die durch den Zusammenschluss unter Dachverbänden bzw. in wissenschaftlichen Communities eine fachliche Kontrolle in Form von „peer review“ gewährleisten können. Ein Beispiel hierfür ist das Blogportal Hypotheses.⁸ Nutzer können hier schnelle und aktuelle Informationen zu den Themen ihrer Wahl bekommen. Autoren haben die Möglichkeit, Wissen und Information auf diese Weise schnell und aktuell weiterzugeben.

Weitere Neuerungen für das wissenschaftliche Arbeiten sind eine Vielzahl an Online-Datenbanken und -Editionen, die für jedermann jederzeit zugänglich sind. Unter diese Kategorie sind auch Websites wie HSozKult⁹ und Clio-online¹⁰ zu zählen, die neben Online-Rezensionen weiterführende Links zu Veranstaltungen, etwa Tagungen, und Forschungsprojekten, bieten.

8 <http://de.hypotheses.org/>

9 <http://www.hsozkult.de/>

10 <http://www.clio-online.de/>

Besonders im Bereich der Zeitgeschichte bieten Vernetzungen über die einschlägigen Webseiten Zugriffsmöglichkeiten auf ein weites Spektrum an Primär- und Sekundärquellen. Nennen möchte ich hier vor allem die Seite des Instituts für Zeitgeschichte, die Publikationen, Projekte, Editionen und vieles mehr gebündelt zur Verfügung stellt. Nach eigenen Angaben versteht sich das Institut als ein lebendiges Forum: „Mit einer Fülle von Konferenzen, Vorträgen und Buchpräsentationen an allen seinen Standorten belebt das Institut für Zeitgeschichte den wissenschaftlichen Diskurs und sorgt für einen intensiven Dialog zwischen Forschung und interessierter Öffentlichkeit. Das Institut für Zeitgeschichte versteht sich somit nicht nur als anspruchsvolle Forschungseinrichtung, sondern auch als lebendiges Forum für Debatten und Wissenstransfer.“¹¹

Auf ähnliche Weise bieten die Internetseiten einiger Gedenkstätten vielfältige Anknüpfungspunkte zum Dialog. Sie geben ebenfalls die Möglichkeit zur persönlichen Auseinandersetzung mit den jeweiligen Inhalten. Auf der Seite des Dokumentationszentrums NS-Zwangsarbeit Berlin Schöneeweide findet man zum Beispiel ein Onlinearchiv mit Zeitzeugen-Berichten.¹²

Damit komme ich auch schon zu meiner letzten Frage, **wie der digitale Wandel die Vermittlungsarbeit im Museum schon verändert hat und in Zukunft verändern könnte.**

Wie das Beispiel des Dokumentationszentrums zeigt, können Besucher heute viel intensiver mit den ausgestellten Materialien in Kontakt treten. Oft reicht dazu ein Besuch im Museum nicht aus, denn Objekte und das Personal können nicht mit nach Hause genommen werden. So bietet die Onlinestellung von Informationsinhalten

11 <http://www.ifz-muenchen.de/das-institut/ueber-das-institut/unser-profil/>

12 <http://www.dz-ns-zwangsarbeit.de/zeitzeugenarchiv/>

interessierten Besuchern die Möglichkeit der vertiefenden Vor- und/oder Nachbereitung einer Ausstellung.

Doch es ist nicht nur die Verfügbarkeit von Wissen, die sich verändert hat – auch die Ausstellungen selbst und ihre Besucher/innen haben sich verändert. Die neue Freizeit- und Mediengesellschaft stellt neue Ansprüche an Ausstellungsbesuche.

Der nächste Schritt des LWL-Freilichtmuseums Detmold zur digitalen Besucherinformation ist ein neuartiges App-gestütztes System, genannt iBeacons, das den Besucher/innen ergänzende Informationen und neue Erlebnisse in einem Raum ohne freien Internetzugang bieten kann. „Das Wort *Beacon* leitet sich von dem englischen Begriff für ‚Leuchfeuer‘ ab und beschreibt recht genau die Funktion. iBeacon basiert auf einem Sender-Empfänger-Prinzip. Dazu werden im Raum kleine Sender (Beacons) als Signalgeber platziert, die in festen Zeitintervallen Signale senden. Kommt ein Empfänger – z.B. das Smartphone eines Museumsbesuchers oder einer -besucherin – mit einer installierten Mobile App, die für den Empfang von iBeacon Signalen konfiguriert ist, in die Reichweite eines Senders, können durch eine Push-Nachricht Informationen übermittelt werden.“¹³ Zu ausgewählten Museumsgebäuden oder für das neue Themenjahr können so erstmals Zusatzmaterialien zur Verfügung gestellt werden, die weit über einen einfachen Ausstellungstext hinausgehen. Praktisch könnte das folgendermaßen aussehen: Ein Besucher kommt in seinem Rundgang in eines unserer Häuser und kann an bestimmten Stellen Direktnachrichten empfangen. So könnte er beispielsweise auf einen Nachttopf unter dem Bett hingewiesen werden. Zusätzlich können ihm weitere Inhalte angezeigt werden, die er beliebig auswählen kann. Neben technischen Informationen etwa zu den Maßen eines Objektes könnten so auch historische Quellen hochgeladen werden wie beispielsweise Verordnungen zur

13 <https://de.wikipedia.org/wiki/iBeacon>

Nachtopfentleerung in früheren Jahrhunderten. Die Inhalte sind beliebig erweiterbar und können durch Audio- und Video-Systeme ergänzt werden. Der Besucher kann so interaktiv mitentscheiden was ihn interessiert und nach eigenen Vorlieben vertiefend einsteigen. Was eine solche App jedoch auf keinen Fall ersetzen soll, ist der direkte persönliche Kontakt zwischen Besucher/innen und Museumsmitarbeiter/innen, der nach wie vor die beste Art der Vermittlung ist und bleiben wird.

iBeacons sind nur eine Art neuer Informationssysteme, die nach und nach Eingang in die Museumslandschaft finden werden. Sicher bringen neue Techniken nicht immer Verbesserungen mit sich, doch das ist die Krux der Schnelllebigkeit der heutigen Gesellschaft. Ein gut durchdachtes und mit sorgfältig ausgewählten Inhalten bestücktes System kann viele Vorteile bieten. Neben der erweiterten Wissensvermittlung bietet es auch praktische Möglichkeiten für die Inklusion von Menschen mit Behinderungen. So können mithilfe von Bildern und Videos für Rollstuhlfahrer nicht zugängliche Räume sichtbar gemacht werden. Texte können in einfacher Sprache geschrieben werden und Übersetzungen auch ausländischen Besucher/innen Informationen vermitteln.

Die besondere Herausforderung für Museen besteht darin, Wege zu finden, auch in Zukunft den Wert des historischen Originals als authentisches Zeitzeugnis nicht zu überdecken, sondern ihn durch digitale und technische Hilfsmittel zu betonen und zu bestärken.