

DRESDEN
SUMMER
SCHOOL
2 0 1 2

D O K U M E N T A T I O N

VON DER VITRINE ZUM WEB 2.0
MUSEEN, BIBLIOTHEKEN UND ARCHIVE IM DIGITALEN ZEITALTER



Die Digitalisierung und das Internet haben im letzten Jahrzehnt in fast alle Lebensbereiche Einzug gehalten. Sie haben dabei nicht nur alltägliche Abläufe, sondern auch unser Denken nachhaltig verändert. Es liegt daher auf der Hand, dass auch die Arbeit von Museen, Archiven und geisteswissenschaftlicher Forschung von diesen Prozessen beeinflusst und verändert wird. Die Ansatzpunkte dieses Themas sind vielschichtig und reichen von der kulturtheoretischen Frage nach der Rolle des Kunstwerkes im Zeitalter seiner digitalen Reproduzierbarkeit über technische Fragestellungen zur Aufbereitung digitaler Archive, die Nutzung des Internets als wissenschaftliches Publikationsmedium bis hin zu zukunftsweisenden *Social Media*-Strategien für Kulturinstitutionen.



Mit der Dresden Summer School 2012 haben wir ausgewählten jungen Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern sowie Kulturspezialisten die Chance gegeben, diese Fragestellungen in und mit den führenden Dresdner Wissenschafts- und Kulturinstitutionen zu diskutieren. Dieser einzigartige Zusammenschluss von Partnern hat es ermöglicht, das Thema „Von der Vitrine zum Web 2.0“ aus einer Vielzahl von Perspektiven zu betrachten. Die vorliegende Publikation fasst nun die Diskussionen, Vorträge und Projektideen zusammen, die während der Dresden Summer School geführt bzw. erarbeitet wurden.

Gleichzeitig war die Dresden Summer School Ausdruck einer langfristigen Zusammenarbeit, die die TU Dresden und ihren Sonderforschungsbereich 804 mit den Staatlichen Kunstsammlungen Dresden, der Sächsischen Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek, dem Deutschen Hygiene-Museum Dresden und dem Militärhistorischen Museum der Bundeswehr verbindet. Ich danke Thomas Bürger, Hartwig Fischer, Klaus Vogel und Matthias Rogg sehr herzlich für das Vertrauen und das Engagement, mit dem sie eine Zusammenarbeit ermöglicht und vorangetrieben haben, ohne die die Dresden Summer School nicht denkbar gewesen wäre.

Insbesondere danke ich aber Henry Arnhold, dessen philanthropischer Geist und enge Verbundenheit zu seiner Heimatstadt Dresden die Summer School mit Leben erfüllt haben.

Hans Vorländer

Das Internet hat unsere Welt im letzten Jahrzehnt rapide verändert. Der Umgang mit Wissen und Informationsressourcen muss neu überdacht und strukturiert werden. Für Museen, Bibliotheken und Archive liegt es auf der Hand, dass die Digitalisierung für diese Institutionen eine besondere Herausforderung ist.



Ich freue mich deshalb sehr, dass die Dresden Summer School 2012 sich diesem zukunftssträchtigen Thema widmen konnte und es jungen Wissenschaftlern und Fachleuten ermöglichte, ihre Ideen und Erfahrungen auszutauschen. Besonders freue ich mich allerdings, dass dies in Dresden stattfinden konnte, denn ich bin dieser Stadt zutiefst verbunden. Es ist immer mein Wunsch gewesen, als Brückenbauer mitzuwirken.

Die enge Zusammenarbeit zwischen Universität, Bibliothek und Museen ist in meinen Augen ein bedeutsamer Schritt, von dem am Ende nicht nur die Institutionen selbst, sondern auch die Allgemeinheit nachhaltig profitieren. Dies betrifft mich besonders denn wegen meines fortgeschrittenen Alters bin ich persönlich nicht imstande, direkt von den heutigen Informationsressourcen zu profitieren, aber ich bewundere täglich die unwahrscheinlichen Möglichkeiten, die uns so spontan unseren Horizont erweitern und unser Wissen bereichern.

Besonders danke ich Hans Vorländer, Hartwig Fischer, Thomas Bürger, Klaus Vogel und Matthias Rogg dafür, dass sie die Türen ihrer Institutionen für einen solchen Transfer von Wissen und Informationen geöffnet haben.

Ich hoffe sehr, dass die Erlebnisse der Dresden Summer School 2012 bei allen Beteiligten noch lange nachhallen und wünsche allen Lesern dieser Publikation eine anregende Lektüre.

Henry Arnhold



ÜBERSICHT

EINLEITUNG	9
SEKTIONEN	
Kulturelle Gedächtnisinstitutionen und ihre digitale Zukunft <i>Sächsische Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden</i>	17
Akademische Forschung und universitäre Sammlungen <i>Technische Universität Dresden</i>	25
Datenbanken, Inventarisierung, Provenienzforschung <i>Staatliche Kunstsammlungen Dresden</i>	31
Kulturelle Bildung und Social Media <i>Deutsches Hygiene-Museum Dresden / Militärhistorisches Museum der Bundeswehr</i>	41
EXKURSIONEN	48
PRÄSENTATIONEN	
Speicherchip der Vergangenheit	65
Der Maya-Countdown 21/12	73
Ich sammle	81
Steuerung Alt Entfernen / Re-boot Science	87
BIOGRAPHIEN	
Teilnehmer	96
Referenten	102
INSTITUTIONEN	112

EINLEITUNG

von Felicitas von Mallinckrodt



V.l.n.r.: Karl-Siegbert Rehberg, Hartmut Böhme, Cécile Schortmann, Peter Strohschneider und Hubertus Kohle bei der Eröffnung der Dresden Summer School 2012

Digitale Technologien haben in der heutigen Lebenswelt einen fundamentalen Wandel verursacht, der sich mit enormer Schnelligkeit vollzieht. Allein das Medium Internet, das in seiner offen nutzbaren Form erst seit 1991 existiert,¹ hat nicht nur in der geschäftlichen, sondern auch in der privaten und wissenschaftlichen Sphäre eine Bedeutung eingenommen, die jene der zuvor bekannten Medien mindestens gleichkommt – wenn nicht sogar übersteigt. Diese Entwicklung ist unumkehrbare Realität und damit theoretisch wie alltagspraktisch ein unumgängliches Diskursthema der heutigen Zeit. Analog zur Industriellen Revolution wird von einer Digitalen Revolution gesprochen, die mit einem Medienwandel einhergeht, der mit der Ablösung oraler Tradierung durch das Schrifttum oder mit der Erfindung des Buchdrucks gleichzusetzen ist.²

DAS PROGRAMM

Für die Dresden Summer School 2012 hat sich die TU Dresden mit ihren benachbarten Kulturinstitutionen, die zu den führenden des Landes gehören, zusammengeschlossen, um der Diskussion über die Digitale Revolution aus geistes-, sozial- und kulturwissenschaftlicher Sicht ebenso wie aus der alltagspraktischen Perspektive von Museen, Bibliotheken und Archiven eine offene Plattform zu bieten. Gemeinsam mit den Staatlichen Kunstsammlungen Dresden, der Sächsischen Landesbibliothek – Staats- und Universitäts-

bibliothek Dresden, dem Deutschen Hygiene-Museum Dresden und dem Militärhistorischen Museum der Bundeswehr wurde ein zweiwöchiges Programm entwickelt, das einerseits von den beteiligten Institutionen und ihren spezifischen Besonderheiten ausging, andererseits der Vielschichtigkeit des Themas in möglichst vielen Aspekten gerecht werden sollte. Dementsprechend geben die in diesem Tagungsband enthaltenen Beiträge auch zunächst Auskunft über die Inhalte des in vier Sektionen untergliederten Programms.

Den Auftakt machte dabei die Sächsische Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden, die einerseits ihre technologische Herangehensweise bei der Digitalisierung von Schriftgut und die Aufbereitung der so gewonnenen Daten für semantisch verknüpfte und offen recherchierbare Datenbanken vorstellte, andererseits durch Vorträge die Rolle von *Open Access*-Publikationen und Wikipedia für das wissenschaftliche Arbeiten diskutierte. Die TU Dresden widmete sich in der zweiten Sektion sowohl Schnittpunkten von Technik- und Geisteswissenschaften – wie etwa der Schaffung von virtuellen Umgebungen zur Rekonstruktion des Bildaufbaus in Gemälden oder der Nutzung von 3D-Scans für kunstwissenschaftliche Zwecke – als auch der Präsentation der universitätseigenen Sammlungen von Anschauungs- und Archivmaterial. In der dritten, von den Staatlichen Kunstsammlungen Dresden gestalteten Sektion lag der Fokus auf der Vorstellung des Provenienzforschungsprojekts „Daphne“, das sämtliche im Besitz der Museen befindliche Objekte auf ihre Ankaufs- und Erwerbsgeschichte hin untersucht und die Ergebnisse in einer umfassenden Datenbank zusammenträgt. Nach außen hin werden diese Forschungsergebnisse in der *Online Collection* präsentiert, die die bedeutendsten Kunstwerke im Netz vorstellt und zu virtuellen Themenführungen zusammenfügt. Das Thema der Internetpräsenz von Kulturinstitutionen wurde in der vierten, vom Deutschen Hygiene-Museum Dresden gemeinsam mit dem Militärhistorischen Museum der Bundeswehr gestalteten Sektion aufgegriffen und vertieft. Dabei konzentrierten sich die Diskussionen auf die Frage, wie soziale Medien in Kulturinstitutionen sinnvoll genutzt werden können.

Das Programm wurde ergänzt von Führungen durch die beteiligten Institutionen und öffentlichen Vorträgen. Hinzu kamen zwei Exkursionen – eine an das Museum zur Geschichte der deutschsprachigen Bewohner in den böhmischen Ländern in Ústí nad Labem (Tschechien) und eine zweite in das Staatliche Museum für Archäologie Chemnitz –, die die Bedeutung digitaler Medien für den heutigen Museumsbetrieb anhand zweier im Aufbau befindlicher Institutionen erläuterten.

Diese Programminhalte bildeten den Hintergrund vor dem die Teilnehmer und Teilnehmerinnen der Dresden Summer School eingeladen waren, eigene Konzepte und Ideen zu erarbeiten. Diese wurden einerseits in dem eigens eingerichteten Blog veröffentlicht,³ andererseits bei der Abschlussveranstaltung am 12. Oktober 2012 im Deutschen Hygiene-Museum präsentiert. Die erarbeiteten Konzeptskizzen werden im zweiten Teil dieses Bandes vorgestellt.

DIE AUSGANGSPOSITION

Die Leitlinien des Diskurses, der sich während der Dresden Summer School entspann, wurden bereits in der Auftaktveranstaltung umrissen. Im Rahmen einer Podiumsdiskussion gingen dort Peter Strohschneider, Hartmut Böhme, Karl-Siebert Rehberg und Hubertus Kohle⁴ der Frage nach, welche Auswirkungen die Digitale Revolution auf heutige Wissensstrukturen hat. Dabei konstatierten sie einhellig eine neue Fluidität des Wissens, das wesentlich leichter und auch zu einem größeren Umfang zugänglich geworden sei. Daraus ergebe sich der Bedarf an neuen Wissensordnungen, die gerade Museen, Bibliotheken und Archive vor neue Herausforderungen stellten. Als traditionelle Wissensspeicher und damit Kristallisationspunkte der Herausbildung von kulturellen Identitäten läge ihre Aufgabe darin, ein Gegengewicht zu dem Allvorhandensein digitaler Information zu bilden. Eine reines ‚Entweder-Oder‘ von Objekt und Digitalisat erschien dabei als zu kurz gegriffen und der Komplexität der Koexistenz und Überlagerung unterschiedlicher Medienformen nicht gerecht werdend. So lag für Hartmut Böhme der Punkt des Interesses gerade in der aus diesen komplexen Verhältnissen entstehenden Spannung. Sie gelte es zu analysieren, um auf diesem Wege zu verlässlichen Erkenntnissen zu gelangen.

Peter Strohschneider unterschied in seinen Beiträgen zwei Ebenen der Diskussion – eine systemische und eine politische. Die Debatte um Kulturpessimismus versus Medieneuphorie werde dabei vor allem auf der politischen Ebene vor dem Hintergrund politischer wie monetärer Macht- und Verteilungskämpfe geführt. Auf der systemischen Ebene – also mit Bezug auf die theoretischen wie zeitanalytischen Diskurse um die Digitale Revolution – waren in seinen Augen drei Aspekte von Bedeutung. Zum einen die Abwendung der neuen Medienkultur vom Erinnern hin zu Instrumenten der Selektion und des Vergessens: Das Erinnern sei durch die sofortige Abrufbarkeit von Informationen unproblematisch geworden und es fehlten nun angesichts dessen neue Wege im Umgang mit Wissensordnungen. Ein

zweiter Aspekt der systemischen Fragestellung war für Strohschneider die Verschiebung der Kategorien von Wahrheit und Mehrheit. Da Internetstrukturen auf häufig nachgefragtem Wissen basierten, würden die Grenzen zwischen Wahrheit und Mehrheit zunehmend unscharf und müssten in ihrem Verlauf neu bestimmt werden. Als dritten Diskussionspunkt identifizierte er die Plagiatsdebatte, der in seinen Augen ein technizistischer Textbegriff zugrunde liegt, der einen Text als Wortlautidentität begreift und keine Unterscheidungen zum Diskurs mehr erlaubt.

Auch Karl-Siegbert Rehberg sah in der verbreiteten Nutzung digitaler Medien keine existentielle Bedrohung für Kulturinstitutionen. Er konstatierte vielmehr für den aktuellen Moment ein vermehrtes Bedürfnis nach Dinglichkeit und Materialität, das nun auf Jahrzehnte der Virtualitätseuphorie folge. Das Museum als Ort der unmittelbaren Begegnung mit dem Objekt gewänne in diesem Prozess nur weiter an Bedeutung.

Die Gefahr, der Wert des originalen Objekts könne angesichts seiner massenhaften digitalen Reproduktion nivelliert werden, sah keiner der Diskutanten als ernsthaft bedrohlich an. Die umfassende, „auratische“ Bedeutung von Kunstwerken sei, so Hartmut Böhme, bereits seit Jahrhunderten durch Reproduktionen und Berichte geschaffen worden. Die in Frequenz und Verfügbarkeit erhöhten heutigen Reproduktionen könnten diesen Ruhm eines Kunstwerkes nur weiter steigern und damit den Wert seines faktischen Vorhandenseins an einem Ort nur erhöhen.

Hubertus Kohle verwies in seinen Beiträgen auf den praktischen Nutzen von Digitalisaten im Zusammenhang mit *Open Access*. Gerade in diesem Verfügbarmachen von Wissen liegt für ihn einer der größten Errungenschaften der Digitalen Revolution. Er kritisierte, dass die Potentiale dieser Entwicklung bis heute nicht hinreichend erkannt und im Wissenschaftsbetrieb ausgeschöpft worden seien.

Die Diskussion bot auf diese Weise in wissenschaftspraktischer ebenso wie in systemischer und politischer Hinsicht umfassende Denkipulse für den weiteren Verlauf der Dresden Summer School. Gerade die Betonung der gleichzeitigen Überlagerung von Medienkonzepten und das Herausarbeiten von zu untersuchenden Spannungsverhältnissen – etwa zwischen Transparenz und Geheimnis – zeigten, wie ausgedehnt das Diskursfeld ist, auf dem die Dresden Summer School agierte. Dieses Feld zu vermessen und die ihm innewohnenden Prozesse und Konfliktlinien zu analysieren, dazu wollte sie gemeinsam mit ihren Teilnehmerinnen und Teilnehmern einen erhellenden Beitrag leisten.

1. Tim Berners-Lee entwickelte um das Jahr 1989 am Forschungszentrum CERN die Grundlagen des *World Wide Web*. Am 06.08.1991 machte er das Projekt eines Hypertext-Dienstes im Internet mit einem Beitrag zur Newsgroup alt.hypertext öffentlich und weltweit verfügbar. Die Mitteilung ist im Netz unter <https://groups.google.com/forum/?fromgroups=#!msg/alt.hypertext/eCTkkOoWTAY/bjGhZyooXzkj> nachlesbar (zuletzt aufgerufen am 08.02.2013).
2. www.dss.hypotheses.org (zuletzt aufgerufen am 08.02.2013).
3. Vgl. Aussagen u.a. von Hartmut Böhme (Humboldt-Universität zu Berlin) anlässlich der Eröffnungsveranstaltung der Dresden Summer School 2012, 01.10.2012, Residenzschloss Dresden.
4. Zu biographischen Hinweisen vgl. S. 102 ff.



KULTURELLE GEDÄCHTNISINSTITUTIONEN UND IHRE DIGITALE ZUKUNFT

von Lisa Christina Kolb



Thomas Bürger und Teilnehmer der Dresden Summer School 2012

Bereits seit einiger Zeit ist von Seiten kulturgutverwahrer Institutionen ein Aufbruch in Richtung der digitalen Welt zu konstatieren. Eine steigende Anzahl von Tagungen, Publikationen und kulturwissenschaftlichen Studien zu diesem Thema belegt dies.¹ Doch welche Umbrüche in den Strukturen, im Denken und in den Strategien sind notwendig, um die digitale Zukunft erfolgreich zu beschreiten?

„DIE EXPANSION IST AM ENDE“ – CHANCEN EINER DIGITALEN TRANSFORMATION

Am Anfang der Debatte um die Zukunft der Gedächtnisinstitutionen steht nach Thomas Bürger, Generaldirektor der Sächsischen Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek (SLUB), der die erste Sektion der Dresden Summer School 2012 zum Thema „Digitalisierung in Museen und Bibliotheken“ eröffnete, die folgende These: Die bisherige Expansion in Form

von Bau- und Investitionsbemühungen im Kulturbetrieb ist an ein Ende gelangt. Mit dem Festhalten am Wachstumsglauben nehme man sich die Chance, nachhaltige Konzepte für die Zukunft zu entwickeln. „Die digitale Transformation“, so Thomas Bürger, „ist eines der möglichen Konzepte, die Zukunft der kulturgutverwahrer Institutionen neu zu bestimmen.“²

Es ist sicherlich eine der aktuellen Herausforderungen öffentlicher Bildungs- und Kultureinrichtungen, sich im digitalen Raum zu positionieren. Doch wie können sich Kulturinstitutionen medientechnologische *Features* produktiv aneignen und die individuelle Weiterentwicklung ihres Potentials fruchtbar gestalten, ohne sich den Imperativen einer massenmedial geprägten Kulturindustrie zu unterwerfen? Wie können die klassischen Aufgaben der Institutionen durch mediale Produkte und Leistungen neu ausgefüllt werden und diese gleichzeitig die Konkurrenzfähigkeit der Institutionen stärken?

Dieses Resümee der Vorträge und Eindrücke der ersten Sektion soll dazu dienen, eine knappe Verortung des aktuellen Standes und der Perspektiven der Digitalisierung in Museen, Archiven und Bibliotheken vorzunehmen.

DIGITALISIERUNG – STRATEGIEN UND ERGEBNISSE

Wie die SLUB sind zahlreiche Archive, Bibliotheken und Museen seit geraumer Zeit gefordert, ihre Bestände zu digitalisieren. Diese Bestandserfassung bildet, wie Thomas Bürger und sein Stellvertreter Achim Bonte mit einem Überblick über Ziele, *Workflow*, Ausstattung und Ergebnisse der Digitalisierung bemerkten, das Fundament nationaler und internationaler Projekte wie beispielsweise der Deutschen Digitalen Bibliothek (DDB) und der *Europeana*. Die SLUB betreibt eines der größten Digitalisierungszentren in öffentlicher Hand. Mit 55.000 Scans pro Woche ist sie eines der führenden Zentren der Massendigitalisierung in Deutschland. Wenn auch viele der Prozesse vom Umblättern bis zum Fotografieren automatisiert sind, so werden empfindliche Exemplare aus der Frühzeit der Buchkultur, insbesondere Codices und wertvolle Drucke, zum Beispiel mit Hilfe des Grazer Buchtisches oder des Wolfenbütteler Buchspiegels, die eine Retrodigitalisierung trotz geringem Öffnungswinkel ermöglichen, besonders schonend bearbeitet. Die SLUB möchte zunächst einen hohen Anteil der zu digitalisierenden gemeinfreien Werke aufarbeiten. Weiterhin soll die Bearbeitung verschiedener Medientypen wissenschaftsrelevante Bezüge zwischen Büchern, Karten, Noten, Tonträgern, Fotos oder Zeitungen aufzeigen.

Veredelungsverfahren wie Volltexterkennung, Artikelseparierung u.ä. wird eine hohe Beachtung geschenkt; sie sind jedoch vorläufig nachgeordnet. Durch möglichst wenige Abhängigkeiten technischer wie finanzieller Art soll der Digitalisierungsworkflow der SLUB als *Open Source* nachhaltig und frei zur Verfügung stehen, d.h. auch nach Auslaufen verschiedener Förderungen, Projekte und Routinen mit überschaubarem Aufwand fortgesetzt werden können.

Im Vergleich zu kleineren Institutionen können personell wie materiell gut ausgestattete Digitalisierungszentren, auch bei großer Vielfalt der Medien, kostengünstiger produzieren. Um einer unwirtschaftlichen Menge solcher Zentren gegenzusteuern, ist der Ausbau des Wissenstransfers notwendig, ebenso wie die Klärung der rechtlichen Fragen zur zugangsbeschränkten oder freien Nutzung von digitalisierten Werken. Darüber hinaus besteht eine gewisse Skepsis der Institutionen und der Wissenschaft gegenüber den digitalen Medien. Der Grad der Zurückhaltung steige je höher die Wertschätzung des originären Charakters der Werke sei, stellt Hubertus Kohle, Professor für digitale Kunstgeschichte an der Ludwig-Maximilians-Universität München, fest. Kohle nahm an dem Podiumsgespräch zur Eröffnung der Summer School teil und referierte am 2. Oktober 2012 über die Gedächtnisinstitutionen im digitalen Zeitalter und ihre Perspektiven und Chancen. Seines Erachtens werden vor allem im Hinblick auf die bildende Kunst Vorbehalte gegenüber einer digitalen Präsentation laut.³

Die überaus professionelle Darstellung der SLUB und ihrer Position zur Digitalisierung sollte dazu führen, dass sich die Bibliothek auch Projekten widmen kann, die abseits

der bekannten Pfade die Potentiale digitaler Informationsangebote und Wissensvermittlung aufzuzeigen vermögen.

DER OPAC ALS ZENTRALINSTANZ

Zusammengeführt ist der Bestand der SLUB im *Open public access catalogue* (OPAC). Der Katalog ist ein umfassendes Zugangssystem und zeichnet sich durch seine umfangreichen Recherchemöglichkeiten sämtlicher Medientypen aus. „Die Suchtechnik“, so Achim Bonte, „fällt dabei um einiges raffinierter aus als das einfache Aufstöbern von Dokumenten bei Internetsuchmaschinen.“ Mit *SLUBsemantics* wird eine multilinguale semantische Suchfunktion geboten, die durch den Rückgriff auf Informationsnetzwerke, wie unter anderem die freie Enzyklopädie *Wikipedia*, Katalogdaten automatisch anreichert und verknüpft. Die Rolle des Onlinelexikons in der akademischen Welt ist jedoch umstritten. Das wurde auch im Vortrag zum „Wissenschaftlichen Arbeiten mit Wikipedia – Chancen und Risiken“ von Mathias Schindler, Projektmanager Wikimedia Deutschland e.V., deutlich. Die vielfach vorhandene Verknüpfung des Onlinelexikons mit wissenschaftlichen Institutionen im semantischen Web zeigt aber bereits erste Möglichkeiten auf, wie sich die Potentiale des Onlinelexikons in der Wissenschaft nutzen lassen können. Inhaltliche Zusammenhänge werden bei der Suchanfrage erkannt und so erhält der Nutzer bei der Eingabe „Vom Winde verweht“ – so eines der Beispiele Achim Bontes – nicht nur eine Ergebnisliste mit Treffern zum Film, sondern auch zum Regisseur Victor Fleming, dem Komponisten der Filmmusik, Max Steiner, und zu Margaret Mitchell, der Autorin der Romanvorlage.

„Es ist die Strategie der SLUB“, so Bonte, „die Qualität des physischen Ortes auch durch die Stärkung der Innovationskraft im Netz weiterzuentwickeln.“

DIGITALE PUBLIKATIONEN

Digitale Medien, wie E-Journale, Rezensionsplattformen, Wissenschaftsforen und Blogs, bieten neue Möglichkeiten des Publizierens. Jochen Strobel von der Philipps-Universität Marburg stellte am Beispiel der Briefedition August Wilhelm Schlegels (1767-1845) digitale Editionen als neue Form wissenschaftlichen Publizierens vor.⁴ Im Rahmen dieser Edition wird der überlieferte Briefnachlass von und an Schlegel, der sich in über 80 verschiedenen internationalen Institutionen befindet, erstmals zusammengeführt, faksimiliert,



transkribiert und im Volltext durchsuchbar gemacht. Darunter befinden sich unveröffentlichte Briefe und in verschiedenen Publikationen des 19. und 20. Jahrhunderts verstreut gedruckte Briefe. Die Digitalisierung macht nun eine virtuelle Verknüpfung der Dokumente möglich. „Formalerschließung und Tiefenerschließung der Briefe bauen aufeinander auf“, so Jochen Strobel. Neben

der Erfassung der Briefmetadaten und einer differenzierten Verschlagwortung erweitern die Handschriftentranskriptionen sowie die Vernetzung der Einzelbriefe zu Korrespondenzketten die Nutzbarkeit für Vertreter unterschiedlichster Fachdisziplinen. Dabei entsteht ein Datennetz, das eine nachträgliche Anreicherung mit Informationen ermöglicht. Im digitalen Zeitalter kann eine Edition auf diese Weise vom Produkt zum gemeinsamen Forschungsprozess werden. Sie präsentiert nicht nur Forschungsergebnisse, sondern lässt ein beständiges Fortschreiben von Textbausteinen und die Integration neuer Erkenntnisse zu.

Im Gegensatz zu den bisherigen traditionellen Kommunikationsmöglichkeiten über gedruckten Text werden sowohl die lineare Ausrichtung der kommunikativen Ebene als auch die statische Fixierung auf der Inhaltsebene durch neue Medientechnologien einem grundlegenden Wandel unterworfen. Neben *Feedback-Kanälen* unterschiedlichster Art bieten die neuen Medien einen individualisierten Zugang zu Inhalten. Der Zugriff erfolgt nicht nur unabhängig von Zeit und Ort, sondern ist auch inhaltlich am Informations-, Unterhaltungs- und zunehmend auch am Partizipationsbedürfnis des Nutzers ausgerichtet – vom *read-only* zum *read and write*.⁵

DIE AKZEPTANZ DIGITALER PUBLIKATIONEN IN DER WISSENSCHAFT

Es lässt sich jedoch beobachten, dass digitale Publikationsformen trotz ihrer offensichtlichen Vorteile in der Wissensgesellschaft nur unter Vorbehalt angenommen werden. Dies bestätigten nicht

nur Fachvertreter wie Jochen Strobel und Hubertus Kohle.⁶ Auch die Diskussion mit den Teilnehmern der Dresden Summer School machte dies deutlich. Ein Grund liegt in der bislang noch deutlich höheren Reputation klassisch gedruckter Publikationen in der akademischen Welt.⁷ Etablierte Vertreter des Faches, Wissenschaftsorganisationen und Fachverbände sind gefordert, digitalen Publikationsformaten die gleiche Anerkennung zukommen zu lassen wie den traditionellen.

VIRTUELLE WUNDERKAMMERN. GEDÄCHTNISINSTITUTIONEN IM NETZ

Der Dresdner Maya-Codex, die Missa h-Moll (BWV 232) von Johann Sebastian Bach, Martin Luthers Niederschrift seiner ersten Vorlesung als Professor der Theologie in Wittenberg (1513-1516) oder die Dresdner Bilderhandschrift des Sachsenspiegels – Kulturschätze wie diese der SLUB stehen nun weltweit per Mausklick zur Verfügung. Seit Mitte der 1990er Jahre ist der Aufbau und die Entwicklung von digitalen Bibliotheken, *Subject Gateways* und Portalen vorangetrieben worden. Vielfalt und Qualität webbasierter Angebote entwickeln sich äußerst dynamisch. Inzwischen gibt es eine Vielzahl digitaler Projekte, die die Arbeit mit und in Gedächtnisinstitutionen betreffen.

Innerhalb der Bibliotheken denkt man beispielsweise an digitale Zeitschriften, die Retrodigitalisierung von Forschungsliteratur und die Editionen von Primärquellen. Auch im Museums- und Archivwesen sind einzelne Bestände mittlerweile online zugänglich; einige Museen sind gar im Rahmen des *google art project* virtuell begehbar – darunter auch

die Staatlichen Kunstsammlungen Dresden. Die Perspektive der Vernetzung geht von nationalen und europäischen Projekten zu internationalen Kooperationen. Mit der *Europeana* und der Deutschen Digitalen Bibliothek (DDB) sind spartenübergreifende Präsentationsformen für digitale Sammlungen aus Archiven, Bibliotheken und Museen im Entstehen. Sie fungieren dabei als Dachportale für Millionen von Büchern, Zeitschriften, Bildern, Tonaufnahmen und Filmen und führen so das digital verfügbare Angebot bedeutender Kultur- und Wissenschaftseinrichtungen zusammen; sie erschließen es multimedial. Die Europäische Union wie Deutschland untermauern mit diesen Projekten die Notwendigkeit einer freien Zugänglichkeit von Wissen und Kultur, auch um die mit der Digitalisierung verbundenen positiven

Effekte für die gesellschaftliche Entwicklung nutzen zu können. Nach Thomas Bürger eröffnen sich so „grandiose Chancen, nun auch innovative Formen kultureller Vernetzung und leistungsfähiger virtueller Forschungsumgebungen zu schaffen“. Die virtuellen Wunderkammern haben mehrere Nutzergruppen im Fokus. Sie sollen für Laien und Forscher gleichermaßen attraktiv sein. Doch wie sieht die Umsetzung der kühnen Projekte in der Realität aus? Auf die Bedeutung von Reichweite und Sichtbarkeit von Datenbanken wies Jens Bove, Leiter der Deutschen Fotothek in der SLUB, hin. Vor dem Hintergrund nationaler und internationaler Entwicklungen verdeutlichte er die Anforderungen und Möglichkeiten vernetzter forschungsspezifischer Infrastrukturen. Wenn das Kulturgut dabei nicht nutzerfreundlich präsentiert werde, so



Achim Bonte

helfe auch die beste Erschließungstechnik nicht weiter. Die Möglichkeiten innerhalb des Dachportals *Europeana* zeigen dabei Schwächen. So erscheinen die Suchergebnisse dort nur als Miniaturbilder. Wer mehr sehen möchte, wird vom Bild zur entsprechenden Institution weitergeleitet und verliert sich auf seiner Suche schnell wieder im *World Wide Web*. So liegen die Möglichkeiten aber auch Grenzen der *Europeana* und der DDB zwischen „Jahrhundertprojekt“⁸ und „babylonischem Bau“.⁹ Darüber hinaus stellt der Ausbau digitaler Datenbanken und die virtuelle Verfügbarkeit von Kulturobjekten Bibliotheken, Museen und Archive auch vor neue juristische Herausforderungen. Wie im nationalen und internationalen Rahmen verändert sich die Rechtsgrundlage im virtuellen Raum. Urheber- und Leistungsschutzrechte gilt es neu zu überdenken.¹⁰

DIE DIGITALE TRANSFORMATION ALS STRATEGIEBILDUNG

Durch die digitale Transformation ist es möglich, neue Produkte und Leistungen anzubieten, die die Aufgaben der Gedächtnisinstitutionen umstrukturieren und gleichzeitig ihre Konkurrenzfähigkeit stärken können. Durch eine differenzierte Aufgabendefinition können Museen wie Bibliotheken als öffentliche Einrichtungen ihren Mehrwert gegenüber kommerziellen Konkurrenzangeboten gestalten, wobei die Medien gleichzeitig Vermittlungs- und Gestaltungselement sind. Darüber hinaus sichert die Digitalisierung den Inhalt analoger Medien. Beispiele wie der Brand der Weimarer Herzogin Anna Amalia Bibliothek (2004) oder der Einsturz des Historischen Stadtarchivs von Köln (2009) untermauern die Dringlichkeit

digitaler Speicherung. Der Befürchtung, dass das digitale Zeitalter eine Bedrohung für das originäre Werk und seine Aura darstellt und die Selbstabschaffung der Institutionen vorantreiben könnte, bzw. sie zu „Klimakammern“ verkommen könnten, ist entgegenzusetzen, dass ein *face to face* mit dem historischen Original auch und gerade im Zeitalter allverfügbarer Digitalisate unersetzlich bleibt. Nicht zuletzt, da der Wissensprozess vom Kontakt zwischen Subjekt und Objekt und dessen physischer Erfahrbarkeit im Hier und Jetzt lebt.¹¹ Auch sind viele Qualitäten wie z.B. die physische Beschaffenheit eines Objekts nicht in digitale Medien zu übertragen. Diesen Gedanken bestätigt auch eine Statistik der SLUB: Für das Jahr 2011 konnten zehn Prozent mehr Besucher verzeichnet werden.¹²

Doch wird mit der Konzentration auf die Vergangenheit nicht vielleicht auch die Gegenwart vernachlässigt? Wie ist die Geistesproduktion der Gegenwart eingebunden in die digitalen Projekte? Und wie wird die Langzeitarchivierung gesichert und vor allem finanziert?

Am Anfang stehen viele Fragen. Es zeichnet sich ab, dass sich das Museum, ebenso wie Bibliothek und Archiv, ja die Wissenschaft im Allgemeinen, in einem Prozess der Veränderung befinden. Die Digitalisierung des Alltags schreitet voran. Man darf gespannt sein, wie sich dies zukünftig auf die Produktion, Rezeption und Vermittlung von Kunst, Kultur und Wissen auswirken wird. Wie Thomas Bürger resümiert, sind eine Reihe von Fragen noch offen, gleichzeitig neue Fragen zu stellen. Um so wichtiger erscheint es deshalb, diesen Veränderungsprozess aktiv mitzugestalten.

1. EVA-Konferenzen (www.eva-berlin.de) und MAI-Tagungen (www.mai-tagung.de) machen beispielsweise einmal jährlich auf neue Entwicklungen des Internets aufmerksam, geben Impulse und Orientierung für deren Nutzungsmöglichkeiten im kulturellen Sektor. Diverse Publikationen beleuchten das Thema. z.B. Graber, Hedy u.a. (Hg.): *Kultur digital. Begriffe, Hintergründe Beispiele*, Basel 2011; Weber, Hartmut u. Maier, Gerald (Hg.): *Digitale Archive und Bibliotheken. Neue Nutzungsmöglichkeiten und Nutzungsqualitäten*, Stuttgart 2000; Bürger, Thomas: *Die Digitalisierung der kulturellen Überlieferung – Versuch einer Zwischenbilanz*, in: *Den Wandel gestalten – Informations-Infrastrukturen im digitalen Zeitalter. Zeitschrift für Bibliothekswesen und Bibliographie* 58, 3-4 (2011), S. 133-144.
2. Bürger referierte über die Ziele der digitalen Transformation für Wissenschaft und Kultur. Darin nahm er die Behauptung der viel beachteten Publikation „Der Kulturinfakt: Von Allem zu viel und überall das Gleiche. Eine Polemik über Kulturpolitik, Kulturstaat, Kultursubvention“ von Dieter Haselbach, Armin Klein, Pius Knüsel und Stephan Opitz auf. Unter dem Motto „Kultur für alle“ sei eine kulturelle Expansion erfolgt, die künftig kaum mehr tragbar, jedenfalls kaum mehr steigerbar sei. Stattdessen müssten sich die Kultur- und Wissenschaftseinrichtungen in neuer Qualität digital vernetzen und so synergetisch Neues schaffen.
3. Eine Studie von Dirk Witthaut beleuchtet den gegenwärtigen Stand der Digitalisierung in deutschen Museen. Darüber hinaus werden bekannte Probleme, wie die oftmals unzureichende Ausstattung der Museen mit Soft- und Hardware, die Fülle von verschiedenen Datenbankanwendungen, Dateiformaten und verwendeten Speichermedien thematisiert. Vgl. Witthaut, Dirk: *Digitalisierung und Erhalt von Digitalisaten in deutschen Museen*, Berlin 2004.
4. Der mehrere Tausend Briefe umfassende Briefwechsel des Übersetzers, Literaten, Kritikers und Gelehrten August Wilhelm Schlegel wird mit Förderung der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) von der SLUB in Kooperation mit der Philipps-Universität Marburg und dem Center for Digital Humanities der Universität Trier publiziert. Zum Projekt siehe: <http://august-wilhelm-schlegel.de> (zuletzt aufgerufen am 07.02.2013).
5. Lawrence Lessig vgl. http://readwrite.com/2006/01/17/lessig_on_the_r (zuletzt aufgerufen am 06.02.2013).
6. Vgl. Ostendorf-Rupp, Sonja: *Kurz nachgefragt: Akzeptanz digitaler wissenschaftlicher Publikationen*, <http://dss.hypotheses.org/455> (zuletzt aufgerufen am 06.02.2013).
7. Siehe dazu auch Kemp, Wolfgang: *Gruppentexte. Ein kritischer Blick auf Sammelband und Forschergruppe*, in: *Merkur* 11/2009, www.eurozine.com/articles/2007-12-11-kemp-de.html (zuletzt aufgerufen am 19.02.2013).
8. So Kulturstaatsminister Bernd Neumann in der Pressemitteilung der Bundesregierung 470 (2009) im Zusammenhang mit dem Projekt der DDB, <http://www.bundesregierung.de/Content/DE/Pressemitteilungen/BPA/2009/12/2009-12-02-bkm-deutsche-digitale-bibliothek.html> (zuletzt aufgerufen am 19.02.2013).
9. Dworschak, Manfred: *Babylonischer Bau*, in: *Der Spiegel* 6/2010, 08.02.2010, S. 142-144.
10. Die Nutzung von Reproduktionen des Kulturguts in Museen, Bibliotheken und Archiven wird seit Langem thematisiert. Die Möglichkeiten der Digitalisierung gibt dem Thema jedoch eine neue Virulenz. Gerhard Pfennig, ehemaliger geschäftsführender Vorstand der VG Bild-Kunst, illustriert Problemfelder innerhalb der Debatte um das Urheberrecht in Zusammenhang mit dem *art project* von Google und der europäischen digitalen Bibliothek *Europeana*. Vgl. Pfennig, Gerhard: *Neues vom Urheberrecht*, in: *ICOM Mitteilungen* 34 (2012), S. 6-7. Siehe auch: Ders.: *Museen und Urheberrecht im digitalen Zeitalter. Leitfaden für die Museumspraxis*, Berliner Schriftenreihe zur Museumsforschung, Bd. 26, Berlin 2009; sowie ders.: *Kunst, Markt und Recht. Einführung in das Recht des Kunstschaffens und der Verwertung von Kunst*, Berliner Bibliothek zum Urheberrecht, Bd. 7, Wien/München 2009.
11. So äußerte sich z.B. Hartmut Böhme (Humboldt-Universität zu Berlin) in der Diskussion mit Hubertus Kohle (LMU München), Karl-Siebert Rehberg (TU Dresden) und Peter Strohschneider (LMU München) über die Veränderungen von Wissensstrukturen und Kulturen des Sammelns und Präsentierens bei der Eröffnung der Dresden Summer School 2012 in der Fürstengalerie des Dresdner Residenzschlosses am 01.10.2012.
12. Achim Bonte stellte verschiedene Geschäftszahlen, darunter auch die Besuchszahlen, bei seiner Präsentation am 01.10.2012 vor.

AKADEMISCHE FORSCHUNG UND UNIVERSITÄRE SAMMLUNGEN

von Linda von Keyserlingk



Rainer Groh

Die zweite Sektion begann am 4. Oktober mit einem einführenden Vortrag von Klaus Mauersberger über die Entwicklung, die Bewahrung und die Spezifik der Sammlungen der TU Dresden. Mauersberger, langjähriger Mitarbeiter am Zentrum für Geschichte der Technikwissenschaften und seit 1993 Leiter der Kustodie der TU Dresden, gab einen Überblick über die Anfänge, die Aufgaben sowie den Umfang und die Diversität der Dresdner Universitätsammlungen. Die Vielfalt der über 40 eigenständigen Sammlungen reicht von der weltberühmten Farbstoffsammlung aus dem 19. Jahrhundert, in der alle Grundfarbstoffe enthalten sind, über die Sammlung astronomisch-geodätischer Instrumente, die botanische Sammlung mit rund 350.000 Herbarbelegen, die Sammlung von Verbrennungsmotoren und Kraftfahrzeugtechnik oder die ebenfalls bedeutende fotografisch-technische Sammlung bis hin zu einem umfangreichen Kunstbesitz, dem neben Gemälden, Kupferstichen und Porträtbüsten auch die großformatigen, in

die Architektur der Universität integrierten Kunstwerke zugehörig sind. Spielten die zur Forschung und zu Lehrzwecken angelegten Sammlungen von Instrumenten, Apparaten, Modellen und sonstigen Anschauungsmitteln um 1900 noch eine große Rolle in der Lehre, dienen sie heute vor allem musealen Zwecken. Der Bedeutungsverlust der Sammlungen für die Lehre sei, wie Mauersberger erläuterte, einerseits durch die extreme Minimierung des Bestandes durch Bombenschäden im Zweiten Weltkrieg zu erklären, hinge andererseits vor allem mit der Weiterentwicklung der technischen, insbesondere der digitalen Darstellungsmöglichkeiten zusammen. So würden die Funktionsweisen von Geräten und Maschinen in der Lehre mittlerweile kaum noch an analogen Modellen, sondern fast ausschließlich an computergenerierten 3D-Modellen erklärt. Die Sammlungsbestände und ihre Besonderheiten werden heute vor allem in Sonderausstellungen und Publikationen einem größeren Publikum vorgestellt. Die Kustodie übernimmt somit

die klassischen Aufgaben eines Museums: Sammeln, Bewahren, Forschen, Ausstellen/ Vermitteln. Das setzt voraus, dass die Bestände wissenschaftlich erfasst, registriert und beurteilt sowie gepflegt und gegebenenfalls restauriert werden, um sie dann in einer Ausstellung einem interessierten Laien- wie auch Fachpublikum zugänglich zu machen. Die ursprünglich von den jeweiligen Professoren geleiteten Sammlungen sind heute in der Kustodie in einer Sammlungsordnung zusammengefasst, die laut Mauersberger besser strukturiert ist als an vielen anderen Universitäten. Jedoch sei die Grunderfassung des Bestandes noch längst nicht abgeschlossen. Bisher konnten – im Rahmen von durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) geförderten Projekten – nur die Bestände einiger Teilsammlungen erfasst, digitalisiert und in Onlinekataloge aufgenommen werden.

Mit Blick auf das Thema der Dresden Summer School ging Mauersberger neben der digitalen Bestandserfassung noch auf weitere Möglichkeiten der Digitalisierung für die universitären Sammlungen ein und benannte sie als geeignetes Hilfsmittel, um Geschichte erlebbar zu machen. Eine gute Verlinkung von biographischen oder wissenschaftsgeschichtlichen Angaben mit Animationen und technischen Zeichnungen sei ebenso sinnvoll wie die Verwendung eines Digitalisates als Hilfsmittel der Restaurierung, um beispielsweise fehlende Motorteile digital rekonstruieren und anschließend nachbauen zu können. Auch im Rahmen von *E-Learning*-Projekten und virtuellen Rundgängen sah er großes Potential für die universitäre und öffentlichkeitswirksame Anwendung digitaler Sammlungsdaten. Besonders weit fortgeschritten ist in diesem Zusammenhang ein *E-Learning*-Projekt

der Sammlung Farbenlehre, das die Lehr- und Lernmaterialien zur Farbenlehre über den Bildungsserver OPAL anbieten wird. Neben einer Datenbank zur Geschichte der Farbenlehre im mitteldeutschen Raum werden bestimmte Vorlesungs- und Übungseinheiten, u.a. mit videogestützten Inhalten vorbereitet.

Nach dem einführenden Vortrag teilten sich die Teilnehmer und Teilnehmerinnen in zwei Gruppen auf und besichtigten entweder die Sammlung Farbenlehre und die Historische Farbstoffsammlung oder die Sammlungen der mathematischen und kartographischen Modelle.

Die von der Fachrichtung Chemie und Lebensmittelchemie betreute Historische Farbstoffsammlung umfasst mehr als 8.000 Handelsmuster synthetischer Farbstoffe (Teer- oder Anilinfarben) in Originalflaschen und -dosen von ca. 80 Herstellern und über 500 Proben von Naturfarbstoffen. Die Färbewirkung dieser Substanzen lässt sich anhand von mehr als 800 Musterbüchern und -karten sowie zahlreichen natürlichen und synthetischen Fasermaterialien nachvollziehen. Die Räumlichkeiten der Sammlung, deren Bestände bis zum Jahr 1880 zurückgehen, sind noch mit der originalen Ausstattung aus dem Jahr 1926 zu besichtigen. Die Sammlung der Farbenlehre befindet sich am Institut für Grundlagen der Gestaltung und Darstellung der Fakultät Architektur. Sie umfasst diverses Lehr- und Forschungsmaterial zur Farbenlehre, insbesondere zur Geschichte der Farbenlehre im mitteldeutschen Raum. Neben Literatur und didaktischem Material sowie studentischen Forschungsarbeiten enthält sie wissenschaftliche und gestalterische Studien, z.T. auch aus Nachlässen von Wissenschaftlern, Pädagogen und Gestaltern mehrerer Disziplinen.

Die kartographische Reliefsammlung befindet sich im Institut für Kartographie der Geowissenschaften und umfasst große maßstäbliche Gipsmodelle von unterschiedlichen Landschaftsformationen. Die historischen Modelle zeigen, wie in mühevollster Kleinstarbeit beispielsweise Gebirgszüge der Alpen detailliert nachgebildet wurden. Der Nutzen neuer Technologien offenbarte sich im Kontrast dazu in einem erst kürzlich erstellten Modell der Tiefenstruktur der Weltmeere, das – nachdem die Daten in einem langwierigem Prozess erhoben worden waren – für eine Sonderausstellung in kürzester Zeit von einem 3D-Drucker aus Plexiglas hergestellt wurde. Anschließend wurde am Rechner erläutert, wie aus 2D-Plänen 3D-Modelle entstehen, die nicht nur für 3D-Landkarten, sondern auch für virtuelle Ausstellungsrundgänge genutzt werden können.



Die Sammlung der mathematischen Modelle am Institut für Geometrie der mathematischen und naturwissenschaftlichen Fakultät gehört zu den größten ihrer Art in Deutschland. Sie umfasst rund 200 Objekte zur darstellenden und analytischen Geometrie aus Holz, Gips, Karton, Draht, Metall und Seide, die teilweise öffentlich in den großen Treppenhäusern und

Fluren der Fakultät ausgestellt sind. Die bereits in ihrer äußerlichen Betrachtung interessanten Formen entwickeln eine zum Teil ungeahnte Dynamik, wenn sie aus der Vitrine entnommen und spielend leicht, gemäß den ihnen immanenten Strukturen bewegt werden.



Die Möglichkeiten der Digitalisierung wurden bereits genutzt, indem die Sammlung über eine Online-Datenbank einsehbar ist, in der die Modelle mit Fotos und Text dargestellt und klassifiziert worden sind und nach einer Vielzahl von Kriterien oder anhand von Abbildungen aufgesucht werden können.¹ Die Ausformungen und Besonderheiten einer räumlichen hyperbolischen Parabel können hier ebenso eingesehen werden wie ein Sterntetraeder oder ein bewegliches zweischaliges Hyperboloid mit Schere. Neben klassischen, historischen Modellen waren in den Vitrinen auch neue phantasievolle Gipsmodelle zu sehen, deren Herstellungsverfahren anschließend an einem 3D-Drucker erläutert wurde.

Die Nachmittagssektion begann im SFB 804 mit einem Workshop zur Zukunft universitärer Sammlungen. Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen konnten mit den bereits am Vormittag kennengelernten Vertretern

der Fakultäten und Teilsammlungen Eckhard Bendin, Reinhard Buchholz, Thomas Kanthak, Daniel Lordick, Klaus Mauersberger, Konrad Scheurmann und Horst Hartmann über die bereits besichtigten Sammlungen sowie über die Ausstellungskonzepte der Kustodie diskutieren und dabei gemeinsam neue Ideen entwickeln. Ein Beispiel für ein bereits erprobtes Konzept ist die 2003 eröffnete ALTANAGalerie. Die Sammlungen der TU Dresden werden hier nicht nur vor dem Hintergrund der neuesten Forschungsergebnisse unterschiedlichster Disziplinen präsentiert, sondern treten auch in direkten Dialog mit Werken der modernen Kunst. Es wurden somit Wege gefunden, den historisch bedeutsamen Bestand an naturwissenschaftlichen und technischen Sachzeugen auch mit Hilfe digitaler Technik neu erlebbar zu machen. In einem Multimedia-Raum der Dauerausstellung bietet sich den Besuchern zudem die Möglichkeit, sich interaktiv mit der Geschichte der TU Dresden, ihrer Institutionen, ihrer Bauten und ihren bedeutenden Wissenschaftlern zu befassen.

Im Anschluss an die Diskussion fand eine Besichtigung der Hermann-Krone-Sammlung im Institut für Angewandte Photophysik statt. Krone (1827-1916) hatte an der Dresdner Kunstakademie studiert und wurde zu einem der bekanntesten Fotografen des 19. Jahrhunderts. Er gründete das Historische Lehrmuseum für Photographie in Dresden und lehrte ab 1870 am Polytechnikum, der späteren TU Dresden. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Summer School konnten Krones einzigartige für Lehrzwecke angelegte Sammlung von Fotografien der unterschiedlichsten Verfahren ebenso begutachten wie diverse fotografische

Apparate. Nachdem die historische Entwicklung der Fototechnik anschaulich vor Augen geführt worden war, gewährte Hartmut Fröb noch einen Blick in die moderne Welt der Photophysik: Er stellte seine Forschung zu photophysikalischen Verfahren vor, die in Zukunft neue Beleuchtungstechnologien ermöglichen werden.

Am Morgen des 5. Oktober gab Rainer Groh am Institut für Software- und Multimediatechnik Beispiele für die digitale Rekonstruktion von Kunsträumen. In einem kurzweiligen Vortrag stellte er Kooperationsprojekte mit den Staatlichen Kunstsammlungen Dresden vor, in denen Perspektiven, Verzerrungen und bestimmte Gesetzmäßigkeiten in Gemälden von Bernardo Bellotto (genannt Canaletto [1722-1780]) mit computergestützten Techniken aufgedeckt und anschaulich visualisiert wurden. Durch die animierte Nachstellung der gemalten Szenerie konnte nicht nur der genaue Standpunkt des Malers ermittelt werden, Groh wies auch nach, dass Bellotto natürliche visuelle Verzerrungen bestimmter Gebäude systematisch aufhob, um diese besonders betonen zu können. So stellte er auf einem Gemälde des Dresdner Neumarkts die Kuppel der Frauenkirche beispielsweise stets mit ausgeglichenen Rundungen dar, ohne sie den eigentlichen Fluchtlinien anzupassen. Der Nutzen dieser durch Messungen im virtuellen Raum gewonnenen Erkenntnisse für die kunsthistorische (aber auch z.B. die stadtgeschichtliche) Forschung liegt auf der Hand und zeigt ein besonders fruchtbares Feld des Zusammenwirkens von Geistes- und Naturwissenschaften. Eben solches Potential stellte Christine Schöne vom Lehrstuhl Konstruktionstechnik/CAD in ihrem Vortrag „Vom klassischen

Sammlungsobjekt bis zur Erschaffung virtueller Realität“ vor, indem sie die vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten des 3D-Scannens und 3D-Druckens für wissenschaftliche, künstlerische und museale Zwecke betonte. Die Technik der heute so vielfältig eingesetzten 3D-Drucker sei bereits 30 Jahre alt, seit 20 Jahren würde sie an der TU Dresden verwendet. Während die Technik insbesondere im medizinischen Bereich schon vielseitig angewandt würde, um beispielsweise fehlende Knochenteile zu ersetzen, sei sie im kulturellen und musealen Bereich jedoch noch viel zu selten in Anwendung. Dabei könne das Verfahren des *Reverse Engineering* in der Restaurierung von großem Nutzen sein. Nachdrücklich wies Schöne darauf hin, dass jedes Werkzeug, das älter als 20 Jahre sei, bereits 3D-gescannt und archiviert sei, dies jedoch nur auf einen Bruchteil des weitaus wertvolleren Kulturgutes zutrefte. Sie regte daher eine Zusammenarbeit mit den Dresdner Museen, Wissenschafts- und Kultureinrichtungen an, um auch die verschiedensten historischen Sammlungsbestände langfristig mit ihren Geometriedaten zu erfassen und auf diese Weise auch digital archivieren zu können. Nach einer Besichtigung der 3D-Scanner des Institutes, an dem nicht nur menschliche Knochenpartien, sondern auch Autoblechteile oder Musikinstrumente gescannt werden, konnten die Teilnehmer und Teilnehmerinnen der Summer School am Beispiel der CAVE noch einen vertiefenden Einblick in virtuelle 3D-Welten erhalten. Wolfgang Steger zeigte, wie in der seit 2007 bestehenden CAVE auf fünf Projektionswänden (jeweils 3,60 m x 2,70 m) Funktionsmodelle und komplexe Bewegungsabläufe gezeigt werden können.

Neben den 3D-Brillen, mit denen man den Eindruck erhält, um den virtuellen Gegenstand herumgehen zu können und ihn so aus verschiedensten Perspektiven zu betrachten, stehen auch Datenhandschuhe zur Verfügung, mit deren Hilfe Betrachter sogar interaktiv und steuernd in die Bewegungsabläufe eingreifen können.

Insgesamt zeigte die zweite Sektion der Dresden Summer School vielfältige Potentiale, die durch naturwissenschaftliche Forschung und die Nutzung innovativer Technologien für die wissenschaftliche Aufbereitung, Archivierung und Präsentation von Sammlungsgut erwachsen. Gerade durch den Fokus auf naturwissenschaftliche Bereiche stellte sie einen bereichernden Kontrastpunkt zu den sonst eher geisteswissenschaftlichen Inhalten der anderen Sektionen dar und konnte auf diese Weise verdeutlichen, wie sehr sich beide Forschungsrichtungen gerade im digitalen Zeitalter bedingen.

1. Siehe <http://www.math.tu-dresden.de/modellsammlung/index.php> (zuletzt aufgerufen am 22.01.2013).

DATENBANKEN, INVENTARISIERUNG, PROVENIENZFORSCHUNG

von Lisa Kern



Dirk Syndram, Direktor des Grünen Gewölbes und der Rüstkammer, bei einer Führung durch das Residenzschloss

Die dritte Sektion der Dresden Summer School behandelte die für die wissenschaftliche Arbeit am Museum zentralen Aspekte Datenbanken, Inventarisierung und Provenienzforschung. Alle diese Punkte sind eng mit dem Thema Digitalisierung verbunden, greifen die genannten Arbeitsbereiche doch mittlerweile standardmäßig auf Datenbanken und elektronische Systeme zur Erfassung, Dokumentation und Erforschung der

musealen Bestände zurück.

Auch setzt sich das Konzept der Präsentation von Kunstsammlungen im Internet – wie seit 2011 in Form der *Online Collection* auch an den Staatlichen Kunstsammlungen Dresden (SKD) – zunehmend durch. Weltweit präsentieren immer mehr Museen ihre (Teil-) Bestände im Internet und ermöglichen dem Besucher auf diesem Wege, die Exponate und ihre Geschichte auch außerhalb der Ausstellungsräume zu erkunden.



Ausschnitt aus dem Inventarium der kurfürstlich-sächsischen Kunstammer, 1587

VOM INVENTARBUCH ZUR DATENBANK

Den thematischen Einstieg in die Sektion eröffnete Dorothee Haffner, Professorin für Museumskunde an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin, mit einem Vortrag zu dem Thema „Vom Inventar zur Datenbank: Objekterschließung & Dokumentation im Museum“.

Ihre grundlegende These war, dass die Erschließung und Dokumentation von

Museumsbeständen die Basis für jegliche wissenschaftliche Beschäftigung mit musealen Sammlungen ist. Für den Weg zum Forschungsmuseum ist diese Arbeit also eine unbedingte Voraussetzung.

Historisch gesehen ist die Idee des Erfassens und Dokumentierens von Sammlungen natürlich kein neues Konzept: Schon in den Kunst- und Wunderkammern des 16. Jahrhunderts wurde damit begonnen, Objekte systematisch zu erfassen. Eines der ersten Inventare entstand 1587 in Dresden mit dem Inventar der kurfürstlich-sächsischen Kunstammer, das 2010 im Rahmen einer Edition mit drei späteren Dresdner Kunstammerinventaren als Transkription publiziert wurde.¹

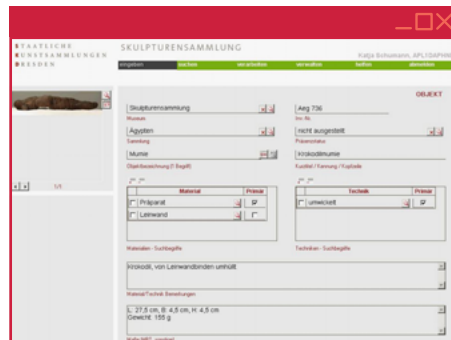
Nun stellt sich zu Beginn vielleicht die grundlegende Frage: Wofür braucht eine Sammlung ein Inventar? Ganz allgemein geht es darum, eine Möglichkeit zur Ordnung oder Kategorisierung der Sammlungsobjekte zu schaffen, den Bestand zu verwalten und Zusammenhänge zu erkennen und zu erforschen. Auch juristische Aspekte im Sinne des Nachweises von Besitz und Eigentum spielen eine Rolle, nicht zuletzt auch im Hinblick auf Provenienzrecherchen.

Bei der Erfassung von Objektdaten müssen dabei sowohl intrinsische (dem Objekt innewohnende) Daten, Grunddaten (wie beispielsweise die Datierung) sowie auch extrinsische Daten (zu Kontext und Typologie) aufgenommen werden. Diese Anforderung spiegelt sich auch in den häufig zitierten ‚klassischen‘ Aufgaben des Museums wieder, die unter anderem auch in der Richtlinie des International Council of Museums (ICOM), dem *ICOM Code of Ethics for Museums* integriert und ausgearbeitet sind: Sammeln,

Bewahren, Forschen, Ausstellen, Vermitteln.² In vielen Museen wird die Objekterfassung und -dokumentation heute mit Hilfe von Datenbanken bzw. sogenannten Museumsmanagementsystemen (MMS) betreut. Was früher noch mühsam in Inventarbüchern und Karteien verzeichnet wurde und nur durch langwieriges Suchen auffindbar war, ist durch elektronische Systeme heute zuverlässig und schnell zu bearbeiten und recherchieren.

Die Verwendung dieser Systeme schließt das zusätzliche Führen des Inventarbuches – das außerdem immer noch den rechtsgültigen Eigentumsnachweis darstellt – natürlich nicht aus, denn der Einsatz von parallel laufenden analogen und digitalen Verzeichnissen kann durchaus Vorteile bieten.

Digitale Museumsmanagementsysteme ermöglichen zusätzlich zur Erfassung und Pflege von Objektdaten das Abbilden und Unterstützen von Arbeitsprozessen und *Workflows* innerhalb des Museums, etwa im Hinblick auf den Leihverkehr, Restaurierungsmaßnahmen oder die Ausstellungscoordination.



Screenshot des MMS „Daphne“ an den SKD

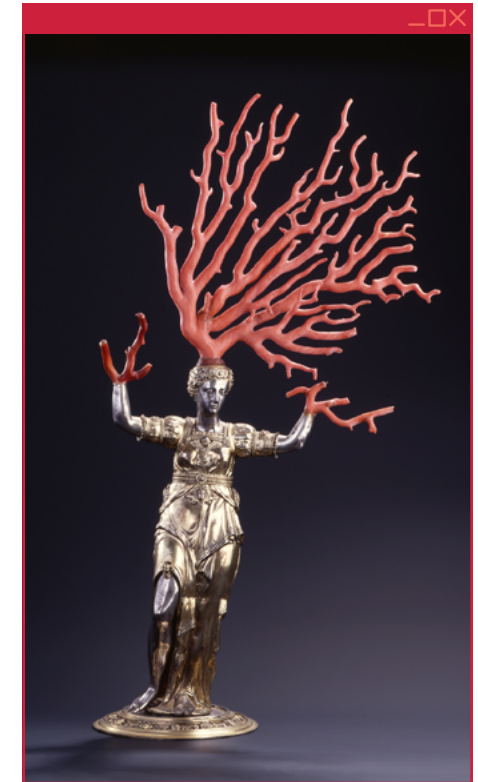
MUSEUMSMANAGEMENTSYSTEME – EIN ÜBERBLICK

Für Museumsdatenbanken gibt es mehrere mögliche technische Ansätze: Neben lokalen Systemen, an denen die Software nur von einem einzigen Arbeitsplatz aus bedient werden kann, verwenden viele Institutionen mittlerweile *Client-Server-Systeme* (Mehrplatzversionen), die den zeitgleichen Zugriff auf die Daten für mehrere Mitarbeiter gewährleisten. Webbasierte Lösungen ermöglichen die Abfrage und Pflege der Datenbanken sogar unabhängig vom Arbeitsplatz über das Internet. Etablierte Systeme am Markt sind – um nur einige Beispiele anzuführen – Adlib, Faust, GOS, TMS, Museum plus, FirstRumos, HiDA/MIDAS, IMDASPro oder Daphne. Letzteres wird seit 2008 an den SKD eingesetzt.

Zu den Pionieren in der deutschen Museumslandschaft bei der Nutzung elektronischer Systeme gehört das Deutsche Historische Museum (DHM) in Berlin, das seine Objektdokumentation bereits seit 1991 digital organisiert und dieses durchaus bemerkenswerte Jubiläum im vergangenen Jahr mit der Konferenz „Vom Ordnen der Dinge. Verzeichnen – Klassifizieren – Recherchieren“ würdigte.

Für einen möglichst einheitlichen und damit recherchierbaren Datenpool sorgen Normdaten (z.B. Personennormdatei, Schlagwortnormdatei), hinterlegte Wortlisten, Thesauri bzw. ein sogenanntes kontrolliertes Vokabular. Um die Daten migrieren, d.h. von einem System in ein anderes übertragen zu können, ist außerdem die Verwendung von einem Standardformat für den Datenexport notwendig (in der Regel XML). Als Metadatenformat wird für

Museumsdatenbanken heute *museumsdat* beziehungsweise *LIDO* verwendet, um eine Übertragung (= *Mapping*) von Daten zu ermöglichen – was z.B. auch beim Einspeisen von Daten in Verbünde oder Portale wie die *Europeana*³ eine wichtige Rolle spielt.



Abraham Jamnitzer: Pokal als Daphne mit Korallenzinken, um 1580-1586, Grünes Gewölbe, SKD

Dass in der Realität manche Institutionen von diesen grob skizzierten Anforderungen noch weit entfernt sind, wurde im Rahmen der Dresden Summer School offen diskutiert. Nicht nur kleine Museen hinken bei der digitalen Erfassung ihrer Bestände weit hinterher – sei es, weil ganze

Sammlungsbereiche oder Konvolute nicht inventarisiert sind, oder weil passende Software-Lösungen fehlen bzw. nicht finanziert werden können. Eine Option, gerade auch für kleinere Häuser mit geringen Budgets, kann eine *Open-Source-Software* sein, die allerdings einiges an technischem Verständnis und Bereitschaft zur Bearbeitung voraussetzt. Der Tenor von Professor Haffner war am Ende ihres Vortrags jedoch eindeutig: Es ist besser, den Bestand mit einfachsten Mitteln zu erfassen, als gar nicht.

WEIT VERZWEIGTE INFORMATIONSNETZE: DAS „DAPHNE“-PROJEKT

Katja Schumann, wissenschaftliche Redakteurin des Museumsmanagementsystems „Daphne“ an den SKD, berichtete über den Einsatz der Software, die in den Dresdner Institutionen seit dem Frühjahr 2008 verwendet wird und das zentrale Tool des gleichnamigen „Daphne“-Projekts ist. Die Planungsphase für das Programm startete im Jahr 2005 und die technische Umsetzung wurde in Zusammenarbeit mit der Dresdner Software-Firma Robotron speziell für die Museen der SKD entwickelt. Das ehrgeizige Ziel für das vom Freistaat Sachsen finanzierte Projekt ist, für die rund 1,2 Millionen Objekte der Sammlungen eine Inventur durchzuführen, die Werke digital zu erfassen und ungeklärte und fragwürdige Provenienzen der Zugänge seit 1933 zu recherchieren und zu dokumentieren.

Der Name „Daphne“ leitet sich von der berühmten mythologischen Figur aus Ovids *Metamorphosen* ab: Die Nymphe Daphne verwandelt sich auf der Flucht vor dem liebeskranken Apoll in einen

Lorbeerbaum; Zweige und Blätter sprießen aus ihrem Körper und verzweigen sich in vielfältige Verästelungen. Diese Struktur soll die Komplexität der Datenbank und des Gesamtprojekts aufgreifen und widerspiegeln. Wie Katja Schumann erläuterte, sind mittlerweile bereits rund 630.000 Objekte der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden in der Datenbank „Daphne“ erfasst und werden darin auch bearbeitet. Es ist das erklärte Ziel, zu jedem eingepflegtem Objekt, das die Inventur durchlaufen hat, ein Bild in den jeweiligen Datensatz einzufügen – was große Vorteile nicht nur für die wissenschaftliche Bearbeitung, sondern auch für die Standortverwaltung bietet.



Christian Vogel von Vogelstein: Junge Dame mit Zeichengerät, 1816, Galerie Neue Meister, SKD

Am Beispiel eines mumifizierten Krokodils aus der Skulpturensammlung (mit der Objektbezeichnung „Crocodilia“) veranschaulichte Schumann, wie komplex, aber gleichzeitig essentiell eine präzise Objektdokumentation innerhalb der einzelnen Sammlungen ist. Eine gute Schulung und Information der beteiligten Mitarbeiter spielt dabei eine wesentliche Rolle: 2011 waren rund 65 Mitarbeiter in den Staatlichen Kunstsammlungen Dresden an der Eingabe in die Datenbank und an der Pflege der Daten beteiligt. Mit einem wöchentlichen Newsletter und dem „Tipp der Woche“ werden sie regelmäßig über die Verwendung des Museumsmanagementsystems und dessen technische Möglichkeiten informiert. Für die Weiterentwicklung des Systems „Daphne“ sind neue Module für Restaurierung und Standortverwaltung geplant.

PROVENIENZRECHERCHE UND -FORSCHUNG AN DEN STAATLICHEN KUNSTSAMMLUNGEN DRESDEN

Am Anfang des auf mehrere Jahre angelegten „Daphne“-Projekts stand auch der Wunsch des Freistaats Sachsen, die Sammlungen der einzelnen Museen finanziell zu bewerten. Gilbert Lupfer, Leiter des Provenienzforschungs-, Erfassungs- und Inventurprojekts, berichtete im Rahmen der Dresden Summer School über die Aufgaben und Ziele dieser groß angelegten wissenschaftlichen Untersuchung – die sich auf viel umfassendere Themen konzentriert, als die rein finanzielle Revision des Bestandes, die noch nicht begonnen hat. Das in großer Breite und museumsübergreifend angelegte Forschungsprojekt dürfte in seiner Struktur und Größe in der deutschen Museumslandschaft einzigartig sein.

Ein Arbeitsschwerpunkt der Provenienzforschung an den SKD ist die Recherche nach Kunstobjekten aus dem Eigentum der ehemaligen sächsischen Königsfamilie, dem Haus Wettin. Nach Ende des Zweiten Weltkriegs wurden aus den Schlössern der Wettiner tausende Kunstgegenstände beschlagnahmt, die später zum Teil über unterschiedliche Pfade in die Dresdner Sammlungen gelangten. Bis heute dauert die Untersuchung der Bestände zur Entschlüsselung des ehemaligen Wettiner Besitzes in den einzelnen Museen der SKD an.

Im Jahr 2010 wurde die Recherche in der Porzellansammlung abgeschlossen (überprüft wurden rund 19.000 Objekte) und ein Vertrag zwischen dem Freistaat Sachsen und dem Haus Wettin geschlossen. Dieser ermöglichte es, gegen Ausgleichszahlungen auch Porzellane aus ehemaligem Wettiner Besitz für den Bestand der Porzellansammlung zu erhalten.

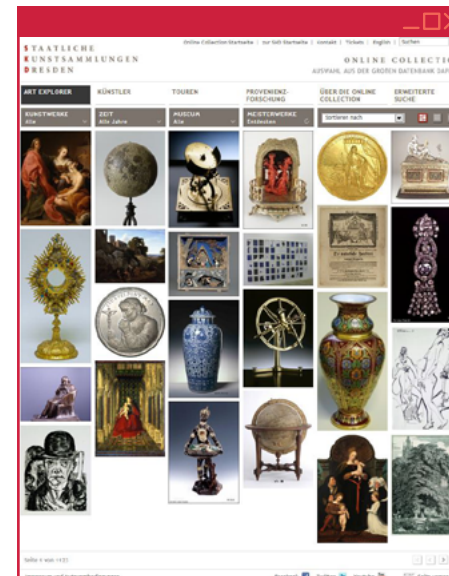
Ein weiteres wichtiges Aufgabenfeld des „Daphne“-Projekts ist die systematische Provenienzforschung der zwischen 1933 und 1945 in die Museen gelangten Objekte. Im Fokus steht die Suche nach Kunstwerken von jüdischen Sammlern, die während der Zeit des Nationalsozialismus durch verfolgungsbedingten Entzug oder Raub ihren Kunstbesitz verloren haben. In vielen Fällen gelangten die Objekte in Museen. Im Rahmen des Forschungsprojekts werden die Bestände der Kunstsammlungen sukzessive untersucht und die Ergebnisse der Recherchen in der *Online Collection* sowie in der *Lost Art Internet Database* der Koordinierungsstelle Magdeburg für Kulturgutdokumentation und Kulturgutverluste⁴ publiziert. In seinem Vortrag stellte Gilbert Lupfer mehrere Fallgruppen vor, die innerhalb des

Forschungsprojekts erarbeitet und definiert wurden. Bei dem Gemälde „Junge Dame mit Zeichengerät“ von Christian Vogel von Vogelstein aus der Galerie Neue Meister handelte es sich beispielweise um „Eigentum jüdischer Sammler“ – wie bei der internen Recherche in den Kunstsammlungen und durch Mitarbeiter der *Commission for Looted Art in Europe 2009/10* fast zeitgleich festgestellt wurde. Das Bildnis war 1938 einer österreichischen-jüdischen Familie entzogen worden und wurde 1940 für die Dresdner Sammlung im Kunsthandel erworben. Im Frühjahr 2011 schließlich wurde das Bild an die Nachkommen der Familie zurückgegeben. Das Bild konnte auf einer Auktion anschließend erneut erworben werden und kehrte in die Galerie Neue Meister nach Dresden zurück.

Andere Beispiele betreffen den sogenannten „Sonderauftrag Linz“, in dessen Rahmen die Dresdner Galeriedirektoren Hans Posse und Hermann Voss zwischen 1939 und 1945 Werke für die Kunstsammlung Hitlers zusammentrugen. In Einzelfällen verblieben diese Arbeiten in den Dresdner Museen, so z.B. ein größeres Konvolut im Kupferstich-Kabinett, das ab 2010 im Rahmen eines von der Arbeitsstelle für Provenienzforschung Berlin⁵ geförderten Projekts untersucht wurde.

Die Provenienzforschung an den Kunstsammlungen beschäftigt sich des Weiteren auch mit Beschlagnahmungen durch die sowjetische Militäradministration in den Jahren 1945/46. Auch Konfiszierungen in der Zeit der DDR wegen ‚Republikflucht‘ oder fiktiver Steuerpflichten werden untersucht. Ein Beispiel aus dem Bereich der Schlossbergungsfälle stellte Carina

Merseburger, wissenschaftliche Mitarbeiterin des „Daphne“-Projekts an der Gemäldegalerie Alte Meister, vor und berichtete damit direkt aus der Praxis der Provenienzforschung. Bei den sogenannten Schlossbergungen wurden im Zuge der Bodenreform ab 1945 Adelsitze in der sowjetischen Besatzungszone geräumt und neben Kunstwerken auch verschiedenstes Inventar beschlagnahmt, das in Teilen an die sächsischen Museen weitergegeben wurde. Für Rückgabebeforderungen zu diesen Objekten besteht seit 1994 eine gesetzliche Grundlage und die Staatlichen Kunstsammlungen Dresden bearbeiten im Rahmen des „Daphne“-Projekts entsprechende Anträge und recherchieren weiter nach Kunstgegenständen dieser Herkunft. Wie Gilbert Lupfer betonte, gehört die Provenienzforschung zu den zentralen Methoden der Kunstgeschichte. Sie ist keineswegs als zeitlich begrenztes Phänomen der Forschung oder als Trend aufzufassen, sondern sollte vielmehr fest in der Museums- und Sammlungsarbeit verankert sein. Das beginnt bei Neuerwerbungen: Die Überprüfung der Provenienz und eine entsprechende nachvollziehbare Dokumentation sollte in jeder Institution bei Ankäufen oder Schenkungen standardisiert erfolgen – so wird es auch in den Richtlinien der ICOM empfohlen. Tatsächlich erforschen immer mehr Bibliotheken, Museen und Archive in Deutschland die Provenienzen ihrer Objekte. Zur Untersuchung von Kulturgütern, die in der Zeit des Nationalsozialismus durch Verfolgung entzogen wurden, leistet die Arbeitsstelle für Provenienzforschung in Berlin fachliche Unterstützung. Öffentliche Institutionen können dort projektbezogen auch Fördermittel beantragen.



Screenshot der Online Collection der SKD

PROVENIENZFORSCHUNG: ARBEITEN MIT DEM ORIGINAL

Die Provenienzforschung und -forschung basiert auf dem Zusammenwirken von analoger und digitaler Recherche. Zum einen ist die genaue Untersuchung des Objekts unerlässlich: beispielsweise der sogenannte Rückseitenbefund bei Gemälden, bei dem versucht wird, über Beschriftungen und Etiketten mehr Informationen zur Provenienz- und Erwerbgeschichte des Bildes zu erfahren. Zum anderen sind aber auch der Einsatz von elektronischen Verzeichnissen und die Recherche über Fachdatenbanken im Internet unerlässlich, um objektbezogene Informationen und ggf. auch wichtige Archivalien zu finden. Ein Forschungsprojekt des Kupferstich-Kabinetts stellte Kathrin Iselt, Mitarbeiterin des Provenienzforschungsprojekts an den Staatlichen Kunstsammlungen Dresden, vor.

Sie schilderte anhand von Originalarbeiten den Ausgangspunkt und den Verlauf ihrer Recherchen. Im Zusammenhang und in Vorbereitung der Ausstellung „Kokoschka als Zeichner. Die Sammlung Willy Hahn“, die 2011 im Kupferstich-Kabinett gezeigt wurde und anschließend nach Salzburg wanderte, hatte Iselt die Provenienzen der Zeichnungen und Aquarelle aus der Sammlung Hahn im Auftrag von dessen Sohn recherchiert und einen Bericht zu ihren Ergebnissen im Katalog der Ausstellung publiziert. Bei Arbeiten auf Papier erweist sich die Provenienzforschung meist deutlich schwieriger als bei Gemälden. Letztere sind oft eindeutiger beschriftet und auch in Literatur und Archiven präziser dokumentiert. Arbeiten auf Papier hingegen sind nicht nur seltener mit Beschriftungen oder Stempeln ausgezeichnet, sondern in den (für die Provenienzforschung so wichtigen) Ausstellungs- und Auktionskatalogen sowie in Archivmaterialien nur sehr ungenau oder gar nicht benannt. Häufig werden die einzelnen Arbeiten innerhalb der Verzeichnisse in Konvolute oder Gruppen zusammengefasst. Dieser Ausgangspunkt macht eine sehr zeitaufwändige und intensive Recherche notwendig, an deren Ende manche Fälle auch als ungeklärt stehen bleiben müssen. Wie viele Informationen Kathrin Iselt bei ihrer Recherche aus den Blättern aber doch herauslesen konnte, veranschaulichte sie bei der gemeinsamen Betrachtung der Originale: An einer Stelle gab beispielsweise eine ausradierte Widmung Aufschluss über einen möglichen Vorbesitzer, bei einem anderen Blatt ein Stempel Auskunft über einen Sammler oder den Erwerbungszeitraum. Auch wenn nicht bei allen einzelnen Blättern lückenlose Provenienzen zu klären waren, wird durch eine umfassende Erforschung die

Geschichte, Struktur und Entstehung einer Sammlung erst sichtbar und verständlich. So leistet die Provenienzforschung oft viel mehr als eine reine Klärung von Erwerbshistorie und Besitzverhältnissen.

„EIN ASSOZIATIVER SPAZIERGANG“ – DIE STAATLICHEN KUNSTSAMMLUNGEN DRESDEN IM NETZ

Im August 2011 wurde die *Online Collection* präsentiert, die als Bilddatenbank der Museen der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden das „öffentlich sichtbare Abbild“⁷ des „Daphne“-Projekts darstellt. Und sicherlich noch mehr als das: Pamela Rohde, zuständig für die Online-Kommunikation und die digitalen Projekte in der Abteilung Presse und Kommunikation der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden, sprach in der dritten Sektion der Dresden Summer School über das komplex angelegte Projekt. Der Besucher der Dresdner *Online Collection* kann nicht nur nach einzelnen Kunstwerken suchen, sondern sich auch auf virtuelle Touren begeben, die in Zusammenarbeit mit Kuratoren erarbeitet wurden und einen tieferen inhaltlichen Einstieg ermöglichen. Diese Rundgänge wurden sammlungsübergreifend entwickelt, so dass in der digitalen Präsentation Gegenüberstellungen möglich sind, die mit dem physischen Objekt aus verschiedensten Gründen nicht (oder nur temporär) umzusetzen wären – ein eindeutiger Vorteil. Die virtuellen Touren machen Spaß und der *User* hat bei jedem Objekt die Möglichkeit, durch Verknüpfungen eine neue Fährte aufzunehmen, mehr Informationen zu einzelnen Werken zu erhalten oder bislang verborgene Zusammenhänge für sich zu

entdecken. Die Verknüpfung zu den *Tools* der *Social Media* ist objektbezogen an allen Stellen vorhanden, so dass es nur eines Mausklicks bedarf, um seinen persönlichen Favoriten zu küren oder ganzen Konvoluten ein „Gefällt mir“ auf Facebook zu verleihen. Mit der Arbeit des „Daphne“-Projekts im Hintergrund wächst die *Online Collection* stetig weiter an. Derzeit sind in der Internetpräsentation ungefähr 25.000 Kunstwerke „ausgestellt“.

Eine viel diskutierte und zentrale Fragestellung der Dresden Summer School war die Bedeutung von Original und digitaler Reproduktion im Zeitalter der virtuellen Präsentation von Kunst(werken). Natürlich drängt sich diese Diskussion vor allem auch im Hinblick auf digitale Sammlungspräsentationen auf, denn diese setzen sich in der internationalen Museumswelt zunehmend durch. Während bei vielen Museumsmachern die Sorge besteht, die digitale Reproduktion wolle das Original ersetzen, bestand bei den Teilnehmern der Dresden Summer School vielmehr die Meinung, dass das virtuelle Objekt eine Brücke hin zum Original bilden kann und dessen Notwendigkeit betont. Ein unkritisches Plädoyer also für eine möglichst vollständige Sammlungspräsentation im Internet für alle Museen? Wichtig erscheint auf jeden Fall, nur gut dokumentierte Teilbestände online auszustellen und im ersten Schritt für eine hohe Qualität der Objekt- und Bilddaten sowie eine sinnvolle inhaltliche Zusammenstellung zu sorgen.

1. Syndram, Dirk u. Minning, Martina (Hg.): Die Inventare der kurfürstlich-sächsischen Kunstammer in Dresden, Dresden 2012.
2. <http://www.icom-deutschland.de/schwerpunkte-ethische-richtlinien-fuer-museen.php> (zuletzt aufgerufen am 15.11.2012).
3. www.europeana.eu (zuletzt aufgerufen am 08.01.2012).
4. www.koordinierungsstelle-magdeburg.de (zuletzt aufgerufen am 08.01.2012).
5. www.arbeitsstelle-provenienzforschung.de (zuletzt aufgerufen am 08.01.2012).
6. Iselt, Kathrin: Provenienzen einer Sammlung, in: Ausst. Kat. Kokoschka als Zeichner. Die Sammlung Willy Hahn. Kupferstich-Kabinett, Staatliche Kunstsammlungen Dresden, Ostfildern 2011, S. 209-218.
7. Adam, Stephan (Hg.): Jahresbericht der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden 2011, Dresden 2011, S. 79 (<http://www.skd.museum/fileadmin/SKD/Bilder/Besucherservice/Publikationen/SKD-Jahrbuch-2011final-Versioninternet.pdf> zuletzt aufgerufen am 15.11.2012).

KULTURELLE BILDUNG UND SOCIAL MEDIA

von Sonja Ostendorf-Rupp



Kathrin Passig

Facebook, Twitter, YouTube – die Namen dieser Plattformen sozialer Medien sind in aller Munde, doch was steckt hinter diesen Medienformen und wie lassen sie sich sinnvoll in die Arbeit von Kultureinrichtungen integrieren? Welche Potentiale der Besucheransprache bieten sie? Das waren die Leitfragen der vierten und letzten Sektion der Dresden Summer School. Eingebettet in Besichtigungen des Militärhistorischen Museums der Bundeswehr (MHM) und des Deutschen Hygiene-Museums Dresden (DHMD), erhielten die Teilnehmer und Teilnehmerinnen eine Einführung zu diesem Thema, die durch *Best-Practice*-Beispiele von Museen und Ausstellungsplanern ergänzt wurden. Die anschließenden Diskussionen waren geprägt von dem Spannungsverhältnis zwischen einer die Chancen der neuen Kommunikationsformen betonenden Medieneuphorie einerseits und einer Skepsis andererseits, die Inhalte und wissenschaftliche Diskurse durch die Schnellebigkeit und Unkontrollierbarkeit sozialer Medien in

Gefahr sieht. Eine umfassende Einführung in das Thema *Social Media* gab Kathrin Passig, Schriftstellerin, Journalistin, Übersetzerin und Bloggerin. Die Trägerin des Ingeborg-Bachmann-Preises verstand es ausgezeichnet, den anwesenden Geisteswissenschaftlern die Relevanz von *Social Media* zu verdeutlichen. Sie stellte die verschiedenen Plattformen und Nutzergruppen vor. Ergänzende Zahlen, Daten und Fakten lieferte Sebastian Hartmann. Inzwischen als Projektleiter bei publicplan GmbH beratend tätig, berichtete Hartmann von seinen ersten Schritten auf Facebook und Twitter für das Neanderthal Museum und stellte einige beispielhafte Kampagnen und Profile großer und kleinerer Museen in Deutschland auf verschiedenen sozialen Netzwerken vor.

Interne Perspektiven zur Anwendung von *Social Media* im Museumsbetrieb stellten Nina Gorgus, Kuratorin am Historischen Museum Frankfurt (HMF) und Dagmar Ganßloser, Leiterin des Bereichs Internet in der Abteilung

Medien des Jüdischen Museums Berlin vor. „Dabei sein ist alles“ – das war zunächst die Motivation für Gorgus und ihre Kollegen. Danach folgte eine *learning by doing*-Phase, denn erst in der Praxis zeigte sich, welche sozialen Medien für die Projekte des HMF sinnvoll genutzt werden konnten. Es zeigte sich, dass – ein entsprechendes persönliches Engagement vorausgesetzt – auch ein vergleichsweise kleines Museum wie das HMF langfristig in sozialen Netzwerken erfolgreich sein kann. Projekte wie zum Beispiel das *Twitter-Event #kultUp*¹ sprechen für diesen Erfolg.

Als Ergänzung im praktischen Teil erläuterte Dagmar Ganßloser die Strategie für den Einsatz von digitalen Medien in Vermittlung und Kommunikation im Jüdischen Museum Berlin. Dabei stellte sie insbesondere die abteilungsübergreifende Zusammenarbeit der Bereiche Museumspädagogik, Informationstechnik und Marketing für *Social Media* und digitales Lernen heraus. Es zeigte sich, dass die Bereitschaft zur Nutzung sozialer Medien am Jüdischen Museum sehr hoch ist und man sich dort den Herausforderungen des sich wandelnden Medienkonsums mit großer Ernsthaftigkeit stellt. Gleichzeitig zeigten sich im Praxisbericht auch Problembereiche, denn häufig lassen begrenzte finanzielle Mittel aber auch inhaltliche oder urheberrechtliche Beschränkungen groß angelegte *Social Media*-Kampagnen nicht zu.

Die Diskussion um die Nutzung sozialer Medien für Kulturinstitutionen wurde von Jürgen Willinghöfer um die Perspektive der Ausstellungsmacher ergänzt. Als Vertreter des Büros *chezweitz & partner* stellte er am Beispiel der szenografischen Gestaltung der Ausstellung „Allan Kaprow – Art As Life“ dar, wie sich mit Hilfe digitaler und interaktiver

Elemente die Arbeit eines Performance Künstlers im Ausstellungsraum vermitteln lässt.²

In der ebenfalls von *chezweitz & partner* in Szene gesetzten Ausstellung „Pier Paolo Pasolini – Wer ich bin“ standen klassische Vitrinenn, in denen literarischen Druckerzeugnisse des Künstlers gezeigt wurden, im Kontrast zu einem Raum, in dem Zusammenschnitte der Filme Pasolinis auf eine 360°-Leinwand projiziert wurden und in dem auf diese Weise für die Besucher ein besonderer Erlebnisraum entstand.³

Die Diskussionen, die sich an die jeweiligen Präsentationen anschlossen, zeigten, dass Museen heute ganz unterschiedlichen Ansprüchen genügen müssen: sie sollen einerseits als Horte der Originale ein Ort der Ruhe und Reflektion sein, sich andererseits auch neuen Besucheransprüchen und digitalen Kommunikationsformen öffnen. Die Einstellung zum Thema *Social Media* schien bei den Vertretern der teilnehmenden Kulturinstitutionen eher zurückhaltend zu sein. Dabei wurden insbesondere die Kurzlebigkeit verschiedener Plattformen, der schnelle technologische Wandel und ein erhöhter Mittel- und Personalaufwand ins Feld geführt. Aber, wie Kathrin Passig in ihrem Einführungsvortrag bemerkte, selbst wenn einige Plattformen verschwinden und die Nutzerzahlen rückläufig sind, die Kommunikation ist nachhaltig verändert und die verschwindenden Plattformen werden durch andere Netzwerke ersetzt. Hier gilt es, Prioritäten zu setzen und sich eventuell von anderen Projekten, wie kostspieligen Drucksachen, zu verabschieden. Ein weiteres praktisches Problem liegt in der zielgruppenspezifischen Ansprache, die sich in Sprache und Tonfall von Plattform

zu Plattform unterscheidet. Sie entspricht nicht der Wissenschaftssprache, mit der die Kulturschaffenden gewöhnlich umgehen. Mit den Umformulierungen muss aber keineswegs ein Verlust von Wissen einhergehen, sondern es liegt darin vielmehr eine Chance, die eigene Institution facettenreich und interessant darzustellen und somit im besten Fall neue Besucher anzusprechen.

SELBSTVERSTÄNDLICH SOCIAL MEDIA – VON DER APP ZUM LAB: NEUE VERMITTLUNGSFORMEN KULTURELLER BILDUNG

In der Diskussion um die Verbreitung von Inhalten im Netz, ob klassisch auf der Internetseite, durch Spiele, Apps oder soziale Netzwerke, wird oft die Frage gestellt, wie sich die Nutzung digitaler Medien auf den tatsächlichen Besuch von Museen und Bibliotheken auswirkt. Überspitzt gefragt: Wenn Inhalte frei im Netz verfügbar und digital erlebbar sind, werden Museen überflüssig? Sicher nicht! Wie während der Dresden Summer School 2012 durch alle Themengebiete erläutert wurde, soll die digitale Abbildung und Vermittlung von Kunst die Begegnung mit dem Original nicht ersetzen, sondern vielmehr stimulieren. Aber Kunst und Wissen müssen der ‚digitalen Generation‘ auch auf anderen Wegen als dem herkömmlichen Museumsbesuch vermittelt werden. Die digitale Interaktion wird in den Museumsraum aufgenommen und ermöglicht ein neues Erleben für die Besucher.

Im Hinblick auf digitale Kommunikation sind amerikanische Museen sowohl bei der Vermittlung, als auch in den Bereichen Sammlung, *Social Media* oder Forschung, sehr viel aufgeschlossener als deutsche

Kultureinrichtungen. Dabei sind deutsche wie amerikanische Museen im Zugzwang. Bevölkerungsstrukturen, demographische Faktoren, Lebensstile und Medienverhalten wandeln sich rasant schnell. Amerikanische Kulturinstitutionen, die in der Regel keine finanzielle staatliche Förderung erhalten, haben erkannt, dass sie den Wandel mitgestalten müssen, wenn sie ihre öffentliche Bedeutung, ihre Besucher und ihre Förderer nicht verlieren wollen. Der Ansatz der amerikanischen Kulturschaffenden ist ganz pragmatisch: Ein Großteil der Bevölkerung nutzt digitale Geräte und *Social Media* zum Lernen. Also muss das Museum dies auch tun!

Ein Beispiel für diese neue Wissensvermittlung vor Ort sind die sogenannten *Digital Media Labs*⁴, die nach dem Vorbild des *Harvard i-(nnovation) Labs*⁵ seit knapp anderthalb Jahren in amerikanischen Museen und Bibliotheken mit unterschiedlicher Ausstattung und Inhalten eröffnet werden. Drei Projekte seien an dieser Stelle stellvertretend aufgeführt.⁶

Die Aufgabe des *Digital Media Labs* im Metropolitan Museum of Art in New York ist es zum Beispiel, basierend auf der Auswertung der Besucherdaten, neue Arten des Museumserlebnisses zu gestalten. Die Mitarbeiter organisierten unter anderem einen *3D-Hackathon*, bei dem 25 Künstler mit Hilfe von 3D-Druckern Objekte aus der Sammlung reproduzierten und zu eigenen Kunstwerken umarbeiteten.⁷ Zur Zeit experimentieren die Mitarbeiter mit *Kinect*-Technologie, um deren Einsatz im Ausstellungsbetrieb zu erproben.

Am Beispiel eines Projekts des *Digital Media Labs* der New York Public Library (NYPL) zeigt sich, wie der beidseitige

Wissensaustausch zur großen Bereicherung für Institution und Besucher werden kann. Bei dem Projekt „What's on the Menu“ half die Öffentlichkeit, rund 10.000 digitalisierte historische Speisekarten aus der Sammlung der NYPL zu transkribieren.⁸ Dadurch wurden Metadaten zusammengetragen, die in einer durchsuchbaren digitalen Datenbank zusammengeführt wurden. Dort können fortan Wissenschaftler, Köche und Liebhaber Rezepte für bestimmte Zutaten suchen oder die Entwicklung von Alltagsrezepten nachvollziehen. Das Projekt war für mehrere Jahre angesetzt, doch die Begeisterung der Öffentlichkeit war so groß, dass alle Speisekarten bereits nach drei Monaten transkribiert waren. „Auch wenn das Interesse am Projekt irgendwann sinkt und die Internetseite archiviert wird, werden die Metadaten für unsere Sammlung erhalten bleiben“, erklärt Ben Vershbow, NYPL Labs Manager.⁹ Wenn die Mitarbeiter der NYPL weitere Projekte zum digitalen Engagement von Nutzern planen, stellen sie zwei Fragen: „Ist es intern von Bedeutung? Ist es extern von Bedeutung?“¹⁰ Auch kurze Projekte können also sowohl schnell als auch nachhaltig wirken. Hier wurde ein Trend – Interesse für die Themen Nahrung und Hobbykochkultur – aufgegriffen, um durch aktive Einbindung neue Nutzer für das Angebot der NYPL zu interessieren und durch die Sammlung von Metadaten einen langfristigen Mehrwert für die Bibliothek zu schaffen. Das *Cooper-Hewitt Lab* ist im Gegensatz zu den erstgenannten keine eigene Abteilung, sondern der Name des Blogs, das vom *Digital and Emerging Media Department* des Cooper-Hewitt National Design Museums in New York geführt wird. Das Blog widmet sich der Analyse von neuen Projekten und Entwicklungen in den Bereichen Sammlung und Vermittlung. „Der

Titel *Lab* ermöglicht die Veröffentlichung von unfertigen Projekten“,¹¹ sagt Seb Chan, Direktor der Abteilung. Traditionell sind Museen bemüht, den Besuchern eine fertige Interpretation anzubieten. Wenn es den Prozess offenlegt, wie Wissen und Strukturen entstehen, muss ein Museum begleitend kommunizieren, was gemacht wird und warum, bevor das fertige Produkt – ob digital oder im Ausstellungsraum – präsentiert wird. Daraus ergeben sich neue Formen der Transparenz und Partizipation. Die Einführung von *Labs* kann auch als ein Bekenntnis zur sich wandelnden Rolle von Museen verstanden werden, die besonders am Beispiel der Rolle des Kurators deutlich wird – vom Hüter der kunstgeschichtlichen Exegese zum Moderator zwischen Aufgabe, Ausstellungsteam und Besuchern. Ganz klar wird aus den Tätigkeitsfeldern der *Labs* zwischen digitalen Medien, Datenanalyse und Vermittlung deutlich, dass die klassische abteilungsspezifische Ausbildung von Museumspersonal hier nicht mehr ausreichend ist.

Warum also *Labs*? Weil die Institutionen erkannt haben, dass das Einbinden von Besuchern im Museum durch strategische Nutzung digitaler Technologien der Schlüssel zum künftigen Erfolg ihrer Einrichtung sein wird. Dies wird nicht als zusätzliche Aufgabe, sondern als Kerngeschäft verstanden.

ERFOLGSFAKTOREN FÜR DIGITALE VERMITTLUNG

Viele erfolgreiche Projekte sind nicht digitale Projekte *causa sui*, sondern digital vermittelte Lösungen, die in Reaktion auf reale Fragen entwickelt wurden, welche aus der Konfrontation von realen Museen und

realen Besuchern entstehen. Einige digitale Medien ermöglichen einen besseren Zugang zu den Sammlungen oder können neue Wege eröffnen, um im Ausstellungsraum und online zu lernen. Andere eröffnen Kuratoren neue Wege der Forschung über ihre und in ihrer Sammlung.

Die Widersprüche, die Museumsmacher oftmals zwischen den Kernaufgaben und der digitalen Kommunikation sehen, können durchaus aufgelöst werden. Museen können gleichwohl spannende, fordernde und laute, als auch leise und kontemplative Orte sein. Zeitgenössische Kommunikation muss so angewendet werden, dass die kuratorischen Werte eines Museums respektiert werden, der Kulturauftrag erfüllt wird und Besucherentwicklung stattfinden kann.

Für diese zeitgenössische Kommunikation kann *Social Media* eine von zahlreichen, absolut gleichwertigen Maßnahmen sein, die von Führungen über traditionelle Druckerzeugnisse bis hin zu digitaler Kommunikation reichen. Digitale Angebote für Besucher sollen dabei den Museumsraum weder so bestimmen, dass die Kunst hinter *Touchscreens* verschwindet, noch sollen die Anwendungen dazu führen, dass Horden von Besuchern auf ihr *Smartphone* starren und den Blick auf die Kunst versperren. Sie bieten vielmehr Möglichkeiten zur weiterführenden Kontextualisierung von Kunstwerken und Themenbereichen und bieten darüber hinaus Besuchern die Möglichkeit, sich den Inhalten auch spielerisch zu nähern.

1. #KultUp ist ein Projekt der Spezialistin für Kultur-PR Ulrike Schmid und der Projektmanagerin Birgit Schmidt-Hurtienne. Bei ihren *TweetUps* stellen sie Kultureinrichtungen vor und verfolgen aktuelle Veranstaltungen. Dass dieses Konzept auf zunehmendes Interesse stößt, zeigt der Blick auf die Homepage <http://kultup.org/> (zuletzt aufgerufen am 30.01.2013).
2. Die Ausstellung „Allan Kaprow – Art as Life“ war in München (Haus der Kunst, 18.10.2006-21.01.2007), Eindhoven (Van Abbemuseum, 10.02.2007-22.04.2007), Bern (02.06.2007-29.08.2007) und in Genua (Museo di Arte Contemporanea di Villa Croce, 30.11.2007-10.02.2008) zu sehen. Während der Laufzeit der Ausstellung konnten die Happenings auf der eigens eingerichteten Internetseite weltweit verfolgt werden. Mit dem Ende der Ausstellung ist <http://www.moca.org/kaprow/> in den Archivmodus gewechselt (zuletzt aufgerufen am 19.02.2013).
3. Vgl. http://www.stadt-zuerich.ch/kultur/de/index/institutionen/museum_strauhof/archiv/2009/pier_paolo_pasoliniwerichbin.html (zuletzt aufgerufen am 30.01.2013).
4. „The idea behind the Digital Media Lab is to provide a new framework for the development and commissioning of digital artworks for public spaces.“ Vgl. <http://www.digitalmedialabs.org/> (zuletzt aufgerufen am 30.01.2013).
5. <http://ilab.harvard.edu/> (zuletzt aufgerufen am 30.01.2013).
6. Die Möglichkeiten, welche *Digital Media Labs* bieten, zeigen sich an der langen Liste ähnlicher Projekte vgl. <http://www.nypl.org/collections/labs> (zuletzt aufgerufen am 30.01.2013).
7. Jackie Terrasa fasst die Intention des Projekts auf der Internetseite des Museums wie folgt zusammen: „Our goal will be to assess the potential of these technologies to engage artists and visitors with the Museum's collections. Artists will explore different collection areas - specifically, the American Wing, Asian Art, Oceanic Art, and European Sculpture and Decorative Arts - and discuss the works of art with Museum curators and educators. Using basic digital cameras, they will photograph selected objects, then convert the photographs into digital 3-D models using freely available software. Finally, through alteration, transformation, and combination, the artists will create new works, which will be printed on MakerBot's low-cost, open-source Replicator printer. As a group, we'll look at the results, discuss the creative process, and consider the opportunities these technologies hold for the Met and our audiences.“ Vgl. <http://www.metmuseum.org/about-the-museum/now-at-the-met/features/2012/hackathon> (zuletzt aufgerufen am 30.01.2013).
8. Vgl. <http://menus.nypl.org/> (zuletzt aufgerufen am 30.01.2013).
9. Vershbow, Ben in: *Museum and Digital Engagement: A New York Perspective*, Online-Publikation 2012, S. 39 (Übersetzung Sonja Ostendorf-Rupp).
10. Vgl. ebd. (Übersetzung dies.).
11. Vgl. ebd. S. 28 (Übersetzung dies.).



NUR MUT ZUM PROZESS! ODER: WIE KANN ZEITGEMÄSSE, MEDIALE AUSSTELLUNGSGESTALTUNG GELINGEN?

EXKURSION IN DAS STAATLICHE MUSEUM FÜR ARCHÄOLOGIE CHEMNITZ

von Laura Popplow



Das Kaufhaus Schocken im Umbau 2012

Der Besuch des im Bau befindlichen Staatlichen Museums für Archäologie Chemnitz bot den Teilnehmerinnen und Teilnehmern der Dresden Summer School 2012 die Möglichkeit, die Planung eines von Grund auf neuen Museums mit einer sehr modernen Ausstellungsarchitektur und Medieninszenierung durch die Mitarbeiter und den leitenden Ausstellungsgestalter kennenzulernen.

Anhand der Architekturmodelle und der Erläuterungen der wissenschaftlichen Mitarbeiterinnen sowie der Museumsleiterin, Sabine Wolfram, wurde das inhaltliche und wissenschaftliche Konzept vorgestellt. Winfried Müller, Projektleiter am Sonderforschungsbereich 804, vertrat dabei die Sicht des wissenschaftlichen Beirats. Bei

einem gemeinsamen Rundgang durchs Haus, das sich noch im Rohbau präsentierte, wurde die besondere Situation der Einrichtung eines neuen Museums in einer einmaligen historischen Architektur, dem ehemaligen Kaufhaus Schocken in der Chemnitzer Innenstadt deutlich.

Darüber hinaus war die Präsentation eines in der Planung befindlichen, medial inszenierten Museums ein guter Anlass, Aspekte einer erfolgreichen Zusammenarbeit von Gestaltern und Wissenschaftlern zu reflektieren.

Während im Folgenden zunächst also das Konzept und die gestalterischen Umsetzung der Dauerausstellung skizziert werden sollen, werden im Anschluss Voraussetzungen für eine gelungene Konzeption von Museen im digitalen Zeitalter diskutiert.

GRUNDSITUATION: EIN MUSEUM MIT EINER MEDIALEN, ARCHITEKTONISCHEN INSZENIERUNG IN PLANUNG

Auf drei Etagen des ehemaligen Kaufhaus Schocken entsteht auf mehr als 3.000 m² die Dauerausstellung des Museums mit einem chronologischen Rundgang durch fast 300.000 Jahre sächsische Landesgeschichte.

Von den Jägern und Sammlern bis zur

Industrialisierung wird die Entwicklung Sachsens anhand des Verhältnisses von Mensch, Landschaft und Klima dargestellt.

Die Leiterin des Museums und ihre drei Mitarbeiterinnen Cornelia Rupp, Melanie Wunsch und Antje Borrmann zeigten der Gruppe anhand von Etagenmodellen und einer Präsentation ausgewählter Exponate, wie auf den drei Ebenen mithilfe eines innovativen architektonischen Raumkonzepts sowie des gezielten Einsatzes von digitalen Medien und interaktiven Stationen die Originalfunde aus der sächsischen Landesgeschichte nicht nur kontextualisiert, sondern auch inszeniert werden sollen. Felix Becker, Projektleiter des Ausstellungsgestalters Atelier Brückner erläuterte das maßgeschneiderte Ausstellungsdesign und allgemeine Arbeitsgrundsätze des international angesehenen Gestaltungsbüros.¹

ERSTE ETAGE: ZWISCHEN KALT- UND WARMZEIT

Der Rundgang durch die Landesgeschichte beginnt mit dem längsten Zeitabschnitt von 280.000 Jahren. Die ersten Funde, die hier gezeigt werden, sind Steinwerkzeuge der ersten in Sachsen lebenden Menschen. Diese werden durch die Inszenierung mit Themen wie Klimageschichte, Evolution, Anthropologie, Zoologie, Genetik und Anatomie in Verbindung gebracht. Dazu wurde eine Kooperationsvereinbarung mit dem Leipziger Max-Planck-Institut für evolutionäre Anthropologie getroffen. Gemeinsam wird ein Museumslabor entwickelt, in dem die Unterschiede zwischen den Neandertalern und den heute lebenden Menschen dargestellt werden. Warum starb der Neandertaler aus und inwieweit gibt es genetische

Übereinstimmungen zwischen Neandertalern und *homo sapiens*?

Die Relevanz neuester Erkenntnisse der Genetik für die Neandertalerforschung wird auch mit einem architektonischen Bruch verdeutlicht: Während der Rest der Etage mit gestalterischen Mitteln Klimageschehen, Landschaft und Lebensbedingungen zwischen Kalt- und Warmzeit darstellt, stehen im Mittelpunkt der Ebene große, metallene, futuristisch anmutende Kugeln, in denen das Museumslabor untergebracht ist. Die Idee, moderne Forschung mit Rekursen auf das klassische *Science-Fiction* Genre zu visualisieren mag medial geprägte Wahrnehmungsmuster aufgreifen, kann jedoch Gefahr laufen, gängige Klischees der Inszenierung von Forschung zu wiederholen. In jedem Fall bieten jedoch die thematisch und räumlich geschlossenen Einheiten die Möglichkeit, sich individuell mit den vorgestellten Forschungsergebnissen auseinanderzusetzen.

Medialer und vor allem auch interaktiver Höhepunkt des Labors ist eine Station, an der sich der Besucher selbst als Neandertaler erleben kann. Dafür wird er per Video aufgenommen und in einen digitalen Neandertaler ‚gemorpht‘. Das Bild des Besuchers und des Neandertalers verbinden sich dank Echtzeit-*Rendering* zu einer Einheit. So wird sehr anschaulich, wie wir aussehen könnten, wären die Neandertaler nicht ausgestorben. Die Idee, den Besucher auf diese Weise ganz direkt und affirmativ in das Thema der ersten Etage einzubinden, schien vielen der Teilnehmer sehr attraktiv. Angemerkt wurde dazu, dass sich dieser Ansatz auch sehr gut mit *Social Media*-Anwendungen verbinden ließe. So wurde angeregt, dass der Besucher die ‚gemorphten‘ Bilder per Internet

oder Bluetooth direkt in soziale Netzwerke hochladen und mit Freunden teilen könnte.

ZWEITE ETAGE: 7.000 JAHRE SESSHAFT GEWORDENE KULTUR

Die zweite Etage zeigt die in Sachsen sesshaft gewordenen Bauernkulturen von der Jungsteinzeit bis zur Völkerwanderungszeit. Der Rundgang beginnt gleich mit der Präsentation spektakulärer Fundstücke: Vollständig erhaltene, mit Rindenbast und Pech verzierte Keramikgefäße aus dem jungsteinzeitlichen Brunnen von Altscherbitz. Das besondere, feuchte Klima dieses Brunnens machte es möglich, dass sich auch organisches Material und Keramiken sehr gut erhalten haben. Ergänzt werden die originalen Objekte durch Filmsequenzen, die dem Besucher den aufwendigen archäologischen Bergungsprozess des Brunnens vor Augen führen. 3D-Scans des geborgenen Brunnens ermöglichen es außerdem, die komplette Anlage mit den exakten Fundstellen der Keramiken zu visualisieren.

Auf der gleichen Etage haben die Ausstellungsgestalter eine Installation vorgesehen, die den Besucher mit den dargestellten Funden verbindet: In einem mit einer Projektion verbundenen Spiegel wird das Bild des Besuchers in einen bekleideten und voll ausgestatteten Menschen der Eisenzeit oder der römischen Kaiserzeit verwandelt.

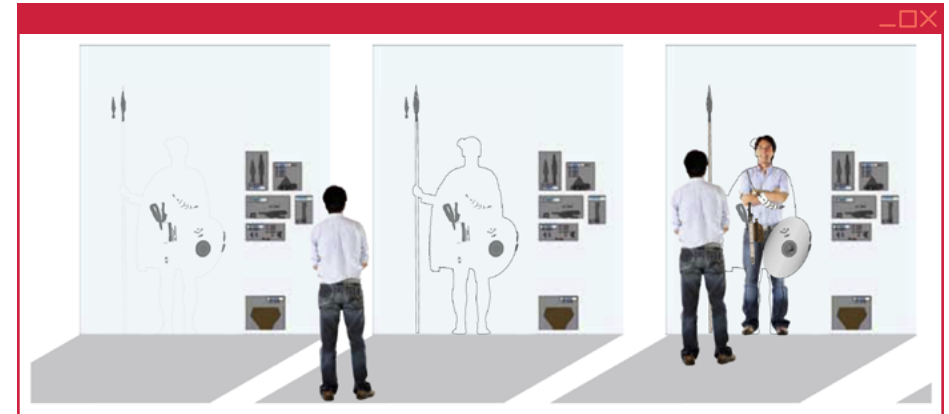
Ein gutes Beispiel der intensiven Zusammenarbeit von Gestaltern und Wissenschaftlern ist darüber hinaus eine Installation, die aus tausenden kleinen, mit Scherben gefüllten Tüten besteht. Diese Methode, zahlreiche Funde einer archäologischen Grabung zu sortieren und aufzubewahren, lernten die Gestalter im Depot

des Landesamts für Archäologie kennen. Davon fasziniert, entwickelten sie die Idee, einen Ausstellungsbereich komplett mit diesen Tüten zu verkleiden. In der Raummitte wird sich eine holographische Projektion befinden, in der vom Besucher eine der ausgestellten, restaurierten Vasen virtuell zusammengesetzt werden kann.

DRITTE ETAGE: 1.000 JAHRE MODERNES SACHSEN

Auf der dritten Etage wird die sächsische Geschichte von den ersten slawischen Siedlungen über das Mittelalter bis hin zur Industrialisierung dargestellt. Einen inhaltlichen Schwerpunkt bildet die Bergbautradition Sachsens. Um auch den reichen Schatz der schriftlichen Überlieferungen aus diesem Zeitraum in der Ausstellung zu repräsentieren, wurde eine technische Lösung gewählt, die eine konservatorisch unbedenkliche Präsentation empfindlicher Schriftstücke ermöglicht. In einer „Schatzkammer der schriftlichen Überlieferung“ erhält das Staatsarchiv Sachsen als Kooperationspartner ein Schaufenster für die Präsentation von Teilen seines sonst verborgenen Bestandes. Einzelne Exponate werden im Original gezeigt, während große Teile der Schriftstücke als Digitalisate auf Displays eingesehen und durchblättert werden können.

Ausstellungsarchitektonischer Höhepunkt der dritten Etage ist eine ca. 40 Meter lange Wand, die aus einer einzigen großen Vitrine besteht. In verschiedenen großen Plexiglasfenstern, die eine einheitliche dreidimensionale Struktur ergeben, werden mehr als 1.200 Alltagsgegenständen aus sächsischen Stadtkerngrabungen gezeigt.



„Der eisenzeitliche Mensch“ (Entwurf Atelier Brückner)



„Storyboard Puzzeln“ (Entwurf Atelier Brückner)

Hier sieht die Ausstellungsgestaltung mehrere Medienstationen vor, mit deren Hilfe einzelne Gegenstände aus der Vitrinenwand ausgesucht und mit zusätzlichen Informationen beschrieben werden. Dazu sollen sich mehrere fahrbare Bildschirme wie Scanner auf einer Achse vor dem Wand-Display bewegen und sowohl zusätzliche Erläuterungen zu den Exponaten liefern als auch die ausgewählten Objekte automatisch mit Beleuchtung

hervorheben. An dieser besonderen Vitrine wird deutlich, wie kompliziert eine Kompromissfindung zwischen gestalterischen, wissenschaftlich-konzeptionellen und technischen Ansprüchen sein kann. Der Entwurf der Gestalter sah zunächst halbtransparente, rückprojizierte Leinwände statt der Bildschirme vor. Die Wissenschaftler äußerten jedoch Bedenken, diese könnten die Aufmerksamkeit der Besucher zu sehr fesseln



Rückwand 3. Etage (Entwurf Atelier Brückner)



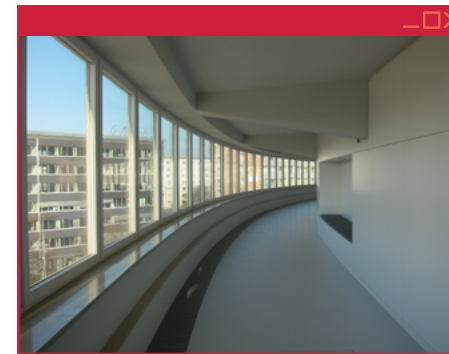
Interaktives Stadtmodell (Entwurf Atelier Brückner)

und von den realen Objekten ablenken. Die nun geplanten verschiebbaren Bildschirme sind technisch wie gestalterisch deutlich aufwendiger, wirken dafür aber dezenter und lassen dem Original den notwendigen Raum. Ein weiteres ungewöhnliches Ausstellungselement dieser Etage ist ein interaktives Stadtmodell: Ähnlich wie in einem Nagelbild werden hier mit Kunststoffstäbchen verschiedene Stadien des Städtebaus in Sachsen nachgeformt. Ein lebendiges Bild der historischen Stadtstruktur entsteht durch die Projektion der Häuserfassaden auf das ursprünglich weiße Modell. Über eine Zeitleiste kann der Besucher verschiedene historische Szenarien ansteuern und die urbanen Transformationsprozesse unmittelbar nachvollziehen.

PARALLELERZÄHLUNG: DIE GESCHICHTE DES KAUFHAUS SCHOCKEN

Bei der Einrichtung eines neuen Museums in einem sowohl architektonisch als auch historisch so wichtigen Bau wie dem ehemaligen Kaufhaus Schocken in der Chemnitzer Innenstadt, muss natürlich auch die Geschichte des Hauses selbst thematisiert werden. Beim Umbau und der Konzeption des Museums wurde dies über eine architektonische Besonderheit des Gebäudes gelöst: Mit den von der archäologischen Dauerausstellung abgetrennten Fensterbändern der Etagen eins bis drei, den sogenannten Erkerbereichen, wurden lichtdurchflutete, separate

Ausstellungseinheiten geschaffen. Sie beherbergen thematisch Leben und Werk des Architekten Erich Mendelsohn, die Biographie des Konzerngründers Salman Schocken sowie die gesamte Konzerngeschichte des ehemaligen Kaufhauses. In den Erkerbereichen wird auch besonders deutlich, mit wie viel Liebe zum Detail das denkmalgeschützte Gebäude saniert und umgebaut wird: Die historische Fensterfassade, deren Entwurf nach wie vor aktuell und zeitgenössisch erscheint, ist mit den 1930er Jahren entsprechenden Gläsern ausgestattet, an denen man noch die Herstellung nach frühindustriellen Verfahren erkennt. Bis hin zu Fenster- und Türgriffen wird so der Stil der Zeit bis ins Detail erfahrbar.



Restaurierte Erker des Kaufhaus Schocken

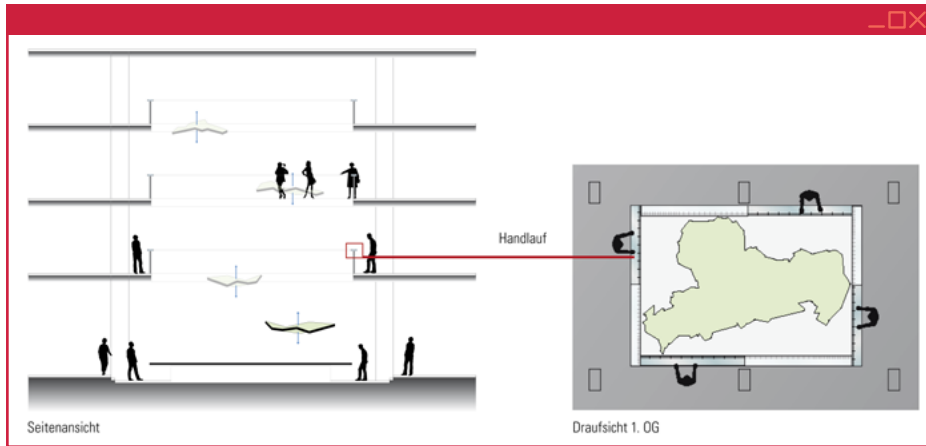
VERBINDENDEN AUSSTELLUNGSELEMENT: DER SACHSENTISCH

Dass sich die detailgetreue Sanierung eines kulturhistorisch relevanten Gebäudes und mutige architektonische Eingriffe für eine zeitgenössische Ausstellungsgestaltung nicht ausschließen müssen und gemeinsam vielleicht erst die Konzeption eines besonderen

Museums möglich machen, zeigt sich im Herzen des Gebäudes. Hier wurde über die drei Etagen der Dauerausstellung ein zwölf mal sechs Meter großer Durchbruch geschaffen, der einen neuen Lichthof bildet und Blickachsen zwischen den Etagen zulässt. Dieser Durchbruch wird für das Kernstück der Ausstellung genutzt: eine interaktive, dreidimensionale Darstellung Sachsens als Landkarte, die sich zwischen den drei Etagen der Dauerausstellung und dem Forum im Eingangsbereich des Museums vertikal bewegt. Der sogenannte Sachsentisch bildet das verbindende formale wie inhaltliche Element zwischen den chronologisch aufsteigenden Etagen der Dauerausstellung.

Der Sachsentisch kann vom Forum im Erdgeschoss mit einem interaktiven Handlauf gesteuert werden. Der Besucher kann hier verschiedene Themengebiete auswählen, die dann per Projektion auf dem dreidimensionalen geographischen Modell dargestellt werden. Die Themenfelder laufen dabei parallel zu den Etagen: Im Erdgeschoss werden Informationen zum heutigen Sachsen sichtbar, während in der ersten Etage verschiedene Aspekte der sich verändernden Naturlandschaft vor den ersten menschlichen Siedlungen gezeigt werden. Das Modell ist dafür in fünf Landschaftsteile aufgeteilt, die sich je nach gewähltem Themenfeld zwischen den Etagen bewegen lassen und verschiedene Szenarien abbilden können.

Auch in diesem Kernstück der Ausstellung zeigt sich das Zusammenspiel von inhaltlicher Konzeption, formeller Gestaltung und technischer Realisierung. So war beispielsweise alleine die Entscheidung, in welche Teile Sachsen aufgeteilt werden sollte, um eine Erzählung zwischen den verschiedenen Etagen



Schematische Ansicht des Sachsentsches (Entwurf Atelier Brückner)

möglich zu machen, durchaus kompliziert: Sollte man sich an heutigen politischen Grenzen orientieren, oder an geographischen Trennlinien wie Flüssen? Welche Unterteilung ließe sich über den langen historischen Betrachtungszeitraum rechtfertigen? Aber auch: Wie viele Teile würde man benötigen, um eine horizontale Bewegung gut aussehen zu lassen und wie könnte die Projektion auf die einzelnen Teile möglichst störungsfrei funktionieren?

Anhand solcher scheinbaren Detailfragen wird deutlich, wie eng in einem Ausstellungsprojekt wie diesem Fragen des Inhalts mit Fragen der Gestaltung verbunden sind. Im Folgenden soll daher anhand des skizzierten Projekts kurz auf besondere Aspekte der Zusammenarbeit von Wissenschaftlern und Ausstellungsgestaltern eingegangen werden.

HERAUSFORDERUNGEN ZEITGEMÄSSER AUSSTELLUNGS- GESTALTUNG

Die Skizzierung des Ausstellungskonzepts des zukünftigen Staatlichen Museums für Archäologie Chemnitz hat anhand des Gesamtkonzepts sowie einiger markanter Ausstellungsobjekte und Medienstationen die enge Verknüpfung medialer, interaktiver Elemente mit Originalartefakten und der Architektur der Ausstellung gezeigt. Für eine solche zeitgemäße Umsetzung eines wissenschaftlichen Museums ist vor allem eines notwendig: umfassende Kommunikationsarbeit.

Seit rund 15 Jahren ist eine Tendenz zur Professionalisierung von Ausstellungsgestaltung zu konstatieren, die zur Gründung interdisziplinärer Gestaltungsbüros geführt hat.² Neue Möglichkeiten, insbesondere der Verbindung von Medien und Raum, sowie interaktiver Anwendungen haben innovative Inszenierungen von Wissen und

neue Varianten der Besuchereinbindung möglich gemacht. Diese Möglichkeiten und die damit einhergehende Professionalisierung des Berufsfeldes³ werfen verschiedene Fragen auf: Wie ist eine optimale Verknüpfung von wissenschaftlichen Inhalten und medialer Vermittlung umsetzbar? Wieviele verschiedene Varianten der Interaktion können und sollen dem Besucher angeboten werden? Wie arbeiten Wissenschaftler und Gestalter am effizientesten zusammen? Wo unterstützen mediale Inszenierungen die Präsentation von

Exponaten und zu erzählenden Inhalten und wo stehen sie ihnen im wahrsten Sinne des Wortes die Schau?

Vor allem der im Rahmen der Dresden Summer School diskutierte Einsatz digitaler Medien spielt dabei eine entscheidende Rolle. Durch die zunehmende Digitalisierung ausstellungsrelevanter Materialien (z.B. durch 3D-Scannen) aber auch durch die Weiterentwicklung von Technologien zur Darstellung solcher Daten (z.B. mithilfe



Der Sachsentsch (Entwurf Atelier Brückner)

hochleistungsfähiger Projektoren oder durch Holographiebildschirme) werden neue Ausstellungsformen möglich. Die wachsenden Potentiale medialer wie räumlicher Inszenierung von Inhalten haben so ein sehr interdisziplinäres Gestaltungsfeld geschaffen, dass das Fachwissen von Architekten, Grafikern, Mediendesignern, Informatikern, Film- und Soundgestaltern erfordert.

FORM FOLLOWS CONTENT

Während diese interdisziplinären Gestalterteams bereits ein besonderes Maß an Kommunikation bedürfen, fällt besonders im Kontrast der verschiedenen Kompetenzfelder von Wissenschaftlern und Gestaltern der Bedarf an Kommunikation und Wissenstransfer ins Auge. „Wichtig ist der gegenseitige Respekt vor dem Wissen und der Kompetenzen des Gegenübers. Ein konstruktives Diskutieren führt meist zu besseren Ergebnissen.“, konstatiert Felix Becker, der Projektleiter des Ausstellungsdesigns in Chemnitz. Dem Anspruch wissenschaftlich exakter Expertise steht als Aufgabe des Gestalters die Notwendigkeit der Übersetzung von Inhalten in neue, mehrdimensionale Formate und deren zielgruppengerechter Vermittlung gegenüber. Im Fall des vorgestellten Projekts kooperiert das Landesamt für Archäologie als Träger des Museums mit dem Atelier Brückner. Das international erfahrene und angesehene Ausstellungsbüro aus Stuttgart arbeitet seit mehr als 15 Jahren im Feld der räumlichen Inszenierung und ist u.a. für die Gestaltung wissenschaftlicher Ausstellungen bekannt, wie etwa zuletzt die Neugestaltung des Rautenstrauch-Joest-Museums in Köln. Uwe Brückner, Gründer des Ateliers, formuliert,

angelehnt an das berühmte Credo der Moderne „form follows function“, den Leitsatz: „form follows content“⁴. Die Gestaltung soll sich bei der Vermittlung von Wissen also vorrangig an den Inhalten orientieren. Die Grundfrage im Spannungsfeld von originalen Artefakten, ihrer kontextualisierten Darstellbarkeit sowie technischen und gestalterischen Möglichkeiten ist also: Was soll kommuniziert werden? Felix Becker plädiert hier für präzise Aussagen: „Die Botschaften der Wissenschaftler müssen klar definiert sein. Sie müssen uns keine Ideen liefern, in welcher Form etwas umgesetzt werden soll, sondern müssen beschreiben, welcher Inhalt den Besuchern vermittelt werden soll.“

Ausgehend von der Frage nach dem Inhalt kann der Gestalter in Zusammenarbeit mit den Wissenschaftlern ein klares visuelles, räumliches und auch auditives Vermittlungsformat entwickeln. Neben dem Inhalt, der bestimmte Formate empfiehlt (wie etwa die Darstellung der Stadtentwicklung in einem dreidimensionalen, veränderbaren Modell) ist die Rolle des Besuchers entscheidend: „Wir sehen uns nicht nur als Gestalter, sondern auch als den ersten Besucher der Ausstellung. Wir reflektieren die Inhalte aus dieser Perspektive und fordern die Wissenschaftler auf, dies ebenfalls zu tun.“, sagt dazu Felix Becker. Dabei sind unter anderem folgende Leitfragen von Bedeutung: Sind die Inhalte auch ohne Vorwissen verständlich? Sind die verschiedenen Formate für jeden zugänglich? Sind die Bedienelemente interaktiver Anwendungen ohne Anleitungen zu verstehen? Erst wenn diese Kriterien im Hinblick auf Texte, Medienstationen, Installationen und Illustrationen

erfüllt sind, kann von einer gelungenen Wissenskommunikation und damit von einer gelungenen Ausstellungsgestaltung gesprochen werden.

NUR MUT ZUM PROZESS!

Wie aus den vorhergehenden Bemerkungen deutlich wird, handelt es sich bei der Erarbeitung eines umfassenden neuen Konzepts für ein Museum im digitalen Zeitalter um einen mitunter langwierigen, kommunikationsintensiven und teilweise auch risikoreichen Prozess. Respekt vor dem spezifischen Wissen und den Kompetenzen der verschiedenen Projektpartner ist die wesentliche Grundlage derart komplexer Prozesse. Die Frage nach den zu präsentierenden Inhalten muss anschließend sowohl aus wissenschaftlicher als auch aus besucherbezogener Perspektive betrachtet werden. Diese Inhalte sollten so klar wie möglich zwischen Wissenschaftlern und Gestaltern kommuniziert werden, um Missverständnisse zu vermeiden. Daraus ergeben sich eindeutige Botschaften, die gestalterisch wie inhaltlich stimmig sind.

Am Ende gehört zu diesem Prozess ein gewisses Maß an Risikobereitschaft, wie auch Felix Becker feststellt: „Innovative Gestaltung ist nicht zum Nullrisiko zu haben, beide Seiten müssen in diesem Prozess Mut beweisen und sich auf unsicheres Terrain wagen.“

In diesem Sinne gilt es, mit Lust auf neue Wege und Interesse an dem Wissen und den Ideen aller in den Prozess zu gehen. Denn eine lebendige, zeitgemäße Ausstellung ist eine, die ihre Darstellungsmedien ständig weiter hinterfragt und den in der Konzeption und Umsetzung begonnenen kommunikativen Prozess nach der Eröffnung mit dem Publikum fortsetzt. Es wird spannend zu beobachten sein, wie sich das Staatliche Museum für Archäologie Chemnitz in diesem Dialog positioniert.

1. www.atelier-brueckner.de (zuletzt aufgerufen am 19.02.2013).
2. Unter anderem: Cosson Mann, London; Holzer Kobler Architekturen, Zürich/Berlin; Kuehn Malvezzi, Berlin; chezweitz & partner, Berlin.
3. Die Professionalisierung zeigt sich z.B. in der Gründung eines ersten Masterstudiengangs Exhibition Design an der FH Düsseldorf (http://www.fh-duesseldorf.de/c_inst/edi; [zuletzt aufgerufen am 08.01.2013]) oder kann in dem Magazin „PLOT- Inszenierung im Raum“ seit 2008 verfolgt werden (<http://www.plotmag.com>; [zuletzt aufgerufen am 08.01.2013]).
4. <http://www.atelier-brueckner.com/atelier/philosophie.html> (zuletzt aufgerufen am 08.01.2013).

EXKURSION INS MUSEUM DER DEUTSCHSPRACHIGEN BEWOHNER DER BÖHMISCHEN LÄNDER IN ÚSTÍ NAD LABEM (AUSSIG)

von Kerstin Küster und Felicitas von Mallinckrodt

Werden normalerweise neue Museen für bereits bestehende Sammlungen gebaut, so verkehrt sich in Ústí nad Labem dieses Prinzip ins Gegenteil. Auf Initiative des Collegium Bohemicum und unterstützt von der Jan Evangelista Purkyně-Universität Ústí nad Labem wurde 2006 das „Museum für die deutschsprachigen Bewohner der böhmischen Länder“ ins Leben gerufen. Das im Aufbau befindliche Museum hat sich zum Ziel gesetzt, das Wirken und den Beitrag der deutschsprachigen Bewohner in den böhmischen Ländern aus tschechischer Perspektive, aber in europäische Zusammenhänge eingebettet darzustellen und zu vermitteln.¹ Dabei kann das Museum inhaltlich auf einen reichen Fundus historischer Bezüge zurückgreifen, die von kulturellen Gemeinsamkeiten bis hin zu tiefgreifenden politischen Konfliktlinien reichen, die insbesondere seit 1933 das nachbarschaftliche Verhältnis beeinflussen. In dieser bis heute ambivalenten und mitunter hoch emotionalen Gemengelage versteht sich das Museum als Ort der Begegnung, das einen Austausch zwischen den Nachbarn ermöglichen möchte, indem es die gemeinsame Geschichte in ihren unterschiedlichen Wendungen nachzeichnet.

Lange bevor ein erstes Ausstellungsobjekt angekauft wurde, begannen die Initiatoren, einerseits die verantwortlichen Vertreter der tschechischen Politik und andererseits die Bevölkerung der Region Ústí nad Labem

von der Notwendigkeit ihres Projekts zu überzeugen. Doch das Projekt ist politisch wie historisch betrachtet ein Novum und damit auch ein Wagnis. „Dieses Thema ist für viele Leute immer noch ein Tabu und wer daran rührt, riskiert viel.“, konstatierte jüngst der Schriftsteller Jaroslav Rudiš mit Blick auf die deutsch-tschechische Geschichte.² Diese Aussage verdeutlicht das große Maß an politischer wie persönlicher Sensibilität, das die Museumsgründer immer wieder vor neue Herausforderungen stellt.

Das Collegium Bohemicum ist eine Forschungs-, Kultur- und Bildungsinstitution, die sich mit den deutsch-tschechischen Beziehungen und dem kulturellen Erbe der deutschsprachigen Bevölkerung in Böhmen beschäftigt. Durch Lesungen, Theaterabende, Zeitzeugenbegegnungen sowie die Erstellung von Unterrichtsmaterialien führt es die Verknüpfungen von deutscher und tschechischer Geschichte vor Augen. Das im Aufbau befindliche Museum soll nun über die Veranstaltungen hinaus die historischen Zusammenhänge für den Besucher erlebbar machen und gleichzeitig über die wichtigsten Daten und Fakten informieren. Dabei folgt die Dauerausstellung einer durch thematische Schwerpunkte akzentuierten Chronologie. Wechselausstellungen werden diese Darstellungen ergänzen und verschiedene Themenfelder anlassbezogen vertiefen. Mit diesem Konzept bemühte sich das Collegium Bohemicum zwei Jahre lang um die

passenden Ausstellungsräume. 2008 bekam es einen Flügel des Stadtmuseums in Ústí nad Labem zugesprochen. Das Stadtmuseum ist neben dem Theater eines der repräsentativsten Gebäude der Stadt. 1876 als Knabenschule errichtet, wurde es 1901 für den Besuch Kaiser Franz Josefs I. um einen prunkvollen Veranstaltungssaal ergänzt. Nach Abschluss der Restaurierungsarbeiten im Jahr 2011 teilen sich nun das Stadtmuseum und das Collegium Bohemicum die Ausstellungsflächen, womit sie die Bildungs- und Repräsentationsaufgabe des Baus wieder aufnehmen.



Blick in das Ausstellungsmodell

Vor diesem Hintergrund führte Blanka Mouralová, Leiterin des Collegium Bohemicum und des Museums, die Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Dresden Summer School in die Arbeit des deutsch-tschechischen Kuratorenteams ein. Zum Zeitpunkt des Besuchs konnten erste Rauminszenierungen und Modelle bereits einen Eindruck der späteren Dauerausstellung vermitteln. Kurator Jan Šícha stellte das Ausstellungskonzept en détail vor und berichtete vor allem über den komplexen Prozess des Aufbaus einer eigenen Sammlung, die Alltagsgegenstände ebenso umfasst wie historische Dokumente, Kunstwerke und

Zeitzeugenberichte. Die Sammlungsobjekte wurden dafür aus 45 tschechischen Museen, deutschen und österreichischen Institutionen sowie Privathaushalten und Antiquitätengeschäften zusammengetragen. Darüber hinaus ist auch eine umfassende wissenschaftliche Aufarbeitung des Themas notwendig, da die systematische Erforschung der deutsch-tschechischen Kulturbeziehungen in Böhmen bisher noch aussteht. Diese Arbeit wird von einem wissenschaftlichen Beirat und einer externen Arbeitsgruppe als institutions- und länderübergreifende Beratungsgremien unterstützt.

Anschließend an die Präsentation des Gesamtkonzepts stellten Pavla Herbstová und Thomas Oellermann das museumspädagogische Programm des Collegium Bohemicum vor. Ziel dieses Vermittlungsprogramms ist die Sensibilisierung der jungen Generation für ein aufgeschlossenes, dialogorientiertes Geschichtsverständnis. Gleichzeitig bildet es auch den Ausgangspunkt für die noch zu entwerfende digitale Medienstrategie des Museums. Zum Zeitpunkt des Besuchs existierten bereits einige grundlegende Ideen für die Nutzung digitaler Medien zur Unterstützung der musealen Aufgaben, die aber noch nicht sehr ausdifferenziert waren. Daraus entstand für die Teilnehmerinnen und Teilnehmer die Möglichkeit, im Rahmen einer Workshopdiskussion eigene Ideen zu entwickeln. Geäußert wurden vor allem die folgenden Konzepte:

ERFAHRUNGSRaum FÜR JUNGE NUTZER

Die Internetpräsenz des Museums sollte nicht allein dazu dienen, über Basisdaten zu informieren, sondern weiterführende Inhalte anbieten, mit denen insbesondere Schüler

auf den Museumsbesuch vorbereitet werden können. Dazu gehören auf den Lehrplan zugeschnittene Unterrichtsmaterialien (auch *E-Learning*) ebenso wie Videos, Spiele und interaktive Zonen, die den Museumsbesuch einerseits ergänzen, andererseits auf spielerisch-intuitive Weise Interesse erzeugen.

Objekte und ihre Geschichten

Auch die Sammlungsobjekte des Museums erzählen individuelle Geschichten. Über eine Datenbank können diese Geschichten für die Besucher zugänglich gemacht werden. Kommentarfunktionen können dabei helfen, bisher ungekannte historische



Modell der künftigen Dauerausstellung

Virtuelle Großeltern

Die Vorbereitung der Dauerausstellung erfordert die Auswertung unzähliger Zeitzeugendokumente. Dazu gehören insbesondere Tonmitschnitte, in denen gelebte Geschichte weitergegeben wird. Um diese „Lebensgeschichten der Großeltern“ für die Enkelgeneration und auch darüber hinaus zu konservieren, kann eine „Datenbank virtueller Großeltern“ geschaffen werden, die über das Internet zugänglich ist. So werden persönliche Schicksalswege erfahrbar und es entsteht ein intuitiver, persönlich verbundener Zugang zu historischen Zusammenhängen.

Details zu ergänzen. Darüber hinaus können Besucher diese Plattform nutzen, um eigene Objekte oder Nachlässe zur Erweiterung der Sammlung vorzuschlagen.

Neben diesen Vorschlägen zur Gestaltung einer breit angelegten Internetpräsenz wurden auch Ideen zur Nutzung digitaler Medien für die Ausstellungsgestaltung vorgebracht:

Interaktiver Tisch: Geschichte der Habsburger

Zur Darstellung der habsburgischen Familiengeschichte, die historische

Entwicklungen in den böhmischen Ländern maßgeblich geprägt hat, kann ein interaktiver Tisch mit berührungsempfindlicher Oberfläche geschaffen werden, der den historischen Verlauf anhand eines Puzzles darstellt. Erst wenn die einzelnen Elemente in eine richtige Reihenfolge gebracht werden, wird die Geschichte weitererzählt. Zur Erschließung der historischen Zusammenhänge ist der Besucher also aufgefordert, selbst aktiv in das museale Geschehen einzugreifen.

Virtuelles Böhmen

Die Geschichte der böhmischen Länder ist ein Spiegelbild der wechselvollen historischen Entwicklungen in Europa. Um diese komplexen Zusammenhänge zu veranschaulichen, eignet sich digital aufbereitetes Kartenmaterial, das Grenzverschiebungen, andere territoriale Veränderungen und historische Schlüsselereignisse anhand animierter Karten visualisiert. Besucher können historische Abläufe in Gang setzen und passende Hintergrundinformationen abrufen.

Auf spielerische Art kann der Besucher so ein Gespür für kulturelle Verbindungen entwickeln.

Alle genannten Konzepte eignen sich sowohl zur Umsetzung im virtuellen Raum des Internets als auch zur Eingliederung in eine Ausstellungspräsentation und können so beide Bereiche sinnvoll und synergetisch miteinander verbinden. Durch die Fokussierung auf individuelle Geschichten einerseits und die aktive Einbindung des Besuchers andererseits wird eine direkte Verbindung zwischen Vergangenheit und Gegenwart geschaffen, anhand derer sich komplexe historische Zusammenhänge anschaulich darstellen lassen. Indem Besucher die Möglichkeit erhalten, das museale Geschehen mitzugestalten und auch eigene persönliche Geschichten einzubringen, kann ein Dialog entstehen, der das Museum – ob virtuell oder vor Ort – zu einem Forum für Diskussion, Austausch und Begegnung macht.

Sprachmemory

Die Nachbarschaft von Tschechen und Deutschen hat auch zu sprachlichen Annäherungen geführt. Unter den zahlreichen Beispielen sind Wortpaare wie Knopf – *knoflík* oder *švestka* – Zwetschge. Ein Memoryspiel kann diese Zusammenhänge veranschaulichen und um Bild- und Tonelemente ergänzen.

1. Mit der Osterweiterung der Europäischen Union hat sich auch die Erinnerungskultur innerhalb der EU verschoben. Neben dem Aufarbeiten des Holocaust und des Nationalsozialismus, werden beispielsweise auch die Opfer des Sowjetkommunismus näher untersucht. Diese Geschichte soll in dem geplanten „Haus der Europäischen Geschichte“ in Brüssel ausgestellt werden (<http://www.bpb.de/144616>). Der Wunsch nach einer grenzübergreifenden Darstellung von Kulturgeschichte ist also auch auf europäischem Niveau vorhanden.
2. Rudiš fährt fort: „Vielleicht haben wir ja gar keine Angst mehr vor den Deutschen, aber Angst vor uns selbst. Wir haben Angst zuzugeben, dass nicht nur die Nazis, sondern auch wir Tschechen Menschen verjagt und getötet haben. Wir haben Angst vor unserem eigenen Anblick im Spiegel.“ Jaroslav Rudiš: Das Schloss und seine Gespenster, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, Nr. 21, 25.01.2013, S. 31.



SPEICHERCHIP DER VERGANGENHEIT

IDEEN FÜR DIE NEUPRÄSENTATION
DES MÜNZKABINETTS DER SKD



V.l.n.r.: Diana Keppler, Christiane Clados und Benjamin Rux

Mitglieder der Arbeitsgruppe: *Christiane Clados, Diana Keppler, Heike Messemer, Benjamin Rux und Lioba Thaut*

Das Münzkabinett ist – obwohl zentral im Georgenbau am Residenzschloss untergebracht – eines der weniger intensiv besuchten Museen der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden.¹ Dies liegt vor allem an der durch laufende Baumaßnahmen bedingten Begrenztheit der Präsentationsräume. Während die 30.000 Bände umfassende Spezialbibliothek und der Studiensaal interessierten Fachbesuchern Detailstudien ermöglichen, steht der Sammlungspräsentation aufgrund des Umbaus der Ausstellungsräume nur ein kleines Rondell im Hausmannsturm des Residenzschlusses zur Verfügung. Die Baumaßnahmen sollen voraussichtlich 2015 abgeschlossen sein – erst danach ist eine umfassende und neu gestaltete Präsentation der Bestände wieder möglich. Dieser Umstand macht das Münzkabinett für eine Projektkonzeption im Rahmen der Dresden Summer School interessant. Diese

Konzeptskizze soll Ideen zusammenfassen, die, inspiriert vom Programm der Dresden Summer School, dem Münzkabinett durch Nutzung moderner Technologien einen Zugang zu jüngeren und insgesamt zahlreicheren Besuchern ermöglichen können.

DIE MÜNZE ALS MEDIUM

Die Präsentation von Münzen im multimedialen Kontext schafft aus medienhistorischer Sicht ein überaus interessantes Spannungsverhältnis, denn eine Münze ist an sich bereits ein partizipatives Medium, das seit über 2.500 Jahren mit zum Teil sehr großer geographischer Verbreitung sowohl als Zahlungsmittel als auch zu Zwecken der Repräsentation, Herrschaftssicherung und damit politischer Kommunikation genutzt wird. Das Prinzip der Münzprägung hat sich seit der griechischen

Antike kaum verändert: Auf der Vorderseite, dem Recto, befindet sich oft das Profilporträt eines Herrschers, wohingegen auf der Rückseite, dem Verso, meist ein Sinnbild, Symbol oder Wappen zu sehen ist. Das Medium Münze bot sich also schon zur Zeit seines Ursprungs hervorragend an, um politische, kulturelle und religiöse Inhalte zu kommunizieren und so das kollektive Gedächtnis zu prägen.

DAS DRESDNER MÜNZKABINETT HEUTE

Mit einer Sammlung von etwa 300.000 antiken bis zeitgenössischen Münzen zählt das Dresdner Münzkabinett zu den bedeutendsten europäischen Sammlungen seiner Art.² 30.000 sächsische Münzen und Medaillen repräsentieren darüber hinaus wichtige Epochen der sächsischen Landesgeschichte. Neben Münzen und Medaillen umfasst die Sammlung auch Orden und Ehrenzeichen, Banknoten, historische Wertpapiere, Modelle, Petschafte, Münz- und Medaillenstempel sowie münztechnische Geräte. Bei dieser Fülle an Objekten kann lediglich ein Bruchteil der Bestände öffentlich gezeigt werden – vor allem in Anbetracht der aktuell begrenzten Raumsituation. Derzeit werden die Numismatika in Vitrinentischen ausgestellt und sind durch großformatige Texttafeln erläutert.

EIN BLICK IN DIE ZUKUNFT DER AUSSTELLUNGSGESTALTUNG

Als Ausgangspunkt der Überlegungen zur Neupräsentation der Münzsammlung diene die Frage, wie nach heutigem Wissenstand eine solche Sammlung in Zukunft präsentiert werden könnte. Wie werden sich die Sehgewohnheiten und damit die Erwartungen



V.l.n.r.: Diana Keppler, Benjamin Rux und Christiane Glados

der Ausstellungsbesucher verändern? Wie werden sich auf der anderen Seite die medialen Möglichkeiten der Ausstellungsgestaltung weiterentwickeln?

Die letzten zwei Jahrzehnte waren von der rasanten Entwicklung der neuen Medien geprägt. Ob es sich um die Erschaffung virtueller Welten im Internet oder die Kreation von 3D-Projektionen handelt – in schnellem Tempo sind neue Technologien entstanden und finden Eingang in die museale Vermittlung. Bereits aktuell ist festzustellen, dass für Museumsbesucher verstärkt partizipative und personalisierte Zugänge zu Sammlungen und Ausstellungen angeboten werden. Angeregt durch die Möglichkeiten sozialer Medien ist es für Museen und Ausstellungshäuser von Relevanz, über Formate wie personalisierte virtuelle Rundgänge nachzudenken und Vermittlungsangebote zu entwickeln, die

auf der Einbindung und interessengeleiteten Teilnahme der Besucher basieren. Diese Tendenz wird sich aller Voraussicht nach in den nächsten Jahren noch verstärken, sodass ein Konzept zur Neupräsentation der Münzsammlung diese Aspekte berücksichtigen sollte. Welche kreativen Ansätze gibt es, den medial aufbereiteten, digitalen oder virtuellen Inhalt mit den Originalen einerseits öffentlichkeitswirksam und gleichzeitig der Bedeutung der Objekte gerecht werdend zu verbinden?

SPRECHENDE MÜNZEN

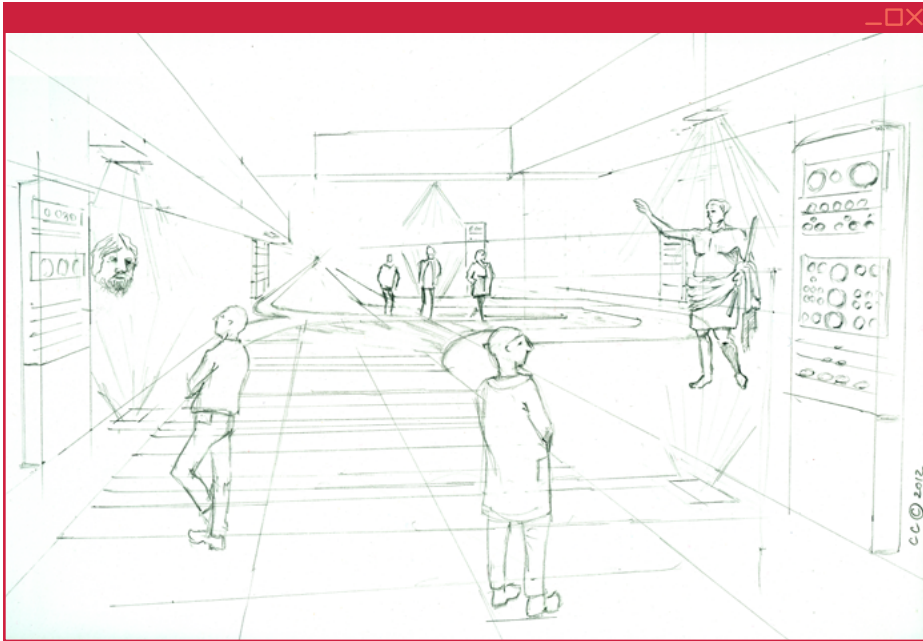
Eine der grundlegenden Errungenschaften medialer Technologien ist das schnelle und einfache Bereitstellen von zusätzlichen Informationen, die das einzelne Ausstellungsobjekt um seinen historischen Kontext und seine heutige wissenschaftliche und

kulturelle Bedeutung ergänzen. Gerade für die Präsentation von Numismatika liegt in diesem technologisch aufbereiteten Angebot von kontextualisierendem Hintergrund ein enormes Potential, denn jede Münze, jede Medaille, jedes historische Wertpapier ist mit einem Stück Welt- und Kulturgeschichte verknüpft und damit wertvoller Zeuge eines historischen Datums.³ Diese Geschichten können für den Rezipienten rekonstruiert und ihm in ebenso lehrreicher wie unterhaltsamer Form vermittelt werden.

Um dieses Informationsangebot zu personalisieren und damit den Besucher noch unmittelbarer in das museale Geschehen einzubinden, sollen die ausgestellten Objekte individuell angewählt werden können, um dann mittels Bild und Ton über ihre Vergangenheit, ihre ‚Reiserouten‘, ihre Besitzer und diejenigen, dessen Bild sie tragen, zu berichten. Der Besucher kann das Original ausgiebig in Augenschein nehmen und dann nach Belieben zusätzliche Funktionen auswählen, wie ein Modul zur virtuellen Vergrößerung oder zum Drehen der Münze. Auch Informationen zum historischen Kontext können abgerufen werden. So böte eine solche Präsentationsform zum Beispiel die Möglichkeit, eine Galerie römischer Kaiser in chronologischer Folge zu zeigen und damit einen intermedialen Geschichtsunterricht zu generieren, der anhand des Mediums Münze historische Zusammenhänge erklärt.

ORIGINAL UND INSZENIERUNG

Leitgedanke des Konzepts ist, dass Exponate und dazugehörige Information räumlich nahe beieinander liegen. Die digital aufbereitete Information soll dabei die Originale jedoch nicht in den Hintergrund drängen und nicht zum Selbstzweck werden. Ihre Aufgabe

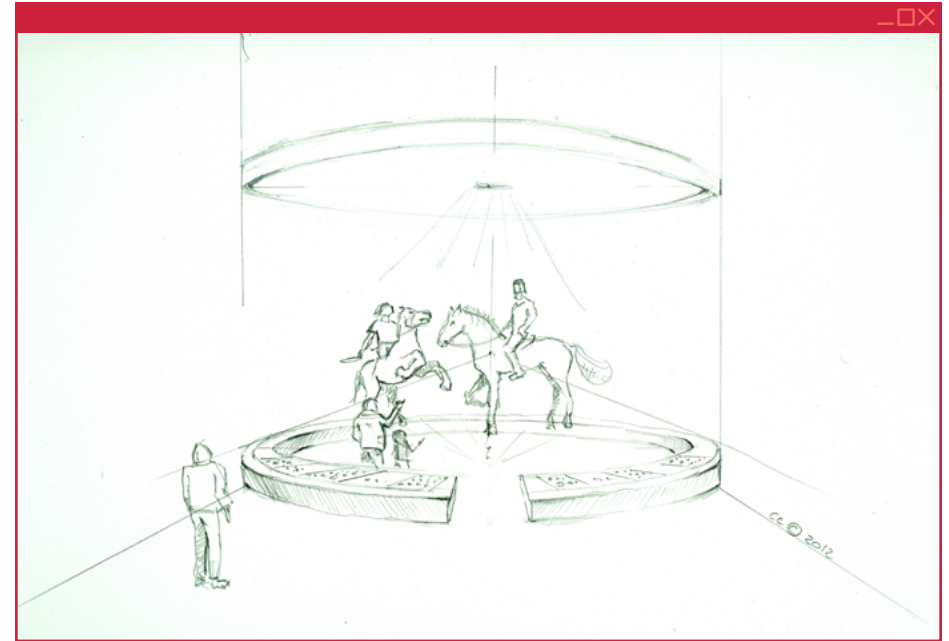


Skizze I. Münzen in Stelen-Vitrinen, Information als Hologramm neben den Objekten (Entwurf C. Clados)

besteht vielmehr darin, Informationen auf intuitive und unterhaltsame Weise zugänglich zu machen und damit eine offene, einladende Atmosphäre zu schaffen, die eventuelle Hemmschwellen für einen Museumsbesuch minimiert. In beiden im Folgenden vorgestellten Präsentationsideen ist die Anwesenheit des Besuchers wichtig, um den Informationsfluss zu aktivieren. Die Entwürfe orientieren sich dabei an leicht zu erkennenden Gründen nicht an den gegebenen räumlichen Verhältnissen der jetzigen Ausstellung im Hausmannsturm, sondern stellen eine idealtypische Konzeption dar, die sich an unterschiedliche Raumsituationen anpassen lässt.

KONZEPTIDEE I: ZEIT-RAUM-STRAHL DER MÜNZE

Bei dieser Konzeptidee werden die Münzen als an einem Weg angeordnet präsentiert. Diese Präsentationsform visualisiert in räumlicher und zeitlicher Hinsicht die Geschichte der jeweiligen Exponate. Auf diese Weise können zum Beispiel Handelswege dargestellt werden, die zur Verbreitung der Münzen beigetragen haben, oder aber ihre Entstehungsgeschichte anhand einer kartographischen Darstellung beteiligter Lager- und Werkstätten nachgezeichnet werden. Die Münzen sind in Vitrinen in Stelenform ausgestellt. Durch Berühren der Vitrinenoberfläche kann die ergänzende Information zu jeder einzelnen Münze abgerufen werden, die daraufhin als



Skizze II. Münzen in kreisförmigen Vitrinen angeordnet, Information erscheint als 3D-Projektion innerhalb des Rondells, Besucher interagieren mit der Information (Entwurf C. Clados)

Hologramm daneben erscheint. Die Hologramme werden durch Projektoren im Boden oder an der Decke erzeugt.

Im Vergleich zu herkömmlichen Medienstationen wie Touchscreens haben sie den Vorteil, transparent zu sein, sodass sie eher unaufdringlich neben die Exponate treten. Die präsentierten Inhalte stehen in direkter Beziehung zu den ausgestellten Münzen: Formate wie Filme, Audiodokumente, Texte oder 3D-Scans kommen hierfür infrage. Neben Hintergrundinformationen zu den gezeigten Objekten können auf diese Weise auch Depotbestände ergänzend präsentiert werden.

KONZEPTIDEE II: PARTIZIPATIVE 3D-PROJEKTION

Diese Konzeptidee arbeitet noch ausgeprägter mit Interaktion und lässt für den Besucher einen virtuellen Erlebnisraum entstehen. Die Münzen werden in verhältnismäßig niedrigen Vitrinen präsentiert, die einen Kreis bilden. Innerhalb des Vitrinen-Kreises, den der Besucher mittels eines Durchgangs betreten kann, wird die Information zu den Münzen, die bei Berührung der Vitrinenoberfläche aktiviert wird, als 3D-Film visualisiert. Diese Projektion folgt einem ähnlichen Prinzip wie die *Cave Automatic Virtual Environment (CAVE)* der Fakultät für Informatik der TU Dresden, wo sich die teilnehmenden Personen innerhalb eines animierten 3D-Objekts bewegen können.⁴ Das Aussehen dieses

virtuellen Raumes verändert sich je nach Interessenschwerpunkt des Besuchers. Es wird auf diese Weise möglich, ganze Szenarien zu entwerfen, in denen der historische Kontext des Objektes ‚lebendig‘ wird. Darüber hinaus kann der Besucher unmittelbar mit diesen Szenen interagieren und auf diese Weise noch tiefer in die virtuelle Welt der Münzgeschichte eintauchen.

Die technologische Umsetzung dieser komplexen Projektionen erscheint zum heutigen Zeitpunkt noch als sehr schwierig, dennoch gibt es – neben der in der CAVE genutzten Forschungstechnologie – bereits marktreife telekinetische Erkennungsverfahren, die unter anderem in Spielkonsolen genutzt werden. Projekte wie *Google Glass*⁵ zeigen darüber hinaus, wie intensiv weltweit an alltäglichen Anwendungsformen von *augmented reality* gearbeitet wird. Hierfür werden Technologien entwickelt, die auch für virtuell ergänzte Museumsräume nutzbar sein können.

PARTIZIPATION UND BILDUNGSaufTRAG

Durch ihren partizipativen Ansatz sind beide Konzepte in der Lage, dem zukünftigen Besucher des Münzkabinetts eine virtuelle Ergänzung zum originalen Objekt anzubieten, die seinen persönlichen Interessen entspricht

1. 2011: 86.572 Besucher; zum Vergleich: Neues Grünes Gewölbe 2011: 387.236 Besucher. Aus: Adam, Stephan (Hg.): Jahresbericht der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden 2011, Dresden 2011, S. 85. (<http://www.skd.museum/fileadmin/SKD/Bilder/Besucherservice/Publikationen/SKD-Jahrbuch-2011-final-Versioninternet.pdf> [zuletzt aufgerufen am 09.01.2013]).
2. Vgl. dazu Website des Münzkabinetts der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden: <http://www.skd.museum/de/museen-institutionen/residenzschloss/muenzkabinett/index.html> (zuletzt aufgerufen am 02.12.2012).
3. Vgl. Anm. 2.
4. Weitere Informationen zur CAVE unter http://tu-dresden.de/die_tu_dresden/fakultaeten/fakultaet_maschinenwesen/imm/kc/labore/cave_labor (zuletzt aufgerufen am 09.01.2013).
5. Vgl. z.B. Die Zeit online: <http://www.zeit.de/digital/mobil/2012-04/google-project-glass-brille> (zuletzt aufgerufen am 23.01.2012).

und dessen Inhalte sich aus diesem Grund besser einprägen lassen. Der Museumsbesuch wird von einem eher statischen Akt des Betrachtens und Rezipierens zu einer umfassenden Erfahrung, die persönliche Präferenzen, individuelle Fragestellungen und Informationsbedürfnisse bedient. Auf diese Weise können neue Besuchergruppen erschlossen und das im Museum vorhandene Wissen weiter verbreitet werden.

Die in einer Münze wie in einem Chip gespeicherte Historizität kann durch die virtuelle Präsentationsform aufgefächert und in vielgestaltigen Geschichten und Szenarien erzählt werden. Deshalb eignet sich das Münzkabinett besonders gut für die Präsentation ergänzender Inhalte im Sinne einer *augmented reality*.



Moderatorinnen des Abschlussabends: Sara Burkhardt und Katrin Pieper

DER MAYA-COUNTDOWN 21/12

EIN SOCIAL MEDIA KONZEPT FÜR DIE
SÄCHSISCHE LANDESBIBLIOTHEK – UNIVERSITÄTS- UND
STAATSBIBLIOTHEK (SLUB)



Sonja Ostendorf-Rupp

Mitglieder der Arbeitsgruppe: Cornelia Bögel, Isabel Dzierson, Claudia Gerken, Sonja Ostendorf-Rupp, Laura Popplow, Kati Renner und Antonie Wiedemann

MOTIVATION UND ZIELSETZUNG

Im Zentrum eines guten und effektiven *Social Media*-Konzepts steht zunächst immer ein interessanter und relevanter Inhalt, der eine Institution repräsentiert und den Nutzern Anlass gibt, mit ihr in Dialog zu treten. Unter den während der Dresden Summer School 2012 vorgestellten Kulturschätzen genoss ein Exponat besondere Aufmerksamkeit und bot viele inhaltliche und mediale Anknüpfungspunkte für die Entwicklung eines *Social Media*-Projekts: Der in der SLUB aufbewahrte *Codex Dresdensis*. Hierbei handelt es sich um eine der drei noch erhaltenen, authentischen Handschriften der Maya. Es besteht aus 39 doppelseitig beschriebenen Blättern und enthält verschiedene Almanache, einen Weissagungskalender, astronomische Tafeln, rituelle Vorschriften und zahlreiche

Götterdarstellungen. Laut einer Auslegung des Maya-Kalenders sollte am 21. Dezember 2012 ein Erdzeitalter zu Ende gehen, was von verschiedenen, teilweise esoterischen Gruppen als Hinweis auf einen drohenden Weltuntergang gedeutet wurde. Die SLUB wurde daher mit Anfragen überhäuft. Sich einem solchen *Hype* zu stellen, war eine große Herausforderung für eine wissenschaftliche Institution, barg aber zugleich die Chance, dem SLUB-Motto „Wir führen Wissen“ getreu, das bestehende Interesse für eine kanalisierte Wissenschaftsvermittlung zu nutzen, die Aufmerksamkeit weg von fragwürdigen Thesen auf seriöse Wissensinhalte zu verlagern und zugleich auf andere Angebote der Bibliothek aufmerksam zu machen. Der Diskurs rund um das Ende des 13. Baktun-Zyklus der Maya, in dem die SLUB als besitzende Institution eine wichtige Rolle

spielte, soll hier als Ausgangspunkt für eine hypothetische *Social-Media*-Kampagne dienen, deren Konzept im Rahmen der Dresden Summer School 2012 erarbeitet wurde und das nun im Folgenden vorgestellt werden soll. Kernidee ist dabei eine zeitlich begrenzte Countdown-Aktion auf den Plattformen YouTube und Twitter, auf denen die SLUB bereits vertreten ist. Es handelt sich dabei um ein exemplarisches Beispiel für die effektive Nutzung sozialer Medien für eine Kulturinstitution.

ALLGEMEINE UND MESSBARE ZIELE DES PROJEKTS

Die allgemeine Zielsetzung des Projekts ist es, das in der SLUB vorhandene Wissen und zusätzliche wissenschaftliche Erkenntnisse über den *Codex Dresdensis* zu verbreiten sowie auf die digitalisierten Inhalte der Bibliothek aufmerksam zu machen. Daraus ergeben sich unterschiedliche messbare Ziele: Zum einen der Gewinn neuer *Facebook Fans* und *Twitter Follower*, zum anderen die direkte Interaktion auf den *Social Media Websites*, zum Beispiel in Form von Kommentaren, *Re-Tweets* oder Online-Suchvorgängen.

ZIELGRUPPEN

Die Zielgruppen ergeben sich aus den verschiedenen Interessengruppen, für die das Thema und seine Interpretation Relevanz haben. Sowohl Wissenschaftler, Nutzer der SLUB-Website als auch die interessierte Öffentlichkeit sollen angesprochen werden.

AUSWAHL DER SOCIAL MEDIA PLATTFORMEN

Blog

Im Zentrum des Konzepts steht ein auf der Internetseite der SLUB eingerichtetes Wissenschaftsblog. Das Blog ermöglicht einen moderierten Austausch von Fragen und Antworten. Wichtig ist dabei, dass der Blog-Nutzer direkt zur digitalen Bibliothek der SLUB geführt wird. Zusätzlich sollen Literaturverweise ergänzt, mithilfe von Signaturen im OPAC recherchiert und zur Ausleihe vermerkt werden können. Für dieses Projekt stehen bereits vielfältige Inhalte bereit, die aus den eigenen Beständen der SLUB generiert werden können. Weitere Informationen stehen dank der nicht öffentlichen Tagung von 20 Maya-Experten zur Verfügung, die vom 11. bis 15. September 2012 in der SLUB stattgefunden hat. Das Blog bietet aber auch Möglichkeiten für eine interdisziplinäre und internationale Vernetzung. Zum Beispiel wären Hinweise auf die Sonderausstellungen „Herz der Maya“ im Hamburger Völkerkundemuseum (bis 21.12.2012) und „Maya-Code“ im Stuttgarter Lindenmuseum (ab 21.12.2012) denkbar. Interessante Fragen, etwa zur Darstellungstradition des Weltuntergangs in der bildenden Kunst würden zum Beispiel von einem Kunsthistoriker untersucht. Auch Soziologen, Theologen, Historiker, Philosophen und Ethnologen könnten Weltuntergangsvorstellungen aus der Perspektive ihrer jeweiligen Wissenschaft darstellen und zum interdisziplinären Austausch beitragen. Weitere Institutionen, die sich dem Thema aktuell in Ausstellungen, Vorträgen oder Blogs widmen und deren Inhalte kooperativ eingebunden werden können, sind beispielsweise das Smithsonian

National Museum of the American Indian mit dem Projekt „Living Maya Time“, die National Aeronautics and Space Administration (NASA) mit einer Online-Präsenz zum Thema „Beyond 2012. Why The World Won't End“, das Canadian Museum of Civilization, die University of Pennsylvania und das Museo Nacional de Antropología (MNA) mit den Ausstellungen „Maya. Secrets Of Their Ancient World“, „Maya 2012: Lords of Time“ und „El Año Maya“. Das Blog richtet sich an alle am Thema interessierten Nutzergruppen, also Wissenschaftler wie Laien. Davon ausgehend sollten Inhalte für andere soziale Netzwerke entwickelt werden, wobei besondere Bedürfnisse und Charakteristika der jeweiligen Nutzer, die Anwendungsmöglichkeiten und die medienspezifische Kommunikation zu beachten sind, beispielsweise das Zeichenlimit bei Twitter und eine an die jeweilige Plattform angepasste Sprache. Das Blog sollte ansprechend und auch für Laien verständlich gestaltet sein, ohne dabei das Ziel der Wissensvermittlung aus den Augen zu verlieren.



Facebook

Facebook ist mit 800 Millionen aktiven Mitgliedern zahlenmäßig größer als die Bevölkerung der Europäischen Union.¹ Die Plattform weist mit 30 Prozent die größte Marktdurchdringung innerhalb der sozialen

Medien auf. Da es neben den Nutzer- auch eine Vielzahl an Anwendungsoptionen bietet, sollte dort ein offizielles Profil eingerichtet werden, insbesondere, da die SLUB durch Ortsangaben ihrer Nutzer *volens volens* schon auf diesem Netzwerk vertreten ist. Hier bietet sich eine Verknüpfung mit bereits bestehenden Facebook-Gruppen an. Ein großer Vorteil ist dabei, dass sich Facebook über geschlossene Gruppen sehr gut für die Organisation von Veranstaltungen oder Projekten nutzbar machen lässt. Die Gruppen, die sich zur Vernetzung eignen, sind zum einen Bildungs- und Kultureinrichtungen, namentlich sämtliche Hochschulen Dresdens, der Studentenrat, das Campus Radio sowie die Dresdner Museen. Zum anderen können Bereiche aus dem Tourismus und dem Stadtmarketing angesprochen werden. Weiterhin relevant sind Interessengruppen wie der Science Slam Dresden, das Science Café Dresden und Gruppen, etwa „Weltuntergang 21.12.“ oder „Weltuntergang 2012“, die sich bereits dem Thema widmen. Durch die Nachnutzung verschiedener Facebook-Anwendungen können zusätzlich zur Kommentar- und Postfunktion auch spielerisch Inhalte vermittelt werden. Denkbar sind Puzzles, die mit Bildern aus dem Dresdner Maya-Codex ergänzt werden, und die Verlinkung mit dem bereits vorhandenen Spiel *Maya Pyramid*. Vorstellbar sind auch Ratespiele mit Fragen wie „Welche Tiere sind



im Maya-Kodex zu finden?“ oder „Welche Funktionen haben die Götter?“ Verschiedene Preise könnten unter Berücksichtigung der Facebook Gewinnspiel-Regeln vergeben werden, hier kämen Poster, Privatführungen in der Schatzkammer der SLUB oder „Dein Name in Maya-Glyphen“ in Frage. Durch diese Nutzung von Facebook kann sich die SLUB virtuell mit Interessenten vernetzen, aber darüber hinaus auch eine breitere Öffentlichkeit in der Region ansprechen und zum Besuch der SLUB anregen.

Twitter

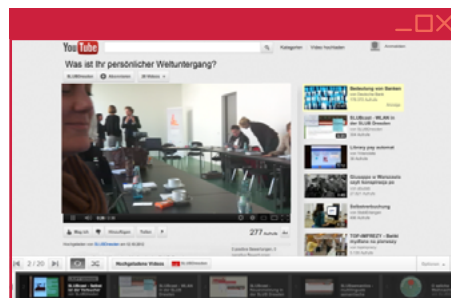


Mit rund drei Millionen Nutzern in Deutschland ist auch Twitter eine für das Projekt ernstzunehmende Plattform. Als unkompliziertes und effizientes Mittel zur Kommunikation mit Multiplikatoren und anderen Einflussträgern erzielt Twitter hohe Reichweiten. Hier lassen sich in der für das Medium typischen Kurzform sogenannte *Teaser*, also „Aufhänger“ und Links zu anderen Plattformen veröffentlichen, um insbesondere eine Verbindung zum ebenfalls textorientierten Blog auf der Internetseite der SLUB zu schaffen. Die Diskussion auf der Twitterseite kann durch *hashtags*, zum Beispiel *#MayaCodex*, nachverfolgt werden. Auf diese Weise können wissenschaftlich korrekte Informationen und der Standpunkt der SLUB

zum Thema innerhalb des größeren Diskurses, der in der *Web-Community* geführt wird, verortet werden.

YouTube

Der *YouTube-Channel* der SLUB sollte mit wissenschaftlichen aber auch unterhaltsamen Videos angereichert werden, wobei hier vor allem auf eigene Videos zurückgegriffen werden kann. Ein Beispiel für den Plot zu einem solchen Video könnte die Befragung von Dresdner Passanten oder Campusgängern nach ihrem persönlichen Weltuntergang sein. Insgesamt gilt es zu beachten, dass die unterschiedlichen Plattformen immer eine zielgruppenspezifische Kommunikation erfordern. Die Nutzer von YouTube erwarten andere Inhalte als die Leser eines wissenschaftlichen Blogs. Das kann Sprache, Tonfall und andere dynamisch zu gestaltende Elemente betreffen. Für das Vorhaben gilt: Wissen darf auch mit Humor vermittelt werden. Die Verknüpfung des Blog-Inhalts mit den anderen Plattformen steht im Zentrum des Projekts und sorgt dafür, dass der wissenschaftliche Anspruch des *Social Media*-Konzepts stets aufrecht erhalten wird.



KOMMUNIKATIONSPLAN

Anhand des fingierten Kommunikationsplans soll veranschaulicht werden, wie die Inhalte

Datum	Zeit	Medium	Inhalt	Verantwortlich
12.10.2012	9:00 Uhr	Blog	Artikel Prof. X: Stand der Forschung Maya-Codex, Literaturverweise SLUB	Mitarbeiter X
12.10.2012	9:05 Uhr	Twitter	Frisch gebloggt: Titel X, Link zum Blog	Mitarbeiter X
12.10.2012	9:10 Uhr	YouTube	Video einstellen: "Was wissen Sie über den Maya-Codex?"	Mitarbeiter X
12.10.2012	9:15 Uhr	Facebook	"Was weist Du denn vom Maya-Codex?", Video Post "Der berühmte Maya-Codex in Dresden - Weltuntergang 2012? Der Countdown läuft!", Link zur Homepage SLUB	Mitarbeiter X
12.10.2012	10:05 Uhr	Twitter		Mitarbeiter X
12.10.2012	13:00 Uhr	Twitter	Heute 14:00 Uhr öffentliche Führung durch die Schatzkammer	Mitarbeiter X
12.10.2012	14:30 Uhr	Twitter	Mehr zur Ätologie der Maya unter, Link zum Blog	Mitarbeiter X
12.10.2012	16:30 Uhr	Twitter	Zitat aus dem Maya-Codex	Mitarbeiter X
15.10.2012	9:00 Uhr	YouTube	Video "Wie sieht Dein persönlicher Weltuntergang aus?"	Mitarbeiter Y
15.10.2012	9:15 Uhr	Facebook	Video "Wie sieht Dein persönlicher Weltuntergang aus?", YouTube Link	Mitarbeiter Y
15.10.2012	9:20 Uhr	Twitter	Frage "Wie sieht Ihr persönlicher Weltuntergang aus?"	Mitarbeiter Y
15.10.2012	15:00 Uhr	Facebook	Quiz: "Wie sieht Dein persönlicher Weltuntergang aus?"	Mitarbeiter Y

transmedial verknüpft werden können – ein Prozess, der als *trans-media storytelling* bezeichnet wird. Zu bedenken ist, dass beim international bezugten Interesse am Maya-Codex auch englischsprachige Einträge veröffentlicht werden sollten. Die einzelnen Beiträge sollten unterschiedlich oft und über den Tag verteilt ins Internet gestellt werden, je nachdem wie es die Struktur der jeweiligen Plattform erfordert. Bei Twitter müssen täglich fünf bis zehn *Tweets*, bei Facebook ein bis zwei Einträge geplant werden. Um nicht den ganzen Tag verfügbar sein zu müssen, gibt es eine Vielzahl von kostenlosen *Social Media Management Softwares* wie zum Beispiel *TweetDeck*, *Hootsuite* und *CoTweet* mit denen man die Beiträge einstellen und zum vorbestimmten Zeitpunkt veröffentlichen kann.

RESSOURCEN

Die Ressource für dieses Projekt ist im Wesentlichen die Zeit der Mitarbeiter, die für die Vorbereitung und Aufbereitung der Beiträge, das Management der Kampagne, also dem Verfolgen der Beiträge und

dem Einstellen eigener Kommentare, die begleitende Evaluation und die entsprechende Nachbereitung notwendig ist. Darüber hinaus könnte ein überschaubares Budget für ein Gewinnspiel und eine Facebook-Werbekampagne eingerichtet werden.

EVALUATION

Ein solches Projekt sollte begleitend evaluiert, eventuell angepasst und am Ende an den anfangs gesetzten Zielen gemessen werden. Viele Wissenschaftsinstitutionen stellen den großen Potentialen von sozialen Medien noch immer Bedenken entgegen und versuchen Gefahren zu antizipieren, die oft auf falschen Annahmen basieren. Diese reichen von einer befürchteten Banalität oder Nutzlosigkeit über einen vermehrten Zeitaufwand bis hin zur Angst vor mangelnder Seriosität und fehlender Wissenschaftlichkeit. Desinteresse und Unerfahrenheit verstärken in manchen Fällen die Ablehnung. Diese Haltung ist nicht ganz zu verstehen, da Wissenschaftseinrichtungen durchaus die Notwendigkeit von Öffentlichkeitsarbeit erkannt haben und soziale Medien lediglich eine Erweiterung



der in diesem Arbeitsbereich zur Verfügung stehenden Werkzeuge darstellen, die sogar kostengünstiger sind als übliche Mittel wie das Drucken von Flyern, Broschüren und Postern. Zudem ermöglicht eine gezielte *Social Media*-Kampagne eine noch stärker selbstgesteuerte Kontrolle der Inhalte. Auch das Argument des Zeitverlustes kann nur bedingt geltend gemacht werden, da über die sozialen Medien gebündelte Informationen kanalisiert werden und somit oft die Beantwortung von Anfragen unter Verweis auf die Online-Präsenz eingespart werden kann, denn Interessierte können sich die gewünschte Information selbst abholen.

WISSEN IM NETZ

Am Beispiel der SLUB lässt sich ausgezeichnet demonstrieren, wie Wissenschaft und interessierte Öffentlichkeit mit Hilfe einer *Social Media*-Strategie verknüpft werden können. Aus verschiedenen Gründen besteht ein hohes öffentliches Interesse am Maya-Codex und dem darin prophezeiten Weltuntergang 2012. Für die SLUB entsteht im vorgestellten Beispiel die Chance, neue Nutzer zu binden, die gegenüber einer wissenschaftlichen Bibliothek sonst eine zu große Hemmschwelle empfinden. Im Umkehrschluss könnte eine fehlende Präsenz auf relevanten *Social Media*-Plattformen dazu führen, dass die SLUB von wichtigen Netzwerkinformationen ausgeschlossen bliebe. Ein populäres Thema bietet die Möglichkeit, die Leistung der eigenen Institution zu diesem Thema hervorzuheben und zugänglich zu machen. In diesem Fall ist bereits garantiert, dass die eigenen Inhalte auf einen großen Rezipientenkreis treffen; die gewünschte

Aufmerksamkeit muss nicht erst erkämpft werden. Im Zentrum dieser *Social Media*-Kampagne steht die Idee, die Kommunikation selbst zu gestalten, das institutionelle Wissen auf authentische Weise zu vermitteln und auf diese Weise strategisch in einen Kommunikationsfluss einzugreifen. Es geht dabei nicht primär darum, mehr Touristen für die Stadt Dresden zu gewinnen, sondern Besucher für die Schatzkammer und neue Nutzergruppen für die SLUB, sowie Interesse an den Veranstaltungen und den Online-Angeboten der SLUB zu generieren. Durch die Nutzung von *Social Media* können nicht nur wissenschaftliche Erkenntnisse an eine breitere Öffentlichkeit vermittelt werden, sondern die Aufgaben und Aktivitäten von wissenschaftlichen und kulturellen Einrichtungen präsentiert werden. Dies ist für die zukünftige Akzeptanz solcher Institutionen in der öffentlichen Wahrnehmung von grundlegender Bedeutung. In einer Gesellschaft, in der traditionelle Gedächtnisinstitutionen damit zu kämpfen haben, dass sie unter Gesichtspunkten von Nutzen und Profit betrachtet werden, muss darüber informiert werden, was in den Einrichtungen geleistet wird, um das kulturelle Erbe zu bewahren. Ein breiter Konsens über die Notwendigkeit des Bewahrens und Sammelns von Kulturgut, der damit verbundenen Forschung und der Wissensvermittlung schlägt sich letztlich auch in der Finanzierung wissenschaftlicher Projekte durch öffentliche Gelder nieder. Eine wissenschaftlich ausgerichtete Öffentlichkeitsarbeit, die sich den neu entstandenen Kommunikationsmitteln nicht verschließt, kann in diesem Sinn einen grundlegenden Beitrag leisten.

1. Vgl. hierzu: Kemper, Peter (u.a.) (Hg.): *Wirklichkeit 2.0. Medienkultur im digitalen Zeitalter*, Stuttgart 2012, S. 12.

ICH SAMMLE

von Gudrun Knaus



Gudrun Knaus und Thomas Beck

Mitglieder der Arbeitsgruppe: *Thomas Beck, David Duindam, Gudrun Knaus, Lisa Kolb, Bernd Kulawik, Maria Obenaus und Melanie Waldheim*

Ob Kunstmuseum oder ethnographische Sammlung, ob Militärgeschichtliches Museum oder Münzkabinett: In einem vielfältigen Angebotsspektrum ringen große und kleine Museen um die Gunst der Besucher. Die Struktur des Zielpublikums ist dabei in der Regel sehr weit gefasst, da im Sinne des Bildungsauftrags möglichst viele soziale Milieus oder Altersgruppen angesprochen werden sollen. Das Informationsmaterial zur Vermittlung der Ausstellungsinhalte, wie Ausstellungskataloge, Audioguides, Flyer oder der Internetauftritt der jeweiligen Institutionen, enthält eine Vielzahl von weiterführenden Informationen, die in der Regel nur teilweise zielgruppenspezifisch aufbereitet werden, da die Adressaten jeweils nur schwer eingegrenzt werden können.

DIE PROBLEMSTELLUNG

Aus der Sicht des Besuchers ergibt sich daraus ein zum Teil nur schwer zu bewältigendes Überangebot an Informationen. Entweder trägt man schwere Kataloge aus dem Museumsshop nach Hause, die nicht mehr ins heimische Regal passen oder man sammelt während eines schönen Wochenendausflugs eine Vielzahl von Flyern und Informationsbroschüren, die dann oft ungelesen im Papierkorb landen. Diesem Problem des notwendigen Filterns von Informationen zu den Objekten und Themen einer Ausstellung hat sich unsere Arbeitsgruppe am Beispiel des Neuen Grünen Gewölbes in Dresden gewidmet. Die Aufgabenstellung für die Gruppenpräsentation war die Erarbeitung eines Konzepts für eine verbesserte Ausstellungsvermittlung mithilfe digitaler Medien.

DAS KONZEPT „ICH SAMMLE“

Der Lösungsansatz wurde aus der Perspektive eines Besuchers im Neuen Grünen Gewölbe der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden entwickelt.

Jeder Besucher einer Ausstellung, der sich nicht einer geführten Gruppe anschließt, wählt selbst die Exponate aus, die er näher betrachten möchte. Dabei entsteht oft spontan das Interesse an weiteren Informationen zum Objekt – zum Herstellungskontext, zur ursprünglichen Funktion des Objekts, den verwendeten Materialien und dergleichen mehr.

Kleine Wand- oder Vitrintexte bieten an dieser Stelle nicht genügend Platz, um in ausreichender Weise weiterführende Angaben zu liefern. Daran anknüpfend wurde ein Konzept entwickelt, um weitreichende Informationen zu den Objekten mittels digitaler Hilfsmittel abrufbar zu machen. Die Kernidee dabei ist, dass sich jeder Besucher die Informationen zu den Artefakten, die sein besonderes Interesse geweckt haben, individuell zusammenstellen kann. Der Besucher wird damit selbst zum Sammler – nicht von Objekten, sondern von Objektinformationen.

Da die Auswahl an relevanten Informationen durch den Rezipienten selbst stattfindet, ist im Vergleich zu Katalogen oder Flyern mit höherer Wahrscheinlichkeit zu erwarten, dass diese Informationen auch zur Kenntnis genommen werden, denn Umfang und Art der Auskünfte werden selbst gesteuert.

DIE TECHNISCHE UMSETZUNG

Die Kernaufgaben des Museums sind das Sammeln, Bewahren, Forschen, Ausstellen und Vermitteln. Der Ausstellungsbesuch soll innerhalb des Konzepts im Vordergrund

stehen. Die Vermittlung von Kontextinformationen zu den Ausstellungsexponaten durch digitale Hilfsmittel ist als Ergänzung dazu gedacht. Das Abrufen der Informationen kann entweder vor Ort mit einem *Smartphone* oder *Tablet-PC* oder nach dem Ausstellungsbesuch am eigenen Rechner stattfinden. Für die erste Benutzergruppe sollen *QR-Codes* neben den Wandtexten oder Vitrinen angebracht werden, die mithilfe eines *QR-Code-Scanners* sofort eingelesen werden können. Das Nutzen von *QR-Codes* ist bereits aus vielen Lebensbereichen bekannt und als Möglichkeit der unmittelbaren Informationsgewinnung akzeptiert.

Um jedoch auch Personen zu erreichen, die über kein *Smartphone* verfügen, können alternativ Funketiketten mit sogenannten *RFID-Codes* verwendet werden. Diese Etiketten sollten sich auf den Eintrittskarten befinden. In diesem Fall würden neben den Objekten kleine Lesegeräte stehen, welche beim Einlesen der jeweiligen Eintrittskarte registrieren, dass der Besucher sich genau für dieses ausgewählte Objekt interessiert. Am heimischen Computer genügt es dann, den ebenfalls auf der Eintrittskarte vermerkten Zahlencode auf der Internetseite des Museums an der entsprechenden Stelle einzutragen, damit die Informationen zu den ausgewählten Objekten abgerufen werden können. Da die benötigten Lesegeräte derzeit noch teuer in der Anschaffung sind, lohnt sich diese Variante allerdings nur für Dauerausstellungen.

WELCHE ART VON INFORMATIONEN KÖNNEN VERMITTELT WERDEN?

Dem Umfang und der Art der von den Kuratoren redaktionell aufbereiteten Informationen sind keine Grenzen gesetzt. Allerdings kommt an diesem Punkt der sinnvollen Verknüpfung

der Informationen eine besondere Bedeutung zu. Die Vorteile des *Semantic Web* nutzend, wird darauf Wert gelegt, dass sinnvolle logische Verknüpfungen zwischen den Angeboten hergestellt werden.

Dies soll im Folgenden an einem konkreten



Beispiel veranschaulicht werden: Das Datenbankprojekt der SKD „Daphne“ verdankt seinen Namen einem einzigartigen Objekt aus der Sammlung des Neuen Grünen Gewölbes. Es handelt sich um einen zum Teil vergoldeten Silberpokal, der um 1580-1586 von Abraham Jamnitzer hergestellt wurde. Der Pokal hat die Form der mythologischen Figur Daphne, welche sich, wie in den *Metamorphosen* des Ovid dargestellt, in einen Lorbeerbaum verwandelte, um sich den Avancen Apolls zu entziehen.

Die Nymphe wird unmittelbar im Prozess der Verwandlung gezeigt. Aus ihrem Kopf und ihren Händen wachsen schon erste Lorbeerzweige, die hier mittels angesetzter Korallenäste dargestellt werden. Möchte der Besucher des Neuen Grünen Gewölbes im Anblick dieses außergewöhnlichen Trinkpokals mehr wissen, so genügt es, den an der Vitrine angebrachten *QR-Code* zu scannen. Schon kann, von einer Plattform ausgehend, ein Netz von weiterführenden Erläuterungen und Verknüpfungen angeboten werden. Denkbar wäre zunächst ein Link zu einer 3D-Animation, welche das

Objekt von allen Seiten zeigt und durch den geöffneten Zustand des Pokals auch seine ursprüngliche Funktion als Trinkgefäß erfahrbar werden lässt. Dieser Funktionszusammenhang erschließt sich dem heutigen Besucher der Ausstellung nicht. Darüber hinaus wären Links zu den entsprechenden Wikipedia-Artikeln zum Daphne-Mythos oder zum Material Koralle möglich. Mittels historischer Fotos und erläuternder Texte könnte zudem der ursprüngliche Aufbewahrungsort dieses Pokals in den Räumen des Historischen Grünen Gewölbes gezeigt werden. Des Weiteren kann auf spartenübergreifende Informationen hingewiesen werden – in diesem Fall beispielsweise auf die Oper „Daphne“ von Richard Strauss, die am 15. Oktober 1938 in der Dresdner Semperoper uraufgeführt wurde. Das Zitat der literarischen Quelle für den Daphne-Mythos oder Verknüpfungen zu Darstellungen von anderen Künstlern, wie zum Beispiel Gianlorenzo Bernini, würden das online verfügbare Material abrunden. Auch ein interaktives Spiel wäre denkbar, bei dem man die heute zum Teil leer stehenden Konsolen des Historischen Grünen Gewölbes selbst mit Exponaten aus den reichen Beständen bestücken kann. Damit kann sich der Besucher in die Rolle eines Kurators oder gar Augusts des Starken versetzen.

Selbstverständlich soll die über den *QR-Code* zugängliche Plattform auch zum Dialog mit dem Besucher anregen. So ließe sich eine *Feedback*-Funktion einrichten, die eine E-Mail an das Redaktionsteam auslöst, falls ein Besucher über weiterführendes Wissen verfügt, das ergänzt werden sollte. Freie Kommentare ließen sich in Form eines virtuellen Gästebuchs darstellen.

DAS DIGITALE VERMITTLUNGSKONZEPT

Bei der Entwicklung einer Ausstellung wählt der Kurator Exponate aus, die hinsichtlich bestimmter Aspekte enge inhaltliche Bezüge aufweisen. Diese inhaltlichen Verknüpfungen werden in der realen Ausstellung über Wandtexte, *Audioguides* oder persönliche Gruppenführungen erläutert. Die Vermittlung derartiger Bezüge, wie beispielsweise das Verhältnis zwischen Vorbildern und Kopien oder das zusammenfassende Erläutern einer Werkgruppe eines Künstlers, kann auch digital geleistet werden. Dazu wird vorgeschlagen, inhaltlich zusammenhängende Objekte mit *QR-Codes* in der gleichen Farbe zu kennzeichnen, die den Besucher wie an einem roten Faden durch die Ausstellung leiten. Der Besucher sammelt dann während seines Ausstellungsbesuchs alle *QR-Codes* einer Farbe und kann anschließend online auf textliche oder bildliche Erläuterungen der Objektbezüge zugreifen. Ein solches Konzept ließe sich auch im Rahmen von zielgruppenspezifischen Vermittlungskonzepten, etwa für Kinder und Jugendliche, anwenden.

FAZIT

Mit dem Konzept „Ich sammle“ wird der Perspektive des Ausstellungsbesuchers eine besondere Bedeutung zugewiesen. Gleichzeitig stellt es eine Verbindung des realen Ausstellungsbesuchs mit der digitalen Welt her. Die Sorge vieler Museumsmitarbeiter, dass die klassische Ausstellungspräsentation durch digitale Angebote ersetzt werden könnte, erweist sich als unbegründet, denn das Vermittlungsangebot steht in unmittelbarem Zusammenhang mit dem Objekt und setzt während oder direkt nach dem Ausstellungsbesuch an. Die Betrachtung des Originals bleibt ein unersetzbares Schlüsselerlebnis, das den Bedarf an wei-

teren Hintergrundinformationen auslöst, der daraufhin mit digitalen Mitteln erfüllt wird.

Der Mehrwert liegt vor allem in der Partizipation des Betrachters. Dem Rezipienten wird ein Instrument an die Hand gegeben, mithilfe dessen ein individuelles Filtern und Zusammenstellen von Informationen ermöglicht wird. Der Besucher wird in die Lage versetzt, in gewisser Weise seine eigene Ausstellung zu kuratieren. Zwar ist ein großes Maß an redaktioneller Arbeit notwendig, um wirklich wertvolle Inhalte anzubieten, doch dieser Mehraufwand wird durch eine höhere Identifikation des Betrachters mit dem Ausstellungskonzept gerechtfertigt. Denkbar wäre darüber hinaus die Anbindung eines Konzepts für virales Marketing, in dem einzelne Objekte per Facebook, Twitter oder E-Mail weiterempfohlen werden können.

Das System „Ich sammle“ kann nach und nach wachsen. Keinesfalls müssen gleich zu Beginn einer Ausstellung alle Objekte mit einem *QR-Code* versehen sein. Besonders geeignet ist das System für Dauerausstellungen, da dort der Mehraufwand an redaktioneller Arbeit in einem ausgewogenen Verhältnis zu den erwartbaren Vorteilen steht. Darüber hinaus werden Anreize zu einem wiederholten Besuch der Ausstellung geliefert, da jeweils neue Touren mit farbigen *QR-Codes* angeboten werden können. Schließlich wird das Museum dem eingangs erwähnten Bildungsauftrag in einem hohen Maße gerecht, da der Lern- und Partizipationseffekt durch die individuelle Ausstellungsnachbereitung erheblich gesteigert werden kann.



STEUERUNG ALT ENTFERNEN / RE-BOOT SCIENCE

von Claudia Becker



Claudia Becker

Mitglieder der Arbeitsgruppe: Claudia Becker, Lisa Kern, Linda von Keyserlingk, Anja Swidsinski und Linda Treude

„Denn erst nach der Abschaffung des Mythos eines Autors von Informationen wird tatsächlich diszipliniertes, theoriegestütztes Schaffen möglich sein.“

Vilém Flusser

Wissen, Wissenssammlungen und Wissensordnungen haben sich im Laufe der Jahre verändert, ebenso wie die Wissensproduktion, die Schaffung neuen Wissens, die Wissenschaft selbst. Der Baum des Wissens, *arbor porphyriana* oder auch *arbor scientiae* war seit der Antike eine gültige Metapher und das Klassifikationsschema für die Struktur des Wissens, die epistemologische Ordnung. So lehnte auch Denis Diderot die Ordnung seiner berühmten Enzyklopädie an die Baumstruktur des Wissens von Francis Bacon an. Wohl wissend, dass Wissen Macht

ist, setzten Diderot und seine Enzyklopädisten einen großen Teil ihrer Lebenszeit ein, um Wissen aus allen Bereichen der Welt zu sammeln und aller Welt zugänglich zu machen. Diderot nutzte somit damals schon die Intelligenz des Schwarmes, seine Enzyklopädie ist ein Produkt des *Crowd Sourcing*, eines kollektiven Verbundes mehrerer Autoren, die gemeinsam an einem Werk schreiben, um Wissen im Namen der Aufklärung den Herrschenden zu entreißen und möglichst Vielen zugänglich zu machen. Die Parallelen zu einem der heutigen größten und bedeutendsten Wissensprojekte – der Internet-Enzyklopädie Wikipedia – sind unverkennbar.

Aber nicht nur die Verbreitung des Wissens ist zur Schaffung neuen Wissens und somit

für die Wissenschaft von Bedeutung. Die Struktur des Wissens und der Wissenschaften, die Ordnung der Diskurse, ist bislang bedingt durch hierarchische Formationen, die auf versteckten Machtdispositiven beruhen, Ein- und Ausschlussverfahren verbergen, die eine Verwirklichung des *sapere aude* der Aufklärung bis heute unmöglich machen.

So kann man die aktuellen Diskussionen um Urheberrecht und Autorschaft auch als Zeugnis der Angst gewisser Experten, Wissenschaftsapparate und Konzerne sehen, ihre Macht, ihre Autorschaft und Autorität an den Laien, lat. *idiota*, abzugeben. Doch die neuen Möglichkeiten des Kopierens, Verarbeitens und Verbreitens von Informationen werden die Produktion von Information und die Schaffung neuen Wissens verändern und ihre Strukturen im Innersten erschüttern, prophezeite der Philosoph Vilém Flusser bereits in den 80er Jahren des letzten Jahrhunderts und deutete damit als einer der Ersten auf die existentiellen Fragen und Folgen der neuen Computer- und Kommunikationstechnologien hin. Alle Forschung und das Erzeugen von Informationen werde sich in einen verstärkt dialogischen und intersubjektiven Prozess verwandeln, in dem aus bereits vorhandenen Informationen neue arrangiert und generiert werden. Dies werde grundlegende Auswirkungen auf die Strukturen und Produktionsbedingungen der Wissenschaften und Künste haben, auf das Dispositiv des Autors und auf die damit verbundenen autoritären Strukturen und diskursiven Praktiken. „Die meisten Informationen werden bereits jetzt nicht von einzelnen, sondern von dialogischen Gruppen hergestellt, und was das „Werk“ betrifft, so stellt diesen Begriff die Multiplizierbarkeit und die

Unterlagenlosigkeit, die ‚Immaterialität‘ der technischen Bilder in Frage.“¹

Auch wenn der Diskurs um den „Tod des Autors“ schon einige Jahrzehnte her ist, ebenso wie die Rede vom Verlust der „Aura“ und der „Originalität“ des Kunstwerkes angesichts der technischen Reproduzierbarkeit, scheint die Macht dieses Mythos’ bis heute fortzubestehen. Denn es sind nicht nur das geistige Eigentum und die immateriellen Güter, die durch die Möglichkeiten der digitalen Technologien in Frage gestellt werden, es sind auch die mit ihnen verbundenen Werte. Es ist jener „moderne“ Schöpfungsmythos der Künste und Wissenschaften, der durch die neuen Kommunikationstechnologien ins Wanken gebracht wird und die wissenschaftlichen, kulturellen und ökonomischen Apparate und Institutionen in ihren Grundfesten erschüttert. Das kollektive Erzeugen von Informationen und Erkenntnissen im dialogischen Austausch und die Möglichkeiten ihrer Multiplizierbarkeit, ihrer permanenten Veränderung und Neugruppierung haben die Autorität des Autors, die Behauptung von der Originalität seiner Aussagen sowie die Vorstellung der Einheit und Einzigartigkeit des Werks weiter ausgehöhlt.

Mit der Technologisierung der Wissenschaften, der massenhaften Produktion, des massenhaften Prozessierens und Distributierens von Daten und Informationen sind die herrschenden Ordnungen und diskursiven Praktiken der Wissenschaften aus den Fugen geraten. Dies bemerkte auch schon der Ingenieur und Direktor des amerikanischen Office of Scientific Research and Development (ORSRD) Vannevar Bush, als er in seinem berühmten Aufsatz „As we may think“ aus dem Jahre 1945 über die

Möglichkeiten und Notwendigkeiten der Umstrukturierung der Wissenschaften und der Wissensproduktion mittels einer damals noch fiktiven und utopischen Maschine Namens „Memex“, eines „Memory Extender“ sinnierte. Bush stellte fest, dass die herkömmlichen Methoden, mittels derer die Menge der wissenschaftlichen Daten bearbeitet werden, und die Geschwindigkeit, mit der diese Daten und Informationen verbreitet werden, nicht mehr zeitgemäß war. Und so prophezeite Bush: „The Encyclopaedia Britannica could be reduced to the volume of a matchbox. A library of a million volumes could be compressed into one end of a desk.“²

Auch wenn Bushs Text häufig auf seine Bedeutung für die Entwicklung der Hypertextstrukturen und des *World Wide Web* reduziert wird, ist die Hellsichtigkeit bezüglich technischer Entwicklungen und Notwendigkeiten in vielen seiner Nebensätze aus heutiger Perspektive sehr bemerkenswert. Denn schon wenige Sätze nach seiner Vision, dass in Zukunft ganze Enzyklopädien oder Bibliotheken auf die Größe von Streichholzschachteln reduziert werden könnten, stellt er fest, dass es aber nicht nur einer enormen Datenkompression bedürfe, um alles Wissen der Welt zu speichern und zugänglich zu machen. „Mere compression, of course, is not enough; one needs not only to make and store a record but also be able to consult it [...]“.“³ Ihm war bewusst, dass ein ebenso bedeutender Teil auf dem Gebiet des Auswertens, Zugänglichmachens, Organisierens und Verwaltens der gespeicherten Daten und Informationen liegt und dass die Entwicklung dieser Strukturen und Techniken sich auch auf den Menschen, seine Praktiken und Methoden, auf die Forschung selbst, auswirken werden.

Nicht erst die digitalen Technologien haben die Architektur der Wissenssammlungen und -ordnungen verändert, sie sind vielmehr Produkt und Potenz der Möglichkeiten, die im Prozess der Technisierung von Wissenschaften und Gesellschaften schlummern. Die Umformung der Wissens- und Wissenschaftsstruktur ist verbunden mit der Veränderung der Wissenschaftskultur und ihrer Transformation zu einer Wissensgesellschaft. Die hierarchische Organisation des *arbor phorphyriana* wurde bis in die Wurzeln erschüttert; sie fängt an, sich zu auflösen in der „rhizomatischen“ Struktur des Netzes. Dies hat grundlegende Folgen auf zukünftige Wissensproduktionen, -organisationen und -institutionen; sie müssen umgedacht und -strukturiert werden, den Bedürfnissen der Menschen und der Nutzer neu angepasst werden.

Mit der digitalen Technik des Computers schien sich der Traum einer freien Wissensgesellschaft zu verwirklichen. Die Entwicklung eines weltumfassenden Netzes in Form eines universellen Archivs, in dem alle Informationen und alles Wissen gelagert und für jeden jederzeit frei verfügbar sind, schien diese Vision zu realisieren. Doch mit der technischen Reproduzierbarkeit, der Digitalisierung aller Informationen und dem Zugänglichmachen allen Wissens für jeden zur Teilhabe und Teilnahme, sind neue kulturelle Techniken, Produktions- und Kommunikationsweisen entstanden, die mit den bisherigen Ordnungen und Praktiken im Widerstreit stehen. Es sind aber nicht nur Urheberrechtsdebatten und so genannte *Copyrights*, die Kulturproduktionen und -organisationen ebenso wie Wissenschaft und Forschung daran hindern, ihre Informationen und ihr Wissen allen zur Verfügung zu stellen.

Eines der größten Probleme für die Schaffung und Verbreitung neuen Wissens sind lizenzpflichtige Software und fehlende Werkzeuge zur Überführung des Wissens in digitale Strukturen sowie deren Aufbereitung und Präsentation im Internet.

Die Fluktuation innerhalb der Systeme, die permanenten technischen Neuerungen sowie der Mangel an einheitlichen Standards und Dateiformaten zum langfristigen Erhalt und Austausch der Daten und Informationen stellen öffentliche Einrichtungen vor große Schwierigkeiten. Ob Bibliotheken, Museen oder Archive, sie alle brauchen datenverarbeitende Werkzeuge, mit denen sie ihre Schätze bearbeiten und für das Internet aufbereiten können. Gleichzeitig schrumpfen ihre Etats, und wenn sich in absehbarer Zeit nichts ändert, werden Lizenzgebühren für Software die ohnehin schon spärlichen Etats der Einrichtungen plündern und Mitarbeiter, die das Wissen aufbereiten und zugänglich machen, weiter in prekäre Arbeitsverhältnisse drängen.

So scheint die Grundvoraussetzung für die Verwirklichung einer *Open access*-Kultur und *Open science*-Gesellschaft die Schaffung einer Software, eines Software-Baukastensystems, das *open source* ist. Einer Software, deren Code für jeden zugänglich und veränderbar ist und die es den einzelnen Institutionen ermöglicht, sie auf ihre speziellen Bedürfnisse, Informationen und Objekte abzustimmen. Denn Schnittstellen und Standards, Codecs und Dateiformate sind die Syntax und Grammatik der Wissensgesellschaft im digitalen Zeitalter.

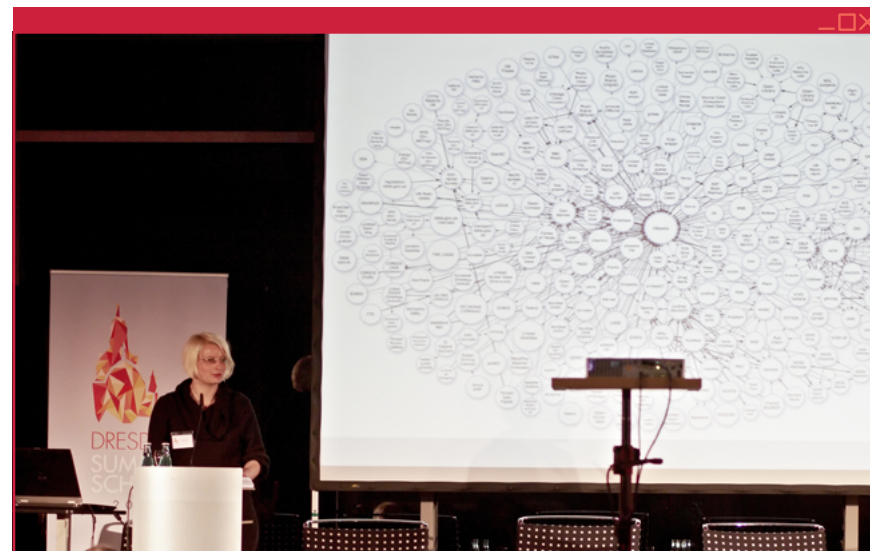
Bisher wurden Plattformen – wie z.B. die *Europeana* – geplant, die jedoch auf einem

zentralistischen Modell beruhen; wenn eine Institution ihr Wissen dort hineingeben möchte, muss sie ihre Inhalte an diese Struktur angleichen. Doch Kulturinstitutionen und Wissensorganisation(en) müssen sich selbst transformieren, den gleichberechtigten *peer-2-peer*-Strukturen des Netzes angeglichen werden. Die Schaffung eines freien Softwaresystems und -verbundes, das die einzelnen Institutionen auf ihre Bedürfnisse abstimmen können, würde eine einfachere Vernetzung der Institutionen untereinander ermöglichen; das könnte zentrale Wissensspeicher und -architekturen überflüssig machen. Jedoch müsste hierfür mehr in die Bildung von Interessengemeinschaften und -verbänden als in den Erhalt von Organisationen und Institutionen investiert werden; mehr in die Ausbildung des Einzelnen zu einem mündigen Mitglied der Wissensgesellschaft als in die Technologien einer Überwachungsgesellschaft.

Auf die Alphabetisierung der Gesellschaft muss die „Informatisierung der Gesellschaft“ folgen, damit die vielerorts noch vorherrschende Naivität gegenüber digitalen Technologien zu einem nativen Umgang mit ihnen wird.

*Dieser Text ist ebenfalls erschienen in:
BIS – Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen,
Jg. 5, Nr. 4, Dez. 2012, S. 224-227.*

1. Flusser, Vilém: *Ins Universum der technischen Bilder*; European Photography, 6. Aufl., Göttingen, 2000, S. 104.
2. Bush, Vannevar: *As we may think*, The Atlantic, 1945; <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/> (zuletzt aufgerufen am 05.12.2012).
3. Ebd.





DRESDEN
SUMMER
SCHOOL
2012

DRESDEN
SUMMER
SCHOOL
2012

UNIVERSITÄT
DRESDEN

FAKULTÄT FÜR
INFORMATIK

INSTITUT FÜR
INFORMATIONSSYSTEME

INSTITUT FÜR
KOMPUTERLINGUISTIK

INSTITUT FÜR
RECHENUNGSWISSENSCHAFT

INSTITUT FÜR
STATISTIK

INSTITUT FÜR
SYSTEMINFORMATIK

INSTITUT FÜR
TECHNISCHE INFORMATIK

INSTITUT FÜR
WIRTSCHAFTSINFORMATIK

INSTITUT FÜR
ZUSAMMENGESETZTE
SYSTEME

INSTITUT FÜR
ZUSAMMENGESETZTE
SYSTEME

INSTITUT FÜR
ZUSAMMENGESETZTE
SYSTEME

INSTITUT FÜR
ZUSAMMENGESETZTE
SYSTEME

INSTITUT FÜR
ZUSAMMENGESETZTE
SYSTEME

INSTITUT FÜR
ZUSAMMENGESETZTE
SYSTEME

INSTITUT FÜR
ZUSAMMENGESETZTE
SYSTEME

INSTITUT FÜR
ZUSAMMENGESETZTE
SYSTEME

INSTITUT FÜR
ZUSAMMENGESETZTE
SYSTEME

INSTITUT FÜR
ZUSAMMENGESETZTE
SYSTEME

INSTITUT FÜR
ZUSAMMENGESETZTE
SYSTEME



T E I L N E H M E R

THOMAS BECK, M.A.

Thomas Beck studierte Kunstgeschichte, Physik und Philosophie an den Universitäten Karlsruhe, Stuttgart und an der FU Berlin. Er promovierte zum Thema *Geschichte des naturphysiognomischen Denkens in Wissenschaft und Ästhetik des 19. Jahrhunderts*. Seit 2011 ist er wissenschaftlicher Volontär am Museum der Universität Tübingen MUT und seit dem Wintersemester 2012/13 Lehrbeauftragter im Studium Professionale der Universität Tübingen.

CLAUDIA BECKER, M.A.

Claudia Becker studierte Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis mit den Schwerpunkten Fotografie, Medien und Philosophie an der Universität Hildesheim. Nach Beendigung ihres Studiums absolvierte sie ein wissenschaftliches Volontariat am Institut für Bildmedien des Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe. 2009 kam sie nach Berlin, um die Arbeit an ihrer Doktorarbeit an der Universität der Künste Berlin aufzunehmen. In ihrer Promotion beschäftigt sie sich mit dem epistemischen Status von technischen und digitalen Bildern sowie deren Auswirkungen auf gegenwärtige Denkmodelle und die menschliche Vorstellungskraft. Seit 2010 ist sie wissenschaftliche Betreuerin des Vilém-Flusser-Archivs der Universität der Künste Berlin und Mitherausgeberin der *International Flusser Lectures*.

CORNELIA BÖGEL, M.A.

Cornelia Bögel studierte germanistische Literaturwissenschaft, Philosophie und Psychologie an der TU Dresden. Ihre Dissertation *Der Briefwechsel zwischen Christian Friedrich Tieck und August Wilhelm Schlegel in den Jahren 1804 bis 1811* steht kurz vor der Beendigung. Seit März 2012 arbeitet sie im DFG-Projekt *Digitale Briefedition A. W. Schlegel* an der SLUB Dresden. Darüber hinaus studiert sie seit Oktober 2011 den berufsbegleitenden Aufbaustudiengang Bibliotheks- und Informationswissenschaft an der Humboldt-Universität zu Berlin.

DR. CHRISTIANE CLADOS

Christiane Clados studierte Ethnologie, Altamerikanistik, Semiotik und Ur- und Frühgeschichte an FU Berlin und TU Berlin. Sie promovierte zum Thema *Bildrealität und Wirklichkeit am Beispiel der südperuanischen Nasca-Keramik des 1.-7. Jahrhunderts*. Im Anschluss forschte und unterrichtete

sie an der University of Wisconsin-Madison (Art History, Anthropology) und an der University of Texas at San Antonio. Derzeit habilitiert sie sich zu visueller Transkulturation und Kommunikation in den postkolonialen Zentralanden.

DAVID DUINDAM, MA

David Duindam studierte Philosophie (BA), Allgemeine Literaturwissenschaften (MA) und Cultural Analysis (Research Master) an der Universität von Amsterdam und an der FU Berlin. Er promovierte zum Thema *Die ‚Hollandsche Schouwburg‘ als Erinnerungsort der Shoah*. Das Projekt beruht auf einer Zusammenarbeit der Universität von Amsterdam mit dem Jüdischen Historischen Museum Amsterdam.

ISABEL DZIERSON, BA

Isabel Dzierson studierte Kulturwissenschaft (binational, Schwerpunkte: Frankreich, Lateinamerika) und Öffentliches Recht in Halle und Paris. Seit 2010 studiert sie Kulturelle Grundlagen Europas (MA) an der Universität Konstanz und der University of Berkeley mit den Schwerpunkten Erinnerungskultur und kulturwissenschaftliche Migrationsforschung. Sie arbeitet an ihrer Masterarbeit zum Thema *Grenzdiskurse und „illegale“ Migration im Dokumentarfilm*.

DR. DES. CLAUDIA GERKEN

Claudia Gerken studierte Kunstgeschichte an der Universität Wien und hat zum Thema *Entstehung und Funktion von Heiligenbildern im nachtridentinischen Italien (1588–1622)* an der Humboldt-Universität zu Berlin promoviert. Von Ende 2008 bis August 2012 war sie als Redaktionsassistentin für die Publikationen der Bibliotheca Hertziana, Max-Planck-Institut für Kunstgeschichte in Rom tätig.

LISA KERN, M.A.

Lisa Kern studierte Kunstgeschichte, Anglistik sowie Frühchristliche und Byzantinische Kunstgeschichte an der Ludwig-Maximilians-Universität München. Sie arbeitet an einer Dissertation über den Dresdner Künstler Constantin von Mitschke-Collande (1884-1956). Von 2007 bis 2010 war sie Mitarbeiterin in der Abteilung Öffentlichkeitsarbeit der Bayerischen Staatsgemäldesammlungen für die Pinakotheken im Kunstareal. Seit 2010 ist sie wissenschaftliche Assistentin an der Städtischen Galerie im Lenbachhaus München in der Abteilung Kunstsammlung/Archiv/Provenienzforschung.

DIANA KEPPLER, M.A.

Diana Keppler studierte Musikwissenschaft, Kunstgeschichte und Soziologie an der TU Dresden und der Humboldt-Universität zu Berlin. Nach einem Volontariat in der Publikationsabteilung des Zentrums für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe begann sie 2008 als Online-Redakteurin für die Kulturstiftung des Bundes in Halle (Saale) zu arbeiten und betreut dort aktuell u.a. die Anpassung der Internetseite an die Nutzung mit mobilen Endgeräten. Sie forscht zum Thema *Das virtuelle Museum der Zukunft und die Rolle des Kurators* (AT).

LINDA VON KEYSERLINGK, M.A.

Linda von Keyserlingk studierte Neuere und Neueste Geschichte sowie Germanistik an der Humboldt-Universität zu Berlin und der Universität Greifswald. Sie promoviert an der Universität Potsdam zu dem Thema *Ein Netzwerk für den Staatsstreich. Zur Dynamik von Strukturen und Personengruppen im Beziehungsgeflecht von zivilem und militärischem Widerstand 1938-1944*. Von 2006 bis 2011 war sie als freie Mitarbeiterin an der Vorbereitung der Dauerausstellung im Militärhistorischen Museum der Bundeswehr beteiligt. Seit Mai 2011 ist sie dort Leiterin des Sachgebietes Schriftgut.

DR. GUDRUN KNAUS

Gudrun Knaus hat Kunstwissenschaft, Betriebswirtschaft und Publizistik in Berlin und Bologna studiert und wurde als Stipendiatin des Schweizerischen Nationalfonds 2010 an der Universität Bern promoviert. 2011 absolvierte sie das Certified Program Digitales Sammlungsmanagement an der Donau-Universität Krems mit einer Studie über die Benutzerfreundlichkeit von Museumswebseiten. Sie berät öffentliche und private Kunstsammlungen im Bereich der digitalen Sammlungsverwaltung und entwickelt Konzepte für die Online-Präsentation von Sammlungen.

LISA KOLB, M.A.

Lisa Kolb studierte Kunstgeschichte, Philosophie und Ethnologie an der Ludwig-Maximilians-Universität in München. Sie promoviert zum Thema *Das Museum in der Krise? Untersuchungen zur aktuellen Lage der Institution des öffentlichen Kunstmuseums zwischen Wissenschaft, Bildung und Event*. Seit 2008 ist sie im Rahmen verschiedener Projekte am Zentralinstitut für Kunstgeschichte in München tätig.

DR. BERND KULAWIK

Bernd Kulawik studierte nach vier Semestern Physik an der TU Dresden von 1990 bis 1996 Musikwissenschaft und Philosophie an der TU Berlin, wo er 2002 in Kunstgeschichte mit einer Dissertation zu einem Spezialproblem aus den Planungen für St. Peter in Rom promoviert wurde. Anschließend arbeitete er in verschiedenen wissenschaftlichen Bibliotheken und Instituten in Berlin und Rom vor allem an (Web-)Datenbankprojekten. Von 2006 bis 2008 wirkte er am Aufbau des Graduiertenzentrums der Philosophisch-historischen Fakultät der Universität Bern mit und betreute anschließend die Internetauftritte verschiedener Institute und Fakultäten dort ebenso wie diejenige des weltweiten Verbundprojekts zur Erforschung des Bienensterbens. Seit 2010 ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter der Bibliothek Werner Oechslin in Einsiedeln, Schweiz, seit 2012 auch im Forschungsprojekt zum Schweizer Architekten und Designer Fritz Haller an der ETH Zürich.

HEIKE MESSEMER, M.A.

Heike Messemer studierte Kunstgeschichte, Theaterwissenschaft und Ethnologie an der Ludwig-Maximilians-Universität München und an der University of Kent, Canterbury, Großbritannien. Sie promoviert in Kunstgeschichte zur *Typologie und Genese digitaler Architekturmodelle* an der LMU München. Als wissenschaftliche Mitarbeiterin ist sie in der Galerie Kunstammer Georg Laue in München tätig sowie in der Redaktion der LMU-internen Zeitschrift FiT für Forschungsförderung.

MARIA OBENAU, M.A.

Maria Obenaus studierte Kultur und Management in Görlitz und Prag sowie Kunstwissenschaft und Kunsttechnologie an der TU Berlin. Sie promoviert an der TU Berlin bei Prof. Dr. Bénédicte Savoy zum Thema *Das „Verzeichnis der national wertvollen Kunstwerke“. Entstehung, Etablierung und Instrumentalisierung 1919-1945*. Seit April 2012 ist sie Stipendiatin der Studienstiftung des deutschen Volkes.

SONJA OSTENDORF-RUPP, M.A.

Sonja Ostendorf-Rupp studierte Musikwissenschaft, Kunstgeschichte und Kulturmanagement an der FU Berlin, der Universität Hamburg, der School of the Art Institute of Chicago und der Hochschule für Musik und Theater Hamburg. Von 2005 bis 2008 war sie Direktorin des Museums im Frank-Lloyd-Wright's Wescott House in Springfield, Ohio, USA. Für die Nutzung von *Social Media* im Museum wurde sie von der American Alliance of Museums ausgezeichnet. Sie promoviert zum Thema *Kundenmanagement im Kulturbetrieb – Besucherbindung in den USA und Deutschland*. Sie ist Kulturmanagement-Beraterin und Trainerin.

LAURA POPLOW, DIPL. AUDIOVISUELLE MEDIEN

Laura Poplow studierte Kulturwissenschaften und Ästhetische Kommunikation in Hildesheim und Portugal sowie postgradual Audiovisuelle Medien an der Kunsthochschule für Medien Köln. Sie promoviert zum Thema *Design Participation* und ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Bergischen Universität Wuppertal für den Teilstudiengang Design Interaktiver Medien.

KATI RENNER, M.A.

Kati Renner studierte Kunstgeschichte und Geschichte an der TU Dresden. Seit Oktober promoviert sie an der TU Dresden über den Dresdner Künstler Hermann Otto Hettner (1875-1931). Seit 2012 arbeitet sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin im Sächsischen Weinbaumuseum der Stiftung Weingutmuseum Hoflößnitz in Radebeul.

BENJAMIN RUX, M.A.

Benjamin Rux studierte Kunstgeschichte, Politikwissenschaft und Interkulturelle Kommunikation an der Friedrich-Schiller-Universität Jena und der Universität Bologna. Er promoviert zum Thema *Visualität und Geschichte. Politische Bilder in Büchern des Quattrocento*. Dazu forschte er als Stipendiat an der Bibliotheca Hertziana in Rom und der Friedrich-Schiller-Universität Jena, wo er auch einen Lehrauftrag begleitet. Seit 2009 ist er freier Mitarbeiter der Klassik-Stiftung Weimar.

ANJA SWIDSINSKI

Anja Swidsinski studierte Germanistik, Anglistik und Amerikanistik an der Humboldt-Universität zu Berlin und der Universität Paris VII. Sie promoviert derzeit an der TU Dresden. Seit 2011 ist sie wissenschaftliche Hilfskraft am Lehrstuhl für Neuere deutsche Literatur- und Kulturgeschichte der TU Dresden bei Prof. Dr. Loster-Schneider im Projekt *Risiko und Technik*.

LIOBA THAUT, M.A.

Lioba Thaut studierte Kultur- und Museumswissenschaften an den Universitäten Frankfurt (Oder), Triest und Oldenburg. Sie promoviert in Bielefeld zur *Transformation des Deutschen Hygiene-Museums Dresden zum „Museum vom Menschen“ nach dem Ende der DDR*. Nach einem Volontariat im Freilichtmuseum am Kiekeberg bei Hamburg arbeitet sie dort neben ihrer Promotion als wissenschaftliche Mitarbeiterin.

LINDA TREUDE, M.A.

Linda Treude studierte Bibliotheks- und Informationswissenschaft sowie Kunstgeschichte an der Humboldt-Universität zu Berlin. Sie promoviert zum Thema *Schrift und Bild, speziell zur Darstellbarkeit logischer und semantischer Relationen in digitalen Netzen*. Seit 2011 ist sie Projektmitarbeiterin beim Computer- und Medienservice der Humboldt-Universität.

MELANIE WALDHEIM, M.A.

Melanie Waldheim studierte Neuere Deutsche Literatur, Kunstgeschichte, Neuere und Neueste Geschichte an den Universitäten Dresden, Tübingen und anschließend Kulturmanagement in Ludwigsburg. Sie promoviert an der FU Berlin zum Thema *Ausstellungsräume in den deutschsprachigen Kunstbetrachtungen um 1800*. Seit 2006 arbeitet sie als Ausstellungsführerin u.a. für das Literaturmuseum der Moderne in Marbach und dem Martin-Gropius-Bau in Berlin.

ANTONIE R. WIEDEMANN, M.A.

Antonie Wiedemann studierte Europäische Kulturgeschichte, Neuere und Neueste Geschichte, Gesellschaftswissenschaften und Vergleichende Kulturwissenschaft an den Universitäten Augsburg, Pisa und Genua. Sie promoviert derzeit über *Die Rolle des Kunsthistorikers Wilhelm Suida für die Entdeckung der Genueser Kunst um 1900*. Seit 2010 ist sie Stipendiatin im Promotionsstudiengang Arti, Spettacolo e Tecnologia Multimediali der Universität Genua und arbeitete dort in mehreren Projekten zur kulturellen Bildung mit.

R E F E R E N T E N

FELIX BECKER

Felix Becker ist Innenarchitekt und verantwortlicher Projektleiter im Atelier Brückner, Stuttgart.

PD DIPL.-ING. ECKHARD BENDIN

Eckard Bendin ist Architekt und Bauplastiker und betreut die Lehr- und Forschungssammlung der Fakultät Architektur an der TU Dresden.

HEIKE BIEDERMANN, M.A.

Heike Biedermann ist Kunsthistorikerin und Archäologin und arbeitet als Konservatorin in der Galerie Neue Meister.

PROF. EM. DR. HARTMUT BÖHME

Hartmut Böhme ist Kultur- und Literaturhistoriker und war von 1993 bis zu seiner Emeritierung Professor für Kulturwissenschaft an der Humboldt-Universität zu Berlin sowie ebendort Sprecher des SFB 644 „Transformationen der Antike“.

DR. ACHIM BONTE

Achim Bonte ist Historiker und Germanist und stellvertretender Generaldirektor der Sächsischen Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden.

ANTJE BORRMANN, M.A.

Antje Borrmann ist Historikerin und betreut die Neugestaltung der Dauer Ausstellung des Staatlichen Museums für Archäologie Chemnitz.

DR. JENS BOVE

Jens Bove ist Leiter der Deutschen Fotothek an der Sächsischen Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden und Sprecher der Arbeitsgemeinschaft der kunsthistorischen Bildarchive und Fototheken.

INGER BRANDT

Inger Brandt ist Diplom-Volkswirtin und betreut am Deutschen Historischen Institut Paris das Blogportal *de.hypotheses.org*.

DIPL.-ING. KATHARINA BRUHM

Katharina Bruhm ist Kartographin und wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Kartographie der TU Dresden mit dem Schwerpunkt Echt-3D-Visualisierung von Landschaften.

PROF. DR. THOMAS BÜRGER

Thomas Bürger ist Germanist und Historiker und Generaldirektor der Sächsischen Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden.

JUN.-PROF. DR. SARA BURKHARDT

Sara Burkhardt ist Kunstpädagogin und Juniorprofessorin für Kunst und Didaktik mit dem Schwerpunkt Neue Medien an der TU Dresden.

DR. HARTWIG FISCHER

Hartwig Fischer ist Kunsthistoriker und Generaldirektor der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden.

DR. HARTMUT FRÖB

Hartmut Fröb ist Physiker und Mitarbeiter am Institut für Angewandte Photophysik der TU Dresden.

DAGMAR GANSSLOSER, M.A.

Dagmar Ganßloser ist Germanistin und Politologin sowie kommissarische Leiterin des Webbereichs der Abteilung Medien am Jüdischen Museum Berlin.

DR. NINA GORGUS

Nina Gorgus ist Projektkoordinatorin und Kuratorin am *historischen museum frankfurt*.

PROF. DR.-ING. RAINER GROH

Rainer Groh ist Industriedesigner und Professor für Mediengestaltung an der TU Dresden.

PROF. DR. DOROTHEE HAFFNER

Dorothee Haffner ist Kunsthistorikerin und Professorin für Museumskunde an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin.

PROF. DR. HORST HARTMANN

Horst Hartmann ist Chemiker sowie wissenschaftlicher Berater und Beauftragter der Historischen Farbstoffsammlung der TU Dresden.

SEBASTIAN HARTMANN, M.A.

Sebastian Hartmann ist Kunsthistoriker und berät bei dem IT-Unternehmen publicplan GmbH in Düsseldorf als Projektleiter „Social Web“ öffentliche Institutionen und Museen.

DIPL.-ING. ANDREAS HEINE

Andreas Heine ist Sammlungsverwalter der Hermann-Krone-Sammlung und für die digitale Betreuung der Krone-Sammlung sowie der Kustodie der TU Dresden zuständig.

PAVLA HERBSTOVÁ

Pavla Herbstová ist Museumspädagogin des Collegium Bohemicum.

WOLFGANG HESSE, M.A.

Wolfgang Hesse ist Kunsthistoriker und Mitarbeiter am Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde e.V., Dresden.

DR. KATHRIN ISELT

Kathrin Iselt ist Kunsthistorikerin und wissenschaftliche Mitarbeiterin des Provenienzforschungs-, Erfassungs- und Inventurprojekts „Daphne“ der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden.

DIPL.-ING. THOMAS KANTHAK

Thomas Kanthak ist Architekt und betreut die Sammlung Farbenlehre an der TU Dresden.

DIPL.-ING. CLAUDIA KNUST

Claudia Knust ist Kartographin und wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Kartographie der TU Dresden.

PROF. DR. HUBERTUS KOHLE

Hubertus Kohle ist Kunsthistoriker und Professor für Kunstgeschichte an der Ludwig-Maximilians-Universität München.

KERSTIN KÜSTER, M.A.

Kerstin Küster ist Kunsthistorikerin und wissenschaftliche Mitarbeiterin am SFB 804 „Transzendenz und Gemeinsinn“ an der TU Dresden, Koordinatorin der Dresden Summer School 2012 sowie freie Mitarbeiterin im Gerhard Richter Archiv der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden.

PROF. DR.-ING. DANIEL LORDICK

Daniel Lordick ist Architekt und Gastprofessor an der TU Berlin im Fachgebiet Architekturdarstellung und Gestaltung.

PD DR. PETR LOZOVIUK

Petr Lozoviuk ist Ethnologe und wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde e.V., Dresden.

PROF. DR. GILBERT LUPFER

Gilbert Lupfer ist Kunsthistoriker und Leiter des „Daphne“-Projekts der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden.

DIPL.-KUWI FELICITAS VON MALLINCKRODT, MA

Felicitas von Mallinckrodt studierte Sprachen-, Wirtschafts- und Kulturraumstudien, sowie Kultur- und Medienmanagement und ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am SFB 804 „Transzendenz und Gemeinsinn“ an der TU Dresden sowie Koordinatorin der Dresden Summer School 2012.

PD DR.-ING. KLAUS MAUERSBERGER

Klaus Mauersberger ist Ingenieur und Leiter der Kustodie der TU Dresden.

CARINA MERSEBURGER, M.A.

Carina Merseburger ist Kunsthistorikerin und Mitarbeiterin des „Daphne“-Projekts der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden.

MGR. BLANKA MOURALOVÁ

Blanka Muralová ist Politologin und leitet das Collegium Bohemicum in Ústí nad Labem.

PROF. DR. WINFRIED MÜLLER

Winfried Müller ist Historiker, Professor für Sächsische Landesgeschichte an der TU Dresden, Direktor des Instituts für Sächsische Geschichte und Volkskunde e.V., Dresden und Teilprojektleiter am SFB 804 „Transzendenz und Gemeinsinn“.

PROF. DR.-ING. HABIL. DENG/AUCKLAND HANS MÜLLER-STEINHAGEN

Hans Müller-Steinhagen ist Maschinenbauingenieur und Rektor der TU Dresden. Zuvor war er Direktor des Instituts für Thermodynamik und Wärmetechnik der Universität Stuttgart.

DR. CATHERINE NICHOLS

Catherine Nichols ist Literaturwissenschaftlerin und als freie Kuratorin u.a. für das Deutsche Hygiene-Museum Dresden tätig.

JUN.-PROF. DR.-ING. JÖRG RAINER NOENNIG

Jörg Rainer Noennig ist Juniorprofessor für Wissensarchitektur an der TU Dresden.

THOMAS OELLERMANN, M.A.

Thomas Oellermann ist Historiker und Projektkoordinator am Collegium Bohemicum.

KATHRIN PASSIG

Kathrin Passig ist Schriftstellerin, Web-Designerin und Trägerin des Ingeborg-Bachmann-Preises 2006.

DR. GORCH PIEKEN

Gorch Pieken ist wissenschaftlicher Direktor des Militärgeschichtlichen Museums der Bundeswehr in Dresden.

DR. KATRIN PIEPER

Katrin Pieper ist Museumspädagogin und berät Kultureinrichtungen zur Konzeption und Umsetzung von Ausstellungen.

PROF.-DR. KARL-SIEGBERT REHBERG

Karl-Siegbert Rehberg ist Soziologe und Professor für Soziologische Theorie, Theoriegeschichte und Kultursoziologie an der TU Dresden.

OBERST PD DR. MATTHIAS ROGG

Matthias Rogg ist Historiker, Oberst der Bundeswehr und Direktor des Militärgeschichtlichen Museums der Bundeswehr in Dresden.

PAMELA ROHDE, M.A.

Pamela Rohde ist Kunsthistorikerin und in der Öffentlichkeitsarbeit der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden für Online-Kommunikation zuständig.

DR. CORNELIA RUPP

Cornelia Rupp ist Historikerin sowie Archäologin und verantwortlich für Marketing und Öffentlichkeitsarbeit des Staatlichen Museums für Archäologie Chemnitz.

DR. KONRAD SCHEURMANN

Konrad Scheurmann ist Kunsthistoriker und Ausstellungskurator sowie Dozent an der Universität Erfurt, der TU Ilmenau und der TU Dresden.

MATHIAS SCHINDLER

Mathias Schindler ist Projektmanager für den Verein Wikimedia Deutschland und beschäftigt sich mit Fragen des Urheberrechts.

DR.-ING. HABIL. CHRISTINE SCHÖNE

Christine Schöne ist Fertigungstechnikerin und beschäftigt sich am Lehrstuhl für Konstruktionstechnik/CAD an der TU Dresden mit 3D-Digitalisierung.

CÉCILE SCHORTMANN, M.A.

Cécile Schortmann ist Kunsthistorikerin, Journalistin und moderiert bei 3sat die Sendung „Kulturzeit“.

KATJA SCHUMANN, M.A.

Katja Schumann ist Kunsthistorikerin, Trägerin des Hermann-Krone-Preises und wissenschaftliche Redakteurin des „Daphne“-Projekts der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden.

JAN ŠÍCHA, M.A.

Jan Šícha ist Historiker und Kurator am Collegium Bohemicum.

DR. ING. WOLFGANG STEGER

Wolfgang Steger ist verantwortlich für das Virtual-Reality-Labor CAVE am Lehrstuhl für Konstruktionstechnik/CAD der TU Dresden.

PD DR. JOCHEN STROBEL

Jochen Strobel ist Germanist und Historiker. Er vertritt den Lehrstuhl für Neuere und neueste deutsche Literaturwissenschaft an der Universität Osnabrück.

PROF. DR. PETER STROHSCHNEIDER

Peter Strohschneider ist Professor für Germanistische Mediävistik an der Ludwig-Maximilians-Universität München und seit 1. Januar 2013 Präsident der Deutschen Forschungsgemeinschaft.

PROF. DR. HANS VORLÄNDER

Hans Vorländer ist Politikwissenschaftler und Professor für Politische Theorie und Ideengeschichte an der TU Dresden. Er ist Sprecher des SFB 804 „Transzendenz und Gemeinsinn“ und Leiter der Dresden Summer School 2012.

JÜRGEN WILLINGHÖFER, M.A.

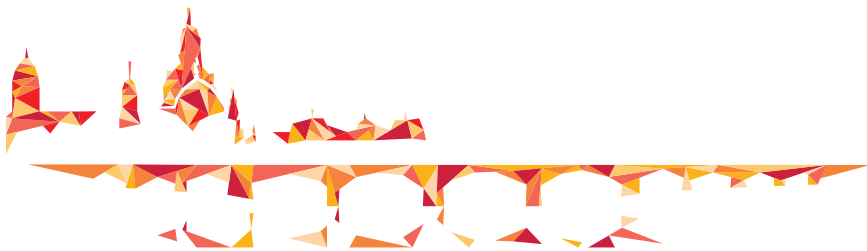
Jürgen Willinghöfer studierte Philosophie und Germanistik in Freiburg und Berlin. Bei dem Büro für Szenografie chezweitz & partner in Berlin ist er verantwortlich für kuratorische Konzepte.

DR. SABINE WOLFRAM

Sabine Wolfram studierte Ur- und Frühgeschichte, Archäobotanik und Skandinavistik. Sie ist Leiterin des Staatlichen Museums für Archäologie in Chemnitz.

MELANIE WUNSCH, M.A.

Melanie Wunsch ist Historikerin und als Projektkoordinatorin am Staatlichen Museum für Archäologie in Chemnitz tätig.





DEUTSCHES HYGIENE-MUSEUM DRESDEN

Das DHMD ist ein offenes Diskussionsforum für alle, die an den kulturellen, sozialen und wissenschaftlichen Umwälzungen unserer Gesellschaft am Beginn des 21. Jahrhunderts interessiert sind. Seine Sonderausstellungen beschäftigen sich mit aktuellen oder historischen Themen aus Wissenschaft und Gesellschaft, Kunst und Kultur und richten sich auch gezielt an ein jüngeres Publikum.

MILITÄRHISTORISCHES MUSEUM DER BUNDESWEHR

Multiperspektivisch, kritisch modern und auf der Höhe der Forschung – so begreift und erzählt das MHM eine Geschichte der Gewalt. Das Museum richtet sich gegen einseitige Darstellungen und hinterfragt alte Sehgewohnheiten. Es versteht sich als ein Forum für die Auseinandersetzung mit Militärgeschichte, für den gesellschaftlichen Diskurs über die Rolle von Krieg und Militär in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.

SÄCHSISCHE LANDESBIBLIOTHEK – STAATS- UND UNIVERSITÄTSBIBLIOTHEK

Die SLUB ist eine der größten wissenschaftlichen Bibliotheken in Deutschland. Sie betreibt mit dem Dresdner Digitalisierungszentrum ein führendes Zentrum zur Massendigitalisierung und ist Mitglied im Kompetenznetzwerk Deutsche Digitale Bibliothek. Sie wirkt maßgeblich an der Entwicklung von Produktions- und Präsentationssoftware sowie Robotertechnologie mit.

SONDERFORSCHUNGSBEREICH 804 „TRANSZENDENZ UND GEMEINSINN“

Der Sonderforschungsbereich 804 ist ein Verbund von 20 Sozial-, Geistes-, und Kulturwissenschaftlichen Forschungsprojekten, die sich aus unterschiedlichen Perspektiven der Frage zuwenden, welche Phänomene im Spannungsfeld von Transzendenz und Gemeinsinn soziale und politische Ordnungen konstituieren.

STAATLICHE KUNSTSAMMLUNGEN DRESDEN

Die Staatlichen Kunstsammlungen Dresden zählen weltweit zu den bedeutendsten Institutionen ihrer Art und bieten mit ihren insgesamt 14 Museen eine einzigartige Vielfalt an Themen und Objekten. Ihr Ursprung liegt in der Sammlung der sächsischen Kurfürsten, die auf das Jahr 1560 zurückgeht. Die SKD stehen in dieser Tradition, sehen sich aber darüber hinaus in der Verpflichtung, die Zukunft in gesellschaftlicher wie kultureller Hinsicht aktiv mitzugestalten.

TECHNISCHE UNIVERSITÄT DRESDEN

Die TU Dresden ist eine Volluniversität mit breitem Fächerspektrum. Sie zählt zu den forschungsstärksten Hochschulen in Deutschland. Intensiver Austausch und vielfältige Kooperationen sowohl zwischen den Wissenschaftsdisziplinen, als auch mit Wirtschaft und Gesellschaft bilden dafür die Grundlage. An der Summer School beteiligt sind neben dem SFB 804 die Kustodie der TU Dresden und das Zentrum für Technisches Design.

STAATLICHES MUSEUM FÜR ARCHÄOLOGIE CHEMNITZ

Noch im Entstehungsprozess befindet sich das Staatliche Museum für Archäologie Chemnitz. Seit März 2006 steht die Konzeption für das ehemalige Kaufhaus Schocken; seitdem arbeiten die Mitarbeiter des Landesamtes für Archäologie intensiv an der Vorbereitung, sodass das Haus im Spätsommer 2013 seine Türen für Besucher öffnen wird.

Das Museum will mit einer Dauerausstellung sowie Sonderausstellungen zu regionalen und überregionalen archäologischen und historischen Themen die sächsische Museumslandschaft bereichern.

COLLEGIUM BOHEMICUM

Das Collegium Bohemicum ist eine gemeinnützige und unabhängige Gesellschaft, die mit der Dauerausstellung im Museum der deutschsprachigen Bewohner der böhmischen Länder Ústí nad Labem, Tschechien, einen Ort der Wissensvermittlung, der Begegnung und des wissenschaftlichen Austauschs bieten möchte. Das Museum befindet sich noch im Aufbau und setzt sich zum Ziel, die Geschichte der deutsch-tschechischen Nachbarschaft aus der gegenwärtigen Perspektive heraus neu zu betrachten. Projektpartner auf deutscher Seite ist das Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde e.V. in Dresden.

STAATLICHE
KUNSTSAMMLUNGEN
DRESDEN

MILITÄR
HISTORISCHES
MUSEUM
Dresden

SLUB
Wir führen Wissen.

DEUTSCHES
HYGIENE-MUSEUM
DRESDEN

TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DRESDEN

SFB 804
TRANSCENDENZ
UND GEMEINSINN

DANKSAGUNG

Unser Dank gilt natürlich noch einmal und immer wieder Henry Arnhold für seine finanzielle Unterstützung und sein unerschütterliches Engagement „to build bridges“: zwischen Jung und Alt, der Alten und der Neuen Welt, dem alten und neuen Kulturverständnis, zwischen Menschen.

BILDNACHWEISE

Soweit nicht anders erwähnt:
© SFB 804, Fotos: Karl-Ludwig Oberthür

Die übrigen:
S. 4, 5: © SFB 804; S. 31 u., 32, 33, 34, 37: © SKD; S. 48:
© Staatliches Museum für Archäologie Chemnitz, S. 51, 52, 54,
55: © Atelier Brückner; S. 53: © Felix Becker, Atelier Brückner;
S. 59, 60: © Collegium Bohemicum; S. 68, 69: © Christiane
Clados; S. 75, 76, 77: © privat.

IMPRESSUM

© SFB 804, Zentrale Geschäftsstelle, TU Dresden 2013

Leiter der Summer School:
Hans Vorländer

Koordination:
Kerstin Küster
Felicitas von Mallinckrodt

Programmorganisation:
Stefan Daberkow (DHMD)
Julia Fabritius (SKD)
Jens Krzywinski (TU Dresden)
Christoph Lehmann (MHM)
Katrin Matteschk (SLUB)

Redaktion:
Kerstin Küster
Felicitas von Mallinckrodt

Gestaltung:
Christian Chalupka

Druck:
Stoba-Druck GmbH

