

Vernetzte Objekte

Geschichtskulturelles Lernen im digitalen Raum

Anna-Valeska Strugalla und Sophie Kühnlenz

Mit »Open Glam«¹ oder »Sharing is caring«² gründeten sich um 2010 museumsübergreifende Netzwerke, die sich für die Öffnung und digitale Zugänglichkeit (musealer) Sammlungen engagieren. Im Mittelpunkt ihrer Arbeit steht die Forderung, das Potential, das die Digitalisierung von Sammlungsbeständen bietet, voll auszuschöpfen und Kulturgüter in Form eines digitalisierten Kulturerbes Menschen weltweit zugänglich zu machen. Nicht zuletzt durch solche Initiativen werden Museen und ihre Sammlungen immer mehr zu hybriden, analog-digitalen Räumen, die durch die Chancen und Herausforderungen der digitalen Transformation geprägt und strukturiert werden. Im Jahr 2018 bezeichnete der damalige Präsident des Deutschen Museumsbundes Eckart Köhne Digitalisierungsstrategien als eine »Querschnittsaufgabe« für Museen. »[F]ast keine Museumsaufgabe lässt sich mehr ohne digitale Instrumente bewältigen.«³ Zuletzt trug der Ausnahmezustand während der Corona-Pandemie dazu bei, dass immer mehr Angebote deutscher und europäischer Museen ins Digitale verlagert wurden. Um weiter Vermittlungsarbeit

-
- 1 Das »Open Glam« ist ein Netzwerk von Museen, Galerien und anderen Kulturinstitutionen, das sich für eine gemeinsame und transparente Nutzung kulturellen Erbes einsetzt (GLAM ist dabei das englische Akronym für Galleries, Libraries, Archives, Museums). Vgl. Homepage Open Glam, <https://openglam.org/>, aufgerufen am 22.10.2022.
 - 2 Auf den »Sharing is Caring« -Konferenzen, die, unter anderem, von der Dänischen National Galerie initiiert werden, tauschen sich Fachleute seit 2011 darüber aus, wie man Museumssammlungen durch Digitalisierungsprojekte jeder*m zugänglich machen kann.
 - 3 Köhne, Eckart: Digitalisierung im Museum, eine Selbstverständlichkeit? In: Bulletin Deutscher Museumsbund 3 (2018), S. 1.

leisten zu können, gingen Mitarbeiter*innen weit über ihre Grenzen hinaus:⁴ Podcasts wurden aufgezeichnet, Videoführungen produziert, Social-Media-Events ins Leben gerufen. Eine Umfrage ergab, dass 93 % von 600 Museen aus 48 europäischen Ländern während der Pandemie Online-Angebote erweitert oder neu aufgebaut haben. Dabei wurde vor allem an Social-Media-Kanälen (76 % der Museen erweitert oder neu aufgebaut) und Videomaterialien (63 % der Museen erweitert oder neu aufgebaut), aber auch an Online-Sammlungen gearbeitet (44 %).⁵

Neben etablierten Museumsinstitutionen, die ihre (physischen) Depots und Ausstellungen um digitale Zugänge und Formate erweitern, nutzen auch zivilgesellschaftliche Initiativen und Vereine erfolgreich die Möglichkeiten der digitalen Bereitstellung und Vernetzung lokaler Geschichten und Sammlungen im Netz. Dass in immer größerem Ausmaß Vermittlungsangebote, aber auch Forschungsarbeit und Sammlungen digital zugänglich gemacht werden, verändert die Institution Museum – als Wissensspeicher, als Forschungsstätte, als Lernort – und den Umgang mit analogen, hybriden und digitalen Sammlungen. Neue Zugänge und inhaltliche Schwerpunkte entstehen, Kommunikationsformen und Vernetzungsmöglichkeiten multiplizieren sich. Im Folgenden soll betrachtet werden, was diese digitale Transformation für das historische Lernen mit (musealen) Sammlungen bedeutet.

1 Das digitale Museum als Lernort

Mit Christoph Kühberger ist das Museum als Ort historischen Lernens kein »Ort der ›Wahrheit‹« oder »der ›authentischen Begegnung‹«. ⁶ Das Museum

4 Vgl. Struggalla, Anna Valeska; Steffen, Nils: Museen in Zeiten von Corona – eine digitale Revolution? In: Zeitschrift für Museum und Bildung, Bd. 88, S. 119–132.

5 Network of European Museum Organisations, 2021 (Hg.): Follow-up survey of the impact of the COVID-19 pandemic on museums in Europe. Final Report, <https://www.ne-mo.org/advocacy/our-advocacy-work/museums-during-covid-19.html>, aufgerufen am 25.10.2022, S. 14. Die Erhebung zeigt darüber hinaus, dass kleineren Museen häufig die personellen und finanziellen Ressourcen fehlten, um mit digitalen Angeboten auf den Lockdown zu reagieren. Vgl. NEMO-Report, S. 16.

6 Kühberger, Christoph: Historische Ausstellungen als Darstellungen der Vergangenheit hinterfragen. In: Alois Ecker u.a. (Hg.): Historisches Lernen im Museum. Frankfurt a.M. 2018, S. 147–158, hier S. 149.

sei vielmehr eine Art »Zeitlabor[e]«,⁷ in dem das Re- und De-Konstruieren von (musealen) Aussagen über die Vergangenheit angeregt werden kann. Museen sowie ihre Sammlungen und Ausstellungen sind Produkte der Geschichtskultur einer Gesellschaft und einer bestimmten Zeit, die sich »auf Ereignisse und Begegnungen der Vergangenheit beziehen«.⁸

Als Ziel historischen Lernens wird hier die Ausbildung eines reflektierten und (selbst)reflexiven Geschichtsbewusstseins verstanden, also der Fähigkeit, »Geschichte zu erzählen und erzählte Geschichte zu verstehen«⁹. Die Beschäftigung mit der Geschichtskultur einer Gesellschaft hilft in diesem Ausbildungsprozess, um zu verstehen, wie eine Gesellschaft mit Geschichte umgeht. Um didaktisch genauer zu operationalisieren, wie dieses Bewusstsein zu fördern ist, haben Geschichtsdidaktiker*innen Fähigkeiten, sogenannte »Kompetenzen«, definiert, die in einem Prozess historischen Lernens ausgebildet werden sollten. Hans-Jürgen Pandel hat Geschichtskultur mit Hermann Lübke als »Vergangenheitsvergegenwärtigungspraxis«¹⁰ bezeichnet. Mit Blick auf geschichtskulturelle Lerninhalte schlägt er vor, neben einer Gattungskompetenz, die Lernende in die Lage versetzt, Eigenarten von Quellen zu erkennen und einordnen zu können, auch eine narrative und eine Interpretationskompetenz auszubilden, also die historischen Welt- und

-
- 7 Den Zeitlabor-Begriff zitiert Kühberger nach Freitag, Jan: Konsum und Massenkultur. Von der Technisierung und Ökonomisierung ästhetischer Erfahrung. In: Martina Padberg, Martin Schmidt (Hg.): Die Magie der Geschichte. Geschichtskultur und Museum. Bielefeld 2010, S. 25–38, hier S. 37f.
 - 8 Pandel, Hans-Jürgen: Geschichtskultur als Aufgabe der Geschichtsdidaktik: Viel zu wissen ist zu wenig. In: Vadim Oswalt, Hans-Jürgen Pandel (Hg.): Geschichtskultur. Die Anwesenheit von Vergangenheit in der Gegenwart. Schwalbach/Ts. 2009, S. 19–33, hier S. 27.
 - 9 Pandel, Hans-Jürgen: Historisches Erzählen: Narrativität im Geschichtsunterricht. Schwalbach/Ts. 2010, S. 10. Neben diesem hier zu Grunde gelegten Verständnis existieren viele weitere unterschiedliche Auffassungen darüber, was Historisches Lernen eigentlich ist bzw. sein sollte. Vgl. Meyer-Hamme, Johannes: Was heißt »historisches Lernen«? Eine Begriffsbestimmung im Spannungsfeld gesellschaftlicher Anforderungen, subjektiver Bedeutungszuschreibungen und Kompetenzen historischen Denkens. In: Thomas Sandkühler u.a. (Hg.): Geschichtsunterricht im 21. Jahrhundert: Eine geschichtsdidaktische Standortbestimmung. Göttingen 2018, S. 75–92, hier insbesondere Kapitel 1 und 2, S. 78–88.
 - 10 Pandel, Hans-Jürgen: Geschichte als kulturelle Bildung. Mechanismen der Geschichtskultur. In: Vadim Oswalt, Hans-Jürgen Pandel (Hg.): Handbuch Geschichtskultur im Unterricht. Frankfurt M. 2021, S. 11–35, hier S. 15.

Menschenbilder zu rekonstruieren und Sinnbildungsmuster zu erkennen und anwenden zu können. Die geschichtskulturelle Kompetenz befähigt dazu, Geschichtsdeutungen in ihrer Zeit zu verstehen und einzuordnen.¹¹

Die Sammlung wird häufig als »Herzstück«¹² des Museums betrachtet, Objekte stellen dann den Kern musealer Präsentationen und Vermittlungsarbeit dar. Gleichwohl existieren seit den 1980er Jahren Stimmen, die das Museum vor allem als Forum und Ort der Begegnung verstehen, an dem nicht die Objekte, sondern die individuelle Erfahrung der Besucher*innen im Mittelpunkt stehen. Die konstruktivistische Lerntheorie dieser sogenannten *New Museology*¹³ setzt sich zum Ziel, dass Museumsmacher*innen und Besuchende die Bedeutung einer musealen Präsentation gemeinsam konstruieren. Sammlungen zugänglicher zu machen und museale Prozesse partizipativer zu gestalten ist dabei ein zentrales Element, um durch die Arbeit mit Objekten individuelle Deutungen von Vergangenheit anzustoßen.¹⁴ Die digitale Transformation der Museen birgt für die Ideen der *New Museology* vielfältige Anknüpfungspunkte. Die Digitalisierung von Objektbeständen geht oft einher mit Forderungen nach einer verbesserten Zugänglichkeit von Museumssammlungen. Zudem rücken beim partizipativen Zusammentragen neuer Sammlungsbestände im digitalen Raum, aber auch beim kollektiven Bearbeiten und Erweitern von bestehenden (analogen) Sammlungen, die individuellen Perspektiven und Geschichten der Besuchenden in den Blick. Was diese verschiedenen Dimensionen des digital Zugänglich-Machens und Gemeinsam-Erstellens und -Bearbeiten für das historische Lernen und Erzählen in *Digitalien* bedeutet, wird im Folgenden anhand von drei Beispielen untersucht. Mit dem digitalen Angebot des Historischen Museum Frankfurt, der Präsentation von Objekten des Deutschen Historischen Museums auf der Plattform *Google Arts & Culture* und dem Projekt *Lichtenhagen im Gedächtnis* analysieren wir drei Webanwendungen, die auf unterschiedliche Art und

11 Vgl. Barricelli, Michele; Gautschi, Peter; Körber, Andreas: Historische Kompetenzen und Kompetenzmodelle. In: Michele Barricelli, Martin Lücke (Hg.): Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts. Schwalbach/Ts. 2017, S. 207–235, hier S. 217ff.

12 Mucha, Franziska, 18.07.2018: Digitale Museumspraxis #15 – Sammlung, Blog des Historischen Museums Frankfurt, <https://blog.historisches-museum-frankfurt.de/digital-e-museumspraxis-15-sammlung/>, aufgerufen am 22.10.2022.

13 Vgl. Vergo, Peter (Hg.): *The New Museology*. London 1989.

14 Vgl. Lepenies, Annette: Wissen vermitteln im Museum. Köln u.a. 2003 (Schriften des Deutschen Hygiene Museums Dresden), S. 71.

Weise bestehende Sammlungen vernetzen, digital zugänglich machen und verschiedene Grade von Beteiligung bieten.

2 Sammlungen digital – drei Vermittlungsangebote

Das Historische Museum Frankfurt machte im Mai 2018 erstmals eine Beta-Version der eigenen Online-Sammlung zugänglich.¹⁵ Seitdem hat das Haus dieses Online-Angebot immer weiter ausgebaut. Mittlerweile sind 7.034 Objekte¹⁶ fotografiert und als Digitalisate in einer Datenbank hinterlegt. Die Besucher*innen der Plattform haben die Möglichkeit, die digitalisierten Objekte mit der eigenen Social-Media-Community zu teilen oder ein Objekt-Datenblatt herunterzuladen. Außerdem entsteht unter dem Stichwort »immaterielles Frankfurt-Wissen« eine Sammlung von digitalem Kulturgut als *User Generated Content*. Frankfurter*innen haben im *Stadtlabor Digital* die Möglichkeit, eigene Erfahrungen und Alltagswissen aus der Gegenwart in Form von selbstgestalteten digitalen Beiträgen auf einer Karte zu platzieren.¹⁷ Darüber hinaus eröffnete das Frankfurter Museum im Oktober 2021 ein partizipatives digitales Ausstellungsprojekt. Die Arbeit *Von Jedem Eins* des Künstlers Karsten Bott zeigt in einem Wandregal im Museum in 45 Fächern 1.507 Objekte der Alltagskultur. In einer Medienstation, aber auch online von zu Hause aus, können diese Objekte einzeln angesteuert und mit eigenen Geschichten, Fotografien und Verlinkungen versehen werden.¹⁸

Auch das Deutsche Historische Museum Berlin hat in den letzten Jahren verschiedene digitale Angebote entwickelt. Neben dem *Lebendigen Museum Online* – kurz *LeMO*,¹⁹ das seit 1998 über 5.500 Objekte vorstellt und Inhalte

15 Vgl. Mucha: Digitale Museumspraxis #15.

16 Vgl. Sammlung Online des Historischen Museums Frankfurt, Stand Oktober 2022, <https://historisches-museum-frankfurt.de/onlinesammlung>, aufgerufen am 22.10.2022.

17 Vgl. Stadtlabor Digital, Historisches Museum Frankfurt, <https://stadtlabor-digital.de/stadtlabor-digital>, aufgerufen am 22.10.2022.

18 Vgl. Homepage der Ausstellung, <https://www.von-jedem-eins.de>, aufgerufen am 22.10.2022. Bis dato erweitern 35 User-Generierte Beiträge – mit Kommentaren zu Red-Underwear-Partys, über ein Bild der Golden Gate Bridge als Symbol für einen Reisetraum bis hin zur Schnupftabakdose vom Opa – die Installation und verweisen auf die vielfältigen persönlichen Anknüpfungspunkte, die Alltagsgegenstände bieten können.

19 Vgl. LeMO-Plattform des Deutschen Historischen Museums, <https://www.dhm.de/lemo>, aufgerufen am 23.10.2022. Für eine erste didaktische Analyse der LeMO-Plattform

der Dauerausstellung ins Digitale übersetzt und ergänzt, sind 165 Objekte im Rahmen des *Google Arts & Culture*-Projekts online einsehbar.²⁰ Seit 2011 hat der Internetkonzern auf seiner Plattform digitalisierte Objekte aus mittlerweile über 2.000 Museen in 80 Ländern in ultrahochauflösender Qualität dokumentiert und durch 360°-Rundgänge in den Museen verortet.²¹ Das Projekt ermöglicht dadurch nicht nur einen außergewöhnlich detailgenauen Zugang zu Digitalisaten der Objekte. Es werden auch Verknüpfungen und Querverbindungen zwischen den einzelnen Sammlungen hergestellt – eine hypertextuelle bzw. -materielle Ebene entsteht. Außerdem sind personalisierte Anwendungen, wie etwa das Erstellen eigener Sammlungen, möglich – immer unter der Prämisse, über ein Google-Konto registriert zu sein.

Im Gegensatz zu diesen beiden Sammlungen etablierter öffentlicher Kulturinstitutionen behandelt das dritte Fallbeispiel eine Sammlung, die durch ehrenamtliches zivilgesellschaftliches Engagement getragen wird. Der Verein Soziale Bildung e.V. engagiert sich seit 2015 für den Aufbau eines Dokumentationszentrums *Lichtenhagen im Gedächtnis*.²² Gefördert durch die Stadt Rostock setzt sich das Zentrum zum Ziel, Anlaufstelle für Menschen zu sein, die sich mit rassistischen Ausschreitungen auseinandersetzen wollen. Der Verein möchte das Wissen über die rassistischen Anschläge, die sich im August 1992 in

vgl. Wilschky, Karl: Geschichte und Geschehen multimedial – »Das 20. Jahrhundert – die Jahre 1914–1949«. In: Uwe Danker, Astrid Schwabe (Hg.): Historisches Lernen im Internet. Geschichtsdidaktik und Neue Medien. Schwalbach/Ts. 2008, S. 237–248. Eine weitere Betrachtung der vielgenutzten und mittlerweile weiterentwickelten Plattform aus didaktischer Perspektive wäre wünschenswert.

20 Vgl. »Deutsches Historisches Museum« auf der Plattform *Google Arts & Culture*, <https://artsandculture.google.com/partner/deutsches-historisches-museum?hl=de>, aufgerufen am 23.10.2022.

21 Seit 2016 existiert eine eigene App für das Projekt, das im Jahr 2018 von einem vor allem in der Fachwelt beliebten Tool zu einem viralen Download-Hit wurde: Google erweiterte damals die Anwendung um ein Selfie-Feature, das durch eine Gesichtserkennung ein Kunstwerk mit ähnlichen Zügen als »kunsthistorischen Zwilling« herausucht. Die Daten, die das Selfie-Feature generiert, nutzt der Internetkonzern als Trainingsprogramm für die Arbeit zu Gesichtserkennungsprogrammen, vgl. Reichert, Kolja, 23.01.2018: Ist Helene Fischer eigentlich ein Knaabe?, <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kunst-und-architektur/googles-arts-culture-app-ich-ist-doch-kein-anderer-15408783-p2.html>, aufgerufen am 24.10.2022.

22 Vgl. Homepage des Dokumentationszentrums, <https://lichtenhagen-1992.de/>, aufgerufen am 22.10.2022.

Rostock-Lichtenhagen ereigneten, zu einem Baustein demokratischer Erinnerungskultur machen. Dafür führen die Mitglieder Quellen und Zeugnisse des Pogroms, seiner Folgen und der Aufarbeitungen zusammen, erstellen Digitalisate und machen sie der interessierten Öffentlichkeit online zugänglich.²³ In diesem Rahmen veröffentlichte der Verein 2022 zum 30-jährigen Gedenken die Webdokumentation *Rostock-Lichtenhagen 1992*.²⁴ Anhand von sechs Stationen beleuchtet die Dokumentation mit dem Pogrom verknüpfte Orte wie das Verlagsgebäude der Ostsee-Zeitung, Akteur*innen wie Angehörige des »Jugendalternativzentrums« (JAZ), die 1992 Gegenproteste organisierten, sowie rassistische Kontinuitäten, beispielsweise durch die Einbindung des Denkmals für Mehmet Turgut, der 2004 in Rostock vom NSU ermordet wurde.

3 Anderswert von »Online-Museen«

Werner Schweibenz hat digitale Museumspräsenzen kategorisiert. Neben sogenannten Broschüren- und Inhaltsmuseen, die lediglich Basisinformationen wie Adresse, Öffnungszeiten und Kontakte beziehungsweise textliche und bildliche Inhalte zu Objekten in Form einer Datenbank bereitstellen, versteht Schweibenz unter »Lernmuseen« Webangebote, die Inhalte didaktisch aufbereitet präsentieren und Verknüpfungen zu anderen digitalen Angeboten herstellen.²⁵ Als »Online-Museum« bezeichnet er ein »ausschließlich online existierendes, institutionenübergreifende[s]«²⁶ Museum.

Diese Kategorisierung hilft, um die untersuchten, digital vernetzten Angebote von den zahlreichen Ausstellungen, deren Inhalte schlicht ins Digitale »kopiert« wurden, zu unterscheiden.²⁷ Die drei untersuchten Digitalprojekte

23 Vgl. Homepage des Dokumentationszentrums, »Entstehung und Arbeitsbereiche«, <https://lichtenhagen-1992.de/entstehung-arbeitsbereiche/>, aufgerufen am 22.10.2022.

24 Vgl. Anwendung Lichtenhagen 1992, <https://app.lichtenhagen-1992.de/>, aufgerufen am 22.10.2022.

25 Vgl. Schweibenz, Werner: Das virtuelle Museum im Internet als Lernort. Konstruktivismus, »Flow«, Narration und digitales Storytelling. In: Uwe Danker, Astrid Schwabe (Hg.): Historisches Lernen im Internet. Geschichtsdidaktik und Neue Medien. Schwalbach/Ts. 2008, S. 154–168, hier S. 160ff. Als vierte Kategorie nennt Schweibenz noch eine »Gedächtnisinstitution« zum virtuellen Gedenken, differenziert diese aber nicht weiter aus, vgl. ebd., S. 162.

26 Vgl. Schweibenz, Werner, Das virtuelle Museum im Internet als Lernort, S. 162.

27 Der Aspekt »institutionenübergreifend« ist im Falle der hier besprochenen Beispiele differenzierter zu betrachten. *Lichtenhagen im Gedächtnis* vernetzt und präsentiert

fallen allesamt in die Gruppe der Lern- beziehungsweise Online-Museen, wobei sie sich nur bedingt trennscharf in die Kategorien nach Schweibenz einordnen lassen: Die Webdokumentation *Lichtenhagen 1992* existiert ausschließlich online, ist interaktiv aufbereitet und mit verschiedenen anderen Initiativen und Beständen verknüpft. Sie fungiert allerdings nicht als institutionenübergreifendes Angebot, sondern kann vielmehr als virtueller Ausstellungsraum des Vereins Soziale Bildung e.V. verstanden werden. Das Angebot von *Google Arts & Culture* zum Deutschen Historischen Museum existiert ausschließlich online. Das gesamte Angebot der Plattform speist sich aus mehreren Institutionen. Die Inhalte, die hier bereitstehen, sind aber auch über die Museen selbst zugänglich. Die Möglichkeit, die Sammlungen des Frankfurter Historischen Museums zu kommentieren und zu ergänzen, existiert wiederum nur im Digitalen, ist aber unmittelbar mit dem Haus und mit der Ausstellung selbst verknüpft.

Alle drei Projekte existieren exklusiv im digitalen Raum und finden einen neuen Umgang mit bestehenden Sammlungen. Daran anknüpfend soll mit Lisa Rosa das Digitale nicht nur als »Zusatzoption« in einem Lern- oder Vermittlungsprozess verstanden werden, die einen »Mehrwert« birgt. Sondern es soll herausgefunden werden, welchen »Anderswert«²⁸ solche digital vernetzten Angebote für Besucher*innen bereithalten. Der folgende Abschnitt beschreibt vier Spezifika für die Auseinandersetzung mit digitalen Sammlungen in den untersuchten Webpräsenzen, um abschließend auf die didaktischen Potenziale und Herausforderungen einzugehen.

Bestände von verschiedenen Initiativen, ist aber formal nicht an eine etablierte kulturhistorische Institution gebunden oder institutionenübergreifend. Das HMF bringt zwar eigene (analoge) Bestände mit (digitalen) Beiträgen von Besuchenden zusammen, vernetzt per se aber nicht mehrere Institutionen miteinander. *Google Arts & Culture* wiederum ist eine institutionenübergreifende Plattform, die Vernetzung der Objektdigitalisate überlassen die teilnehmenden Museen einer neuen Institution, in diesem Fall einem Unternehmen aus der freien Wirtschaft.

- 28 Rosa, Lisa: Medienbegriff, Lernbegriff und Geschichtslernen im digitalen Zeitalter. In: Christoph Pallaske (Hg.): Medien machen Geschichte. Neue Anforderungen an den geschichtsdidaktischen Medienbegriff im digitalen Wandel. Berlin 2015, S. 53–66, hier S. 64.

1) Die Auseinandersetzung mit einem Objekt in Digitalien bedeutet zum einen, dass die »sinnliche Erfahrbarkeit«²⁹ des Gegenstandes auf die (audio-)visuelle Dimension reduziert wird. Sie bedeutet zum anderen, dass durch Verknüpfung und Kontextualisierung im digitalen Raum neue (inhaltliche) Perspektiven hinzugewonnen werden.

Beispielsweise werden die 165 Objekte³⁰ aus dem Deutschen Historischen Museum auf *Google Arts & Culture* zwar auch in kurzen, linearen Erklärtexten vorgestellt. Doch darüber hinaus bietet die Anwendung fortlaufend neue Kategorisierungen und Angebote für vergleichbare oder bezugnehmende Museumsobjekte aus der gesamten Sammlungsdatenbank des Google-Projekts an (»Verwendet dieselben Materialien«, »Ungefähr zur selben Zeit entstanden«, »Optisch ähnliche Arbeit«³¹). Rund um das Museumsobjekt bildet sich ein Wissensnetz, das Querbezüge und Vergleiche anregt.

Statt dem Objekt, das bislang als Repräsentant *einer* Ausstellungserzählung von Kurator*innen eingesetzt wurde, kann das Digitalisat im digitalen Raum in mehreren unterschiedlichen inhaltlichen Zusammenhängen befragt werden, vergleichende Betrachtungen zwischen verschiedenen Sammlungen oder Ausstellungen auf der ganzen Welt sind möglich.

Im Gegensatz zur Platzierung in Glaskästen in der Regalinstallation *Von Jedem Eins* im Frankfurter Museum können die Digitalisate der Alltagsobjekte in der Webanwendung einzeln für sich betrachtet werden. Dies schafft die Möglichkeit, die Objekte aus der Inszenierung des Künstlers herauszulösen und in anderen Zusammenhängen zu erkunden. Ein einzelner Pinsel im Fach »Farbe, Nägel« löst bei eine*r Beiträger*in nostalgisches Zurückdenken an ausgedehnte Mal-Sessions in früheren Jahren – angesichts zahlreicher Leinwände und

29 Korff, Gottfried; Roth, Martin: Einleitung. In: Dies. (Hg.): Das historische Museum: Labor, Schaubühne, Identitätsfabrik. Frankfurt a.M., New York 1990, S. 9–37, hier S. 17.

30 Auf dem Google-Portal zum Deutschen Historischen Museum findet sich eine Übersicht mit 165 Objekten. Diese können in einer Grundeinstellung chronologisch nach ihrer Entstehungszeit und Beliebtheit der User*innen sortiert werden. Vgl. »Deutsches Historisches Museum« auf der Plattform *Google Arts & Culture*, <https://artsandculture.google.com/partner/deutsches-historisches-museum?hl=de&date=1900>, aufgerufen am 24.10.2022.

31 So angezeigt bei der Betrachtung des Digitalisats eines mittelalterlichen Topfhelms in der Kategorie »Geschichte Sammeln«, <https://artsandculture.google.com/asset/topfhelm/yQEW5VuUjJUrlQ?hl=de>, aufgerufen 22.10.2022.

Pinsel im elterlichen Keller – aus.³² An anderer Stelle verweist eine Person beim Kommentieren einer Audiokassette auf selbst zusammengestellte und gestaltete Mixtapes als »super-individuelle Freundschaftsgeschenke«³³.

Das Projekt *Stadtlabor Digital* ermöglicht, das eigene »Frankfurt-Wissen« auf einer digitalen Karte zu verorten. Besucher*innen bringen eigene »Marker« ins Museum und die (digitale) Sammlung ein.³⁴ In dem Videobeitrag »Wenn du mal aus dem Fenster schaust« porträtiert die Urenkelin ihre Urgroßmutter und erläutert die Bedeutung der Veranda als Raum, der Innen und Außen verbindet, der Bühne und Wintergarten zugleich ist und Ort, an dem ihre Oma seit Kindheitstagen gerne schläft.³⁵ Der fünfte Jahrgang einer Integrierten Gesamtschule in Frankfurt-Höchst steuert unter dem Titel »Sportlich unterwegs« ein ganzes Projekt zu »Orten der Jugend« mit kurzen Themenheften und Stop-Motion-Clips zum Skaterplatz, Handballspielen und Abkühlung im Wasser bei.³⁶ Frankfurter*innen, ob jung oder alt, schon lange da oder gerade erst angekommen, werden hier zu Kurator*innen. Die Sammlung wird um diverse, eigensinnige Perspektiven auf Vergangenheit erweitert und durch individuelle Gegenwarts- und Zukunftsbezüge neu kontextualisiert, sie wird zugänglicher und vernetzter.

Auch *Lichtenhagen 1992* kreiert neue Möglichkeiten der Auseinandersetzung mit den Sammlungsbeständen des Vereins. Durch ihre Digitalisierung werden Zeitungsartikel, Videointerviews mit Zeitzeug*innen und andere Überlieferungen, die die Initiative in den letzten Jahren zusammengetragen hat, zum ersten Mal in eine Geschichtserzählung eingebettet. Quellen, die bislang nur im Archiv des Vereins zugänglich sind, werden durch die Webdokumentation ortsunabhängig online zugänglich, bieten Anknüpfungspunkte für weitere Recherchen und Projekte und untermauern die Notwendigkeit

32 Vgl. Kommentar zum Objekt, <https://www.von-jedem-eins.de/von-jedem-viele?archivelD=&communityID=0x9d1d&type=community>, aufgerufen am 28.10.2022.

33 Vgl. Kommentar zu Mix-Tapes, <https://www.von-jedem-eins.de/von-jedem-viele?archivelD=&communityID=0x11c19&type=community>, aufgerufen am 28.08.2024.

34 Über ein Online-Formular können eigene Beiträge hochgeladen werden. Vgl. Stadtlabor Digital, »Jetzt mitmachen«, <https://historisches-museum-frankfurt.de/user>, aufgerufen am 24.10.2022.

35 Vgl. »Wenn du mal aus dem Fenster schaust«, <https://stadtlabor-digital.de/stadtlabor-digital-beitrag?sid=4272>, aufgerufen am 24.10.2022.

36 Vgl. »Sportlich unterwegs«, <https://stadtlabor-digital.de/stadtlabor-digital-beitrag?sid=2028>, aufgerufen am 24.10.2022.

öffentlicher Auseinandersetzung mit rassistischen Ereignissen und Strukturen für eine plurale, demokratische Erinnerungskultur in Gegenwart und Zukunft.³⁷

2) Die Webanwendungen bergen das Potenzial, durch digitalisierte (Museums-)Sammlungen neue historische Narrationen zu entwickeln. Diese kommen jedoch weniger durch ein »Mehr« an Wissen als durch neue Verknüpfungen und Anordnungen von Bestehendem zustande. So nutzt die digitale Präsentation des Vereins Soziale Bildung e.V. über die Pogrome von Rostock-Lichtenhagen Materialien anderer (lokaler) Initiativen und bestehender Präsentationen, um die eigene Geschichtserzählung zu ergänzen und in einer Webpräsentation zusammenzuführen. Opfer der Übergriffe und damals tätige Journalist*innen kommen in eingebetteten Zeitzeug*inneninterviews zu Wort, die der Offene Kanal Rostock produziert hat. Fotos von lokalen Erinnerungsorten wurden in einer interaktiven Karte verlinkt und Ausschnitte aus einem Dokumentarfilm helfen, die Folgen des Pogroms zu verstehen. Das Projekt *Lichtenhagen 1992* ist dabei verknüpft mit anderen, jüngst veröffentlichten Webpräsenzen, in welchen Vereine und zivilgesellschaftliche Initiativen gemeinsam mit Medienmacher*innen bspw. die Erzählungen von sogenannten Gastarbeiter*innen in ähnlichen Projekten aufbereiten.³⁸ Während marginalisierten Menschen und ihren Geschichten in etablierten Museumsinstitutionen in den letzten Jahren nur zögerlich Raum und Präsenz zugestanden wurde, erscheint der digitale Raum hier als niedrigschwelliges Forum, in dem durch Verlinkungen und Bezugnahmen diese Erzählungen überhaupt erst sichtbar gemacht und legitimiert werden. Gleichzeitig neigt diese Hypertextualität auch zu Unübersichtlichkeit und Verzerrung. Zum einen ist die Quellenarbeit des Webangebots über die Hyperlink-Struktur nur

37 Zum Beispiel die Aufarbeitungen des Vereins zur Rolle der Polizei bei den Vorfällen, etwa durch Interviews mit dem Leiter der Kriminalinspektion Rostocks 1991–1997 und archivalischen Überlieferungen wie den zum *Untersuchungsausschuss des Landtags Mecklenburg-Vorpommern zu den Vorkommnissen von Rostock Lichtenhagen*, vgl. Unterseite zur Polizeidirektion Ulmenstraße, <https://app.lichtenhagen-1992.de/stele/station-s-taatsgewalt-polizeidirektion-ulmenstrasse/>, aufgerufen am 21.10.2022.

38 Vgl. die Projekte »Eigensinn im Bruderland«, <https://bruderland.de/>, aufgerufen am 22.10.2022; »Vertragsarbeit Mosambik-DDR«, <https://vertragsarbeit-mosambik-ddr.de>, aufgerufen am 24.10.2022; »Hoyerswerda 1991«, <https://www.hoyerswerda-1991.de/start.html>, aufgerufen am 23.10.2022; »Gegen uns«, <https://gegenuns.de/>, aufgerufen am 21.10.2022.

bedingt nachvollziehbar: Das digitalisierte Findbuch liefert in vielen angebotenen Kategorien kaum Treffer und bietet somit nicht die Möglichkeit, die Sammlung über die kuratierte Darstellung hinaus kennenzulernen.³⁹ Zudem führt die enge Vernetzung dazu, dass einzelne Akteur*innen an verschiedenen Orten ihre Botschaft platzieren und dadurch den Handlungsraum und die Stimmstärke marginalisierter Gruppen größer erscheinen lassen, als sie es in Wirklichkeit sind. Mai Phuong Kollath, die als Vertragsarbeiterin aus Vietnam in die DDR kam, tritt sowohl im Rahmen von *Lichtenhagen 1992* als auch in der Webdokumentation *Eigensinn im Bruderland* und als Protagonistin einer Reportage im Stern zum Thema »Vietnamesen in Deutschland« auf.⁴⁰ Dass marginalisierten Perspektiven im Feld der Erinnerungskultur mehr Gehör geschenkt wird, ist notwendige Voraussetzung für einen diversifizierten, pluralen Diskurs. Indem unterrepräsentierte und fehlende Stimmen durch Mehrfach-Auftritte der gleichen Personen kompensiert werden, ohne dies zu problematisieren, laufen die Projekte jedoch Gefahr, ein verzerrtes Bild von Vielstimmigkeit in der Aufarbeitung und Aushandlung von Vergangenheit zu vermitteln.

Neue Narrationen entstehen auch in den partizipativen Sammlungsprojekten des Frankfurter Museums. Durch sein Sammeln hat der Künstler Kars-ten Bott die Alltagsobjekte *Von Jedem Eins* durch Auswahl, Kategorisierung und Anordnung mit Deutung versehen – durch Kommentare, hochgeladene Fotos und Geschichten der Besucher*innen wird diese Deutung im digitalen Raum ergänzt und verändert. Sie werden Teil der Ausstellung und wiederum von anderen Interessierten rezipiert. Die digitale Ebene überlässt die Interpretation der Objekte – zwar als Sammlung mit klarem Konzept, aber mit deutlich reduzierterer szenografischer Deutung – den User*innen.

39 Vgl. Online-Findbuch der Seite, <https://archiv.lichtenhagen-1992.de/>, aufgerufen am 28.10.2022. Dies ist jedoch nicht nur bei dieser bzw. Online-Sammlungen allgemein der Fall, sondern in noch stärkerem Maße bei analogen Angeboten, da Sammlungsstrukturen und Auswahlkriterien hier in der Regel noch weniger transparent und verhandelbar sind.

40 Vgl. Kollath als Zeitzeugin zum Pogrom Rostock-Lichtenhagen, <https://app.lichtenhagen-1992.de/stele/station-selbstjustiz-sonnenblumenhaus-lichtenhagen/>; vgl. Kollath zum Thema »Werkstätige«, <https://bruderland.de/episodes/werktaetige/>; vgl. Pfohl, Manuela, 01.11.2008: Stern-Reportage zu »Vietnamesen in Deutschland«: Phuongs Traum, <https://www.stern.de/panorama/vietnamesen-in-deutschland-phuongs-traum-3757186.html>, alle aufgerufen am 23.10.2022.

Die digitalen Sammlungspräsentationen des Deutschen Historischen Museums und des Historischen Museums Frankfurt scheinen traditionelle Deutungshoheiten und Arbeitsformate wie das Kategorisieren, Kuratieren und Ausstellen von Sammlungen aufzubrechen: Die digitale Transformation kann Besucher*innen zu Kurator*innen und Sammlungsmanager*innen machen, die digitalisierte Objekte als »Galerie«⁴¹ auf ihrem Google-Konto speichern, Alltagsobjekte mit Deutung versehen und – organisiert in zivilgesellschaftlichen Initiativen – eigene Online-Museen aufbauen.

3) Der Schritt ins Digitale verändert schließlich auch das Verhältnis zwischen den Digitalisaten der Objekte und dem Museum als Institution. Das Museum als Wissensort, als Musentempel, in dem Objekte monumental inszeniert und als Teil einer Geschichtserzählung präsentiert werden, wird als physischer Ort nur noch indirekt wahrgenommen. Als digitaler Raum unterscheidet sich das »Interface« der untersuchten Angebote nicht erkennbar von anderen Nutzeroberflächen unseres digitalisierten Alltags. Dadurch werden »Online-Museen« zu Orten wie jeder andere im »Cyberspace«. Das Gefühl sozialer Erwünschtheit, Unsicherheiten zum »angemessenen« Verhalten, aber auch das Potenzial eines »Tapetenwechsels« einer neuen, außerschulischen Lernumgebung, die repräsentative Museumsbauten und aufwändige Objektpräsentationen hervorrufen können, werden im digitalen Raum nivelliert. Zudem werden Sammlungen und ihre Präsentationen in den digital vernetzten Angeboten der untersuchten Historischen Museen nicht mehr nur an eine bestimmte Einrichtung rückgebunden. Der kulturpolitische Kontext der Institution Museum drängt sich in der digitalen Darstellung (noch) weniger auf. Das kann dazu führen, dass museale Sammlungen und Präsentationen als leichter zugänglich wahrgenommen werden. Es kann aber auch den Blick trüben, Kultureinrichtungen – und ihre digitalen Plattformen – als gesellschaftliche Institution und damit demokratisch gestaltbaren Ort der Aushandlung diverser Perspektiven auf Vergangenheit zu verstehen. Dass Museen, ihre Sammlungen und Ausstellungen nicht »zeigen, wie es gewesen ist«, sondern sie als Ergebnis von Selektion und Debatte zu begreifen, ist jedoch essenzieller Bestandteil einer fundierten geschichtskulturellen Einordnung dieser Institution.

41 Vgl. »Galerie«-Funktion auf Google Arts & Culture (Teil des individuellen Accounts).

4) Die digitalisierten Sammlungsbestände scheinen als Online-Präsentationen offener und leichter zugänglich. Im Museum begegnen Besucher*innen Objekten hinter dem Glas einer Museumsvitrine oder in Lagerhallen – wenn überhaupt, dann nur durch eine Depotführung, Archivhandschuhe inklusive. Die digitale Präsentation von Sammlungen ermöglicht hingegen einen anderen, in gewisser Hinsicht direkteren Zugang: Mit sieben Milliarden Pixel Auflösung der Google-Aufnahmen können Besucher*innen Objektoberflächen wie beispielsweise die eines Ritterhelms aus dem 13. Jahrhundert mitunter sehr viel eingehender studieren als in einer inszenierten Ausstellung.⁴²

Doch dieser »Nähe« sind auch Grenzen gesetzt: Abgesehen davon, dass die Darstellungen im Digitalen nur visuell und zweidimensional erfolgen, ist der »Zugang« zu den Sammlungen vielfach vorgegeben und eingengt: Die digitalisierte Präsentation von 165 Objekten zeigt nur einen winzigen Bruchteil der Sammlung des Deutschen Historischen Museums.⁴³ Darüber hinaus ist die Präsentation nur mit einem Google-Account und einer starken Internetverbindung vollumfänglich nutzbar. Dass die Objekte nicht im Kontext einer Depotordnung oder in einer Ausstellung betrachtet werden, kann zwar auch als Chance verstanden werden, sich dem Objekt ohne vorgelagerte Deutung zu nähern. Versteht man ein Museumsobjekt aber nicht nur als Zeuge seiner Zeit, sondern auch als Überlieferung der Museumsgeschichte oder als Zugang zu Erkenntnissen der Provenienzforschung eines ganzen Bestands, so ist die Herauslösung eines Objekts aus einer Sammlung, wie sie in den untersuchten Webpräsenzen beobachtet wurde, immer auch mit einem Informationsverlust verbunden. Darüber hinaus müssen auch Webpräsentationen, Fotografie-Einstellungen, Ausleuchtungen und Verlinkungen als Inszenierungen und kuratorische Überschreibungen erkannt und de-konstruiert werden.

42 Vgl. »Topfhelm« im Bereich »Geschichte sammeln«, <https://artsandculture.google.com/asset/topfhelm/yQEW5VuUjJUrlQ?hl=de>, aufgerufen am 23.10.2022.

43 Laut eigener Angabe fasst die Sammlung des Deutschen Historischen Museums insgesamt rund eine Million Objekte, jährlich kommen etwa 7.000 neue Objekte hinzu. Vgl. Homepage des Museums, <https://www.dhm.de/sammlung/unsere-sammlung/>, aufgerufen am 26.10.2022.

4 Geschichtskulturelles Lernen in digitalen Museumssammlungen – Potenziale und Herausforderungen

Die untersuchten Vermittlungsangebote zu digitalen Sammlungen bieten vielfache Anknüpfungspunkte, die zum historischen Lernen anregen. Die auf Partizipation und individuelle Erfahrbarkeit ausgelegten Konzepte zeigen Lernenden, dass ihre Auseinandersetzung mit den Inhalten einer Ausstellung oder Sammlung rezipiert, und, im Sinne einer handlungsorientierten Vermittlung, dass eine Sammlung von jedem*r Einzelnen individuell mitgestaltet werden kann. Die digitale Zugänglichkeit ermöglicht es darüber hinaus, ortsunabhängig diese Angebote zu nutzen.

Vor allem hat die Untersuchung digitaler Sammlungspräsenzen herausgearbeitet, dass digital vernetzte Sammlungen mehr sind als bloß neue Darstellungsformen von Museumsobjekten. Ihr spezifisch geschichtsdidaktisches Potenzial entfalten »Online-Museen« vor allem dann, wenn sie als Produkt digitaler Geschichtskultur selbst zum Gegenstand historischen Lernens werden. Dabei sehen die Autorinnen weniger die Begegnung mit dem Digitalisat als »zugänglichere Alternative des Originalobjekts«, als vielmehr die Auseinandersetzung mit dessen Rezeption, Rolle und Bedeutung als Teil verschiedener Netzwerke: Historisches Lernen findet hier als »Einführung in und Reflexion von Geschichtskultur«⁴⁴ statt. Als Teil einer »Meta«-Sammlung, als Impuls für einen Insta-Post oder als weitverzweigter Hypertext, als verlinktes Zeugnis verschiedener Erzählungen, machen sie Veränderungen in der Zeit in Form von neuen Umgangsformen mit Geschichte als Teil eines digitalen Transformationsprozesses nachvollziehbar. Indem Zusammenhänge und Netzwerke sicht- und gestaltbar werden, regen sie dazu an, zu verstehen, wie digitale Geschichtskultur entsteht und in welchen Formen sie sich ausbildet.

Sie bieten gleichzeitig die Möglichkeit, sich an dieser digitalen Aushandlung der Geschichte zu beteiligen. Die partizipativen Elemente schaffen einen neuen Handlungsraum, mit Platz und Gehör für vielfältige Sprecher*innen und eigensinnige Deutungen. Die Vermittlungsangebote in Digitalien als Ganzes zu betrachten, versetzt die Lernenden in die Lage, Grenzen eben

44 Neben dem Aufbau eines »historischen Universums« und dem Einüben von Konzepten und Fähigkeiten historischen Denkens ist dies eine von drei Dimensionen historischen Lernens in der Konzeption von Johannes Meyer-Hamme: Meyer-Hamme, Was heißt »historisches Lernen«?, S. 90.

dieser Teilhabe auszuloten: Etwa in einer praktischen Einheit, in der Lernende die Angebote als »Rezensent*innen« (eines fiktiven internationalen Gremiums) bewerten, können sie herausfinden, dass neben der Sammlung des Deutschen Historischen Museums noch über 100 weitere deutsche Teilsammlungen auf *Google Arts & Culture* digitalisiert wurden, dass aber lediglich 32 Kultureinrichtungen auf dem gesamten afrikanischen Kontinent Teil dieser Verknüpfung sind.⁴⁵ Ein Vergleich der Vermittlungsprojekte mit den eigenen Lehrmaterialien kann im schulischen Lernkontext dazu führen, dass Lernende feststellen, dass die sogenannten vietnamesischen Vertragsarbeiter*innen in der DDR und rechte Gewalt gegen »Gastarbeiter*innen« in den 1990er Jahren in der Bundesrepublik zwar in einer Webdokumentation auftauchen, aber im eigenen Schulgeschichtsbuch keine Erwähnung finden. Diese Beobachtungen helfen, den digitalen Raum auch als (kultur-)politisches Aushandlungsfeld wahrzunehmen. Sie provozieren neue Fragen und ermutigen User*innen und Lernende darin, sich kritisch mit den digitalen Kulturprodukten auseinanderzusetzen. Geschichtskultur als Ganzes, ob analog, hybrid oder digital, wird dann im besten Fall – in ihrer orts- und zeitspezifischen Gemacht- und Gewordenheit – zu etwas, das analysiert, hinterfragt und mitgestaltet werden kann.

Dieses Potenzial, dieser »Anderswert«⁴⁶ digitaler Museumsangebote, geht aber auch mit neuen Herausforderungen einher. Die Auseinandersetzung mit digitaler Geschichtskultur setzt Vorwissen im Umgang mit digitalen Medienprodukten voraus. Um die Entstehung von und die geschichts- bzw. kulturpolitischen Aushandlungsprozesse um Produkte wie den digitalen

45 Vgl. Übersicht aller Sammlungen auf einer Weltkarte, <https://artsandculture.google.com/partner?tab=map>, aufgerufen am 23.10.2022. Mehr zur Reproduktion von globalen Machtgefällen im Digitalen bspw. bei Kizhner, Inna u.a.: Digital cultural colonialism: measuring bias in aggregated digitized content held in Google Arts and Culture. In: Digital Scholarship in the Humanities 36 (2021), H. 3, S. 607–640. Die Plattform *Open Restitution Africa* hingegen »is an Africa-led project seeking to open up access to information on restitution of African material culture and human ancestors, to empower all stakeholders involved to make knowledge-based decisions.« Statt Machtgefälle, (koloniale) Hierarchien und Leerstellen bei bereits etablierten Angeboten wie Google Arts & Culture anzuprangern, verfolgt *Open Restitution Africa* den Ansatz, aus afrikanischer Perspektive Informationen und Bestände vernetzt zu präsentieren, um eine wissensbasierte Debatte über Restitution und koloniale Kontinuitäten im Kultursektor zu ermöglichen. Vgl. Open Restitution Africa, <https://openrestitution.africa/>, aufgerufen am 29.08.2024.

46 Rosa, Medienbegriff, Lernbegriff und Geschichtslernen im digitalen Zeitalter, S. 64.

Sammlungsprojekten aus Frankfurt und Berlin nachvollziehen zu können, wäre es in diesem Rahmen ebenfalls notwendig, mit Bernsen nicht nur »durch«, »mit« und »in«, sondern auch mehr »über« Digitalisierungsstrategien im Museum und in der Kulturpolitik zum Gegenstand historischen Lernens zu machen.⁴⁷ Das Verständnis, dass auch im Rahmen partizipativer Ansätze Kurator*innen moderierend eingreifen und dadurch die Deutungshoheit der User*innen einschränken können, wäre ein Beispiel dafür. Auch, dass die Digitalisate des Deutschen Historischen Museums über die Google-Plattform zwar einfach zugänglich sind, letztlich aber nur eine vorgefilterte Auswahl und einen Bruchteil der Sammlung zeigen, könnte Ausgangspunkt solcher Reflexionen sein.

Da die einzelnen Webangebote nicht nur als eruptives Phänomen wahrgenommen werden, sondern ein Produkt einer jahrhundertealten, eurozentrisch-kolonial geprägten musealen Praxis – oder, wie im Fall von *Lichtenhagen 1992* eine erste Präsentation eines zivilgesellschaftlichen Sammlungsprojekts – darstellen, sollte stets eine Rückkopplung an die jeweils »physisch existierende« Institution geschaffen werden. Diese Auseinandersetzung birgt dann auch das Potenzial, sich kritisch mit den Initiator*innen und ihren Beweggründen – zum Beispiel mit dem Internetkonzern Google und seinem kulturellen Engagement – auseinanderzusetzen. Das Wissen »über« die jeweiligen Medien sollte demnach ebenso Bestandteil des Lernprozesses sein. So kann beispielsweise erst über die Bedeutung der Webpräsenz für die Rostocker Erinnerungspolitik gesprochen werden, wenn geklärt ist, dass *Lichtenhagen 1992* kein Angebot eines staatlichen Museums, sondern Produkt einer gemeinnützigen Organisation ist.

Ebenso wie die institutionellen Kontexte ist auch die zeitliche Datierung geschichtskultureller Produkte im Digitalen häufig undurchsichtiger. Mit den Fragen, wie die Entwicklungen und die vielfachen Überschreibungen eines Hypertexts nachverfolgt werden können und wie bestehende digitale Produkte – in Museen beispielsweise Vermittlungsangebote, aber auch Arbeitsdokumentationen der Museumsmitarbeiter*innen und, ganz zentral, digitales Sammlungsgut – archiviert, strukturiert und zugänglich gemacht werden

47 Bernsen, Daniel; König, Alexander; Spahn, Thomas: Medien und historisches Lernen. Eine Verhältnisbestimmung und ein Plädoyer für eine digitale Geschichtsdidaktik. In: Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 1 (2012), S. 1–27, hier S. 19.

können, beginnt sich die deutsche Museumslandschaft erst seit Kurzem auseinanderzusetzen.⁴⁸ Hier fehlt es bislang an einheitlichen Handhabungen.

Abschließend stellt sich die Frage, welche Veränderungen eine Verlagerung der Sammlungsvermittlung ins Digitale im Museumslernen vor Ort hervorruft. So ist eine Entscheidung für das Webangebot gleichzeitig eine Entscheidung gegen eine sinnliche – mindestens anders gelagerte, wenn nicht reduzierte – Möglichkeit, Unterschiede in der Zeit wahrzunehmen. Zudem ist es eine Entscheidung gegen die Ausstellung und das Depot als physischer, haptisch-erlebbarer außerschulischer Lernort, der sowohl mit sozialem Druck, sozialer Erwünschtheit aber eben auch mit sozialer Interaktion und zwischenmenschlichem Austausch verbunden ist. Eine produktive Verknüpfung analoger und digitaler Formate ist für ein kritisches Verständnis geschichtskultureller Aushandlungsprozesse mit Sicherheit gewinnbringend. Wie sich diese Rückkopplung in unterschiedlichen Kontexten umsetzen lässt, verspricht spannende Erkenntnisse und wird auch in Zukunft Geschichtsdiaktiker*innen, Museumsleute, Besuchende und User*innen beschäftigen und Gegenstand von Debatte und Forschung bleiben.

Literatur

- Barricelli, Michele; Gautschi, Peter; Körber, Andreas: Historische Kompetenzen und Kompetenzmodelle. In: Barricelli, Michele; Lücke, Martin (Hg.): Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts. Schwalbach/Ts. 2017, S. 207–235.
- Bernsen, Daniel; König, Alexander; Spahn, Thomas: Medien und historisches Lernen. Eine Verhältnisbestimmung und ein Plädoyer für eine digitale Geschichtsdidaktik. In: Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 1 (2012), S. 1–27.
- Freitag, Jan: Konsum und Massenkultur. Von der Technisierung und Ökonomisierung ästhetischer Erfahrung. In: Padberg, Martina; Schmidt, Martin (Hg.): Die Magie der Geschichte. Geschichtskultur und Museum. Bielefeld 2010, S. 25–38.

48 Vgl. etwa den Bericht von Christopher Halm zur Tagung »(Er-)Zeugnisse des Digitalen im Museum. Unsichtbares sichtbar machen«, die im Mai 2022 in Bonn stattfand. In: H-Soz-Kult, 04.07.2022, www.hsozkult.de/conferencereport/id/fdkn-128235, aufgerufen am 29.08.2024.

- Halm, Christopher: Tagungsbericht »(Er-)Zeugnisse des Digitalen im Museum. Unsichtbares sichtbar machen«. In: H-Soz-Kult, 04.07.2022, <https://www.hsozkult.de/conferencereport/id/fdkn-128235>, aufgerufen am 24.04.2023.
- Köhne, Eckart: Digitalisierung im Museum, eine Selbstverständlichkeit? In: Bulletin Deutscher Museumsbund 3 (2018), S. 1–2.
- Kühberger, Christoph: Historische Ausstellungen als Darstellungen der Vergangenheit hinterfragen. In: Ecker, Alois; Paireder, Bettina; Breitfuß, Judith; Schild, Isabel; Hellmuth, Thomas (Hg.): Historisches Lernen im Museum. Frankfurt a.M. 2018, S. 147–158.
- Kizhner, Inna; Terras, Melissa; Rumyantsev, Maxim; Demeshkova, Elisaveta; Khokhlova, Valentina; Rudov, Ivan; Afanaseva, Julia: Digital cultural colonialism: measuring bias in aggregated digitized content held in Google Arts and Culture. In: Digital Scholarship in the Humanities 36 (2021), H. 3, S. 607–640.
- Lepénies, Annette: Wissen vermitteln im Museum. Köln u.a. 2003 (Schriften des Deutschen Hygiene Museums Dresden).
- Meyer-Hamme, Johannes: Was heißt »historisches Lernen«? Eine Begriffsbestimmung im Spannungsfeld gesellschaftlicher Anforderungen, subjektiver Bedeutungszuschreibungen und Kompetenzen historischen Denkens. In: Sandkühler, Thomas (Hg.): Geschichtsunterricht im 21. Jahrhundert: Eine geschichtsdidaktische Standortbestimmung. Göttingen 2018, S. 75–92.
- Mucha, Franziska, 18.07.2018: Digitale Museumspraxis #15 – Sammlung, Blog des Historischen Museums Frankfurt, <https://blog.historisches-museum-frankfurt.de/digitale-museumspraxis-15-sammlung/>, aufgerufen am 22.10.2022.
- Network of European Museum Organisations (Hg.), January 2021: Follow-up survey of the impact of the COVID-19 pandemic on museums in Europe. Final Report, <https://www.ne-mo.org/advocacy/our-advocacy-work/museums-during-covid-19.html>, aufgerufen am 25.10.2022.
- Pandel, Hans-Jürgen: Geschichtskultur als Aufgabe der Geschichtsdidaktik: Viel zu wissen ist zu wenig. In: Oswalt, Vadim; Pandel, Hans-Jürgen (Hg.): Geschichtskultur. Die Anwesenheit von Vergangenheit in der Gegenwart. Schwalbach/Ts. 2009, S. 19–33.
- Pandel, Hans-Jürgen: Historisches Erzählen: Narrativität im Geschichtsunterricht. Schwalbach/Ts. 2010.

- Pfohl, Manuela, 01.11.2008: Phuongs Traum, <https://www.stern.de/panorama/vietnamesen-in-deutschland-phuongs-traum-3757186.html>, aufgerufen am 23.10.2022.
- Reichert, Kolja, 23.01.2018: Ist Helene Fischer eigentlich ein Knabe?, <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kunst-und-architektur/googles-arts-culture-app-ich-ist-doch-kein-anderer-15408783-p2.html>, aufgerufen am 24.10.2022.
- Rosa, Lisa: Medienbegriff, Lernbegriff und Geschichtslernen im digitalen Zeitalter. In: Pallaske, Christoph (Hg.): Medien machen Geschichte. Neue Anforderungen an den geschichtsdidaktischen Medienbegriff im digitalen Wandel. Berlin 2015, S. 53–66.
- Schweibenz, Werner: Das virtuelle Museum im Internet als Lernort. Konstruktivismus, ›Flow‹, Narration und digitales Storytelling. In: Danker, Uwe; Schwabe, Astrid (Hg.): Historisches Lernen im Internet. Geschichtsdidaktik und Neue Medien. Schwalbach/Ts. 2008, S. 154–168.
- Strugalla, Anna Valeska; Steffen, Nils: Museen in Zeiten von Corona – eine digitale Revolution? In: Zeitschrift für Museum und Bildung, Bd. 88, S. 119–132.
- Vergo, Peter (Hg.): The New Museology. London 1989.
- Wilschky, Karl: Geschichte und Geschehen multimedial – ›Das 20. Jahrhundert – die Jahre 1914–1949‹. In: Danker, Uwe; Schwabe, Astrid (Hg.): Historisches Lernen im Internet. Geschichtsdidaktik und Neue Medien. Schwalbach/Ts. 2008, S. 237–248.

Links zu den untersuchten Projekten

- Deutsches Historisches Museum auf der Plattform *Google Arts & Culture*, <https://artsandculture.google.com/partner/deutsches-historisches-museum?hl=de>, aufgerufen am 23.10.2022.
- Homepage des Dokumentationszentrums »Lichtenhagen im Gedächtnis«, <https://lichtenhagen-1992.de/>, aufgerufen am 22.10.2022.
- Sonderausstellung und Digitalprojekt »Von Jedem Eins« am Historischen Museum Frankfurt: Homepage der Ausstellung, <https://www.von-jedem-ein.s.de>, aufgerufen am 22.10.2022.

Links zu weiteren Projekten

»Eigensinn im Bruderland«, <https://bruderland.de/>, aufgerufen am 22.10.2022.

»Gegen uns«, unter: <https://gegenuns.de/>, aufgerufen am 21.10.2022.

»Hoyerswerda 1991«, <https://www.hoyerswerda-1991.de/start.html>, aufgerufen am 23.10.2022.

Open Glam Netzwerk, <https://openglam.org/>, aufgerufen am 22.10.2022.

Open Restitution Africa, <https://openrestitution.africa/>, aufgerufen am 29.08.2024.

»Vertragsarbeit Mosambik-DDR«, <https://vertragsarbeit-mosambik-ddr.de>, aufgerufen am 24.10.2022.

