

Drei Dekaden Digitalisierung und virtuelles Experimentieren mit ethnographischen Sammlungen

Ein Erfahrungsbericht

Viola König

Die »digitale Revolution« in deutschen ethnologischen Museen. Erfahrungen in Hannover, Bremen und Berlin

Als in den USA ab den 1960ern mit der Anwendung elektronischer Datenverarbeitung zunächst in wenigen großen Museen begonnen wurde, war man in Deutschlands Museen noch weit davon entfernt, dies ernsthaft in Betracht zu ziehen. Immerhin erlernte ich Anfang der 1970er in Freiburg i.Br. bei Bodo Spranz in seiner Doppelfunktion als Museumsleiter und Universitätsprofessor die Anwendung von Lochkarten zwecks Datenspeicherung von Bestandsdaten des Museums sowie seiner Ausgrabungsfunde aus Mexiko. Dieses Verfahren der Datenspeicherung dürfte auf Spranz' enge Kontakte mit US-Kollegen zurückzuführen sein. Wenige Jahre später wurde es durch Disketten als elektronische Speichermedien für die Anwendung bildschirmgestützter Erfassungsverfahren abgelöst. Die von David Williams 1987 beschriebene frühe Entwicklung des Einsatzes von Computern in US-Institutionen und Museen mit Engagement, Fehlschlägen, Brüchen, Abbrüchen und fehlerhaften Datenerfassungen, blieb deutschen Museen zwar zunächst erspart, doch wirklich profitiert haben sie von den dort gemachten Erfahrungen nicht. Als ich etwa zeitgleich mit Williams Publikation in der zweiten Hälfte der 1980er mit der Nutzung elektronischer Computer Hardware in deutschen ethnologischen Museen begann, waren uns solche Erfahrungsberichte weder bekannt noch zugänglich. Heute ist der Beitrag als Nachdruck verfügbar (Williams 1987).

Doch selbst wenn die frühen Erfassungsprogramme wie SELGEM, GRIPHOS und REGIS hierzulande bekannt gewesen wären, sie waren nicht praktikabel, denn Voraussetzung war eine vertragliche Bindung an die großen US-Computernetzwerke mit ihren Power Computer Systemen – undenkbar für die deutsche, föderal fragmentierte Museumswelt.

Das Land Niedersachsen, mein Arbeitgeber während meiner Zeit als Direktorin der Völkerkunde-Abteilung des Niedersächsischen Landesmuseums Hannover

1986-1992, machte zudem eine klare Ansage: Sofern Landesinstitutionen irgendwann in der Zukunft computergestützte Anwendungen einführten, müsste dies landesweit einheitlich erfolgen, und zwar mit dem Partner Siemens. Ähnliche Vorschriften gab es in den anderen deutschen Bundesländern.

Eine ungewöhnliche Restitution und der erste Computer im Niedersächsischen Landesmuseum Hannover

Meine ersten Erfahrungen mit elektronischer Datenerfassung in Hannover verdanke ich dem technischen Unwissen meiner Vorgesetzten im Museum und einem glücklichen Umstand.

Als ich im Februar 1986 meinen Dienst in der Außenstelle der Völkerkunde-Abteilung des Niedersächsischen Landesmuseums Hannover in einer ehemaligen Tischlerei antrat, machte ich dort eine überraschende Entdeckung: Die Sekretärin saß, umgeben von 50er Jahre Mobiliar, an einer IBM Kugelkopfschreibmaschine. Es gab einen Wartungsvertrag und regelmäßigen Geräteaus tausch. Dieser sollte mir den Einstieg in die Computerwelt ermöglichen. Am 12. März 1986 wurde die erste CeBIT als eigenständige Messe zeitlich getrennt von der Hannover Messe, eröffnet. Die Medien berichten:

»Sicherheitshalber spielt die Schreibmaschine bei der Premiere 1986 immer noch eine wichtige Rolle, ... schließlich stehen Computer gerade mal in 3 Prozent der deutschen Büros, wo das Kopiergerät den technischen Stand der Dinge symbolisiert. Doch schon 1986 ist Aufbruchsstimmung zu spüren, nicht nur an den Schreibtischen. Es tut sich eine neue Welt auf. Textverarbeitung, Telekommunikation, Software« (Janssen 2018).

IBM war zwar noch nicht mit seinem neuen Personal Computer vertreten, wohl aber eine Reihe IBM-kompatibler Rechner.

Ebenfalls 1986 machten wir im Eingangsbuch eine Entdeckung – eine Eintragung einer in der sog. »Reichskristallnacht« 9./10. November 1938 enteigneten Kris-Sammlung aus Indonesien, die dem jüdischen Bankdirektor Karl Gottschalk gehört hatte. Ich beantragte bei der Bezirksregierung Hannover die Restitution und bat um Ermittlung von Nachfahren. Tatsächlich wurden zwei Familien in England und Südafrika ausfindig gemacht. Die englischen Nachfahren kamen schon im Sommer 1986, zeigten aber kein Interesse an der Sammlung. Exakt zu Beginn der zweiten CeBIT im März 1987 erschien ein Vertreter der Familie in Südafrika, ein Herr Schuster, IBM-Vertreter, der den Besuch der Messe für die Abholung der Sammlung seines Vorfahren Gottschalk nach Südafrika nutzen wollte. Auf die Details dieser komplexen Geschichte kann hier nicht näher eingegangen werden. Herrn Schuster entging jedenfalls nicht unsere knallrote IBM Kugelkopfschreibmaschine und ich weihte ihn in meinen Wunsch ein, trotz des allgemeinen Beschaffungsverbotes von

Computern, für die Abteilung einen bezahlbaren Rechner zu erwerben. Er vermittelte mir einen Besuch auf der CeBIT, wo mir der neue Typus der IBM Typenrad-Thermo-Schreibmaschine vorgestellt wurde, die einen elektronischen Textspeicher und einen kleinen Bildschirm aufwies, um während des Tippens von Texten mittels automatischer Textverarbeitung korrigieren und ändern zu können. Schuster vermittelte außerdem den Kontakt eines Anbieters von IBM-kompatiblen Rechnern der dem Museum ein schriftliches Angebot einer »IBM Thermoschreibmaschine mit Zusatzgerät für Textverarbeitung« machte. Der Ankauf der neuen Schreibmaschine für die Direktorin war unproblematisch, doch auch das »Zusatzgerät« wurde genehmigt, da die Gesamtsumme im Rahmen der gedeckelten Summe unter 2.000 DM lag. So kam ich 1987 zu meinem ersten Computer, einem kompatiblen »Zenith eazy PC«. (Abb. 1.) Ausgestattet mit zwei Floppy-Laufwerken für 3,5 inch Disketten, Tastatur und Maus ließ er sich an die Schreibmaschine als »Drucker« anschließen, der teuerste »Drucker«, den ich jemals hatte.

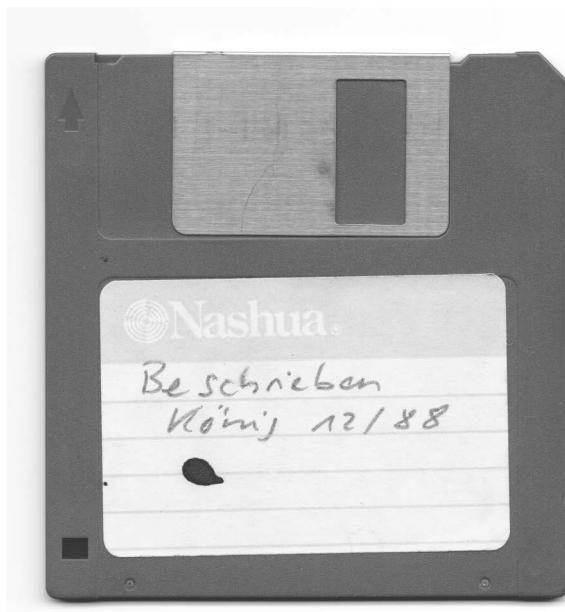
Abb. 1: Der erste Rechner der Völkerkunde-Abteilung des Niedersächsischen Landesmuseums Hannover wurde als »Zusatzgerät« für Textverarbeitung angeschafft



Foto: Public Domain

Die Einsatzmöglichkeiten in der kleinen ethnologischen Sammlung wurden rasch offenbar. Wir begannen mit dem Abtippen von Karteikarten und Abspeichern als digitale Textdateien auf Disketten (Abb. 2). Da an digitales Einstellen noch nicht zu denken war und das einzige Fotoatelier für vier Abteilungen des Niedersächsischen Landesmuseums keine Zeit für die Reproduktion von Texten hatte, kopierten wir schweren Herzen die Inventarbücher auf regulären Fotokopierern und erstellten zwei gebundene Kopien für die tägliche Nutzung. Eine weitere Innova-

Abb. 2: Eine 3,5 Inch Diskette von 1988

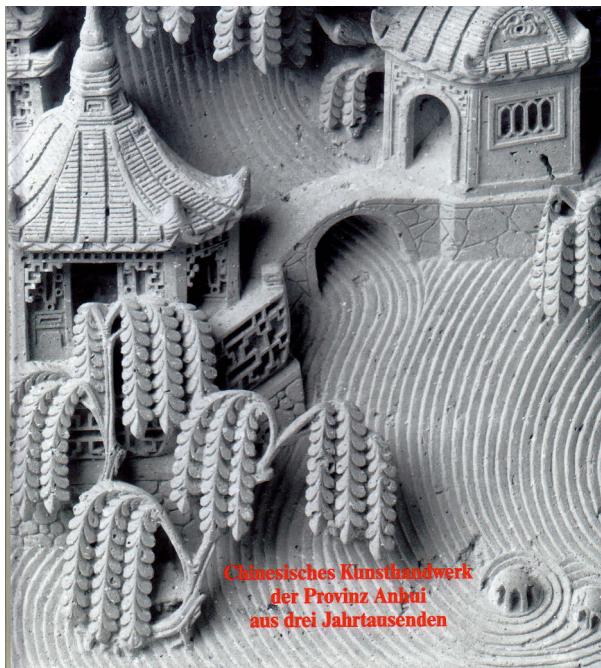


tion, für die wir uns bei den Verlagen recht unbeliebt machten, war die Erstellung von selbst formatierten und gelayouteten Textdateien für unsere Publikationen, die wir beim Verlag oder direkt bei der Druckerei ablieferten. Nur widerwillig ließen sich die Verlage darauf ein, uns die üblichen Kosten für Texterfassung, Redaktion und Layout zu erlassen. Ausstellungskataloge entstanden nun im Eigenverlag bei Mehrfachverwertung der gelayouteten Vorlagen als Ausstellungstexte (Abb. 3). Doch rasch merkten wir, dass wir den Vertrieb der Kataloge nicht selbst leisten konnten, und kehrten zu den Verlagen zurück, die zwischenzeitlich auch erkannt hatten, dass das Neueintippen oder Reproduzieren von Manuskripten auf Papier ein verzichtbarer Posten war.

Highspeed: Die Dekade der großen Entscheidungen und Anwendungen in den 1990ern

Als ich 1992 die Leitung des Übersee-Museums in Bremen antrat, fand ich dort eine offene Haltung bei der Mitarbeiterschaft im Museum und der vorgesetzten Kulturbehörde im Bremer Senat vor, auch wenn es nur eine rudimentäre techni-

Abb. 3: Umschlag der ersten selbst gestalteten und formatierten Publikation der Völkerkunde-Abteilung des Niedersächsischen Landesmuseums Hannover im Selbstverlag



sche Ausstattung gab. Doch gab es ein Papier »EDV – Dokumentation im Übersee-Museum« vom Mai 1991, das die notwendigen Entscheidungen und Aufgabenbeschreibungen skizzierte.

Ihm war zu entnehmen, dass man sich auch in Bremen seit 1986/87 mit der Einführung von EDV im Museum befasst hatte, Informations- und Beratungsgespräche mit verschiedenen Institutionen durchgeführt hatte, wie dem Rechenzentrum und dem PC-Labor der Universität Bremen, Siemens und der Beratungsstelle des Rechenzentrums der bremischen Verwaltung. Zudem hatte man sich einen praktischen Überblick über Datenbanksysteme, die bereits in Museen, Fotoarchiven u. a. verwendet wurden, verschafft. In einem Sammlungsbereich hatte man »mit privaten Mitteln« eine unter dem Betriebssystem MS-DOS laufende D-BASE Datenbank aufgebaut. Das Papier schlägt für das Übersee-Museum als Mehrspartenmuseum vor, dass seine Sammlungen in verschiedenen Datenbanken mit einem einheitlichem, aber mehrplatzfähigen Datenbanksystem erschlossen werden sollten. Von den damals angebotenen Systemen sollte möglichst eines gewählt werden, das

schon in einem anderen Museum erprobt wurde. Bei der Entwicklung der Datenbankstrukturen sei die Speicherung von Fotografien zu berücksichtigen, nicht nur für die wissenschaftliche Arbeit, sondern auch für die Vermittlung von Informationen an die Besucher. Die Finanzierung sollte mittels Einwerbung von Drittmitteln erfolgen. Bei der Einsetzung seien die bremischen Verfahrensweisen zur Einführung von Datenarbeit zu berücksichtigen. Für die völkerkundliche Sammlung sollten ein Regional-, ein Ethnien- und ein Sachthesaurus entwickelt werden. Das Papier schließt mit der Forderung nach einer Stelle für die Entwicklung und Installation der Datenbank, der Organisation der Dateneingabe und EDV-Betreuung (Junge, Peter, MS vom 27.5. 1991, Archiv Übersee-Museum).¹

Von den bereits praktizierten EDV-Anwendungen im Museum erschien die des Ethnologischen Museums Berlin, das 1991/92 bei der Re-Integration der Sammlungen aus der sogenannten »Leipzig-Rückführung« umfangreiche Erfahrungen sammeln konnte, als interessantes Modell. Wir bateten die zuständige Wissenschaftlerin Maike Kleihauer um einen Beitrag im zweiten Band des neuen, digital in Eigenproduktion hergestellten Jahrbuches des Übersee-Museums »Tendenzen«. Im Jahre 1993 erschien »EDV-gestützte Objektverwaltung am Museum für Völkerkunde Berlin« (Kleihauer 1993). Auf die Maßnahme gehe ich unten ausführlicher ein. Wichtig für uns war, dass Kleihauer sowohl Fortschritte als auch Probleme aufzeigte, was im Rückblick hätte anders gemacht werden sollen. Der Bericht war ein Lehrstück. Auch in Berlin hatte man sich über Erfahrungen andernorts kundig gemacht, nämlich Göttingen und Stuttgart, wo man sich, wie anfangs auch in Berlin, auf D-Base-Programme festgelegt hatte. In Berlin entschied man sich jedoch für flexiblere Lösungen (ebd., S. 24-25). Dort, wie auch im Übersee-Museum, wurden neue PC-Arbeitsplätze mit dem Betriebssystem MS-DOS eingerichtet. Insbesondere Kleihauers Schlussätze nahmen wir im Übersee-Museum ernst und zogen Konsequenzen:

Ein grundsätzliches und meist vernachlässigtes Problem stellen die im Zusammenhang mit EDV-Projekten an Museen entstehenden Personalkosten dar. Jedes Projekt, das auf dem Einsatz hauseigener Kräfte für die Eingabe großer Datens Mengen aufbaut, und bei dem Angestellte im Zeitvertrag mit der Projektleitung betraut sind, hat die besten Aussichten im Sande zu verlaufen (Kleihauer 1993: 25).

Zudem hatten die Kollegen im Berliner Ethnologischen Museum, das zur Stiftung Preußischer Kulturbesitz (SPK) gehört, alle Maßnahmen mit einem »Rahmenkon-

¹ Der Autor selbst war übrigens nicht mit museumstypischen Aufgaben wie Erfassung von Sammlungsdateien oder der Abfassung von Texten betraut, sondern ermittelte mittels eines Tabellenkalkulationsprogramms das finanzielle Defizit einer Großausstellung »Peter der Große in Westeuropa« auf Veranlassung des Kultursenators. Damit fing es mit dem Einsatz von EDV im Übersee-Museum offiziell an.

zept zum Einsatz von Informationstechnik (IT)« zur Vorlage beim Innenministerium abzustimmen.

Für das Übersee-Museum durften wir zwar eigenverantwortlich Entscheidungen treffen, mussten aber auch das Risiko eingehen, uns für eine falsche Technik zu entscheiden und die Konsequenzen zu tragen.

Wo wir international standen, erfuhren wir im November 1992. Das Übersee-Museum erhielt von den Kuratoren Bill Holm und Robin Wright am Burke Museum Seattle die Anfrage um Genehmigung, bereits vorhandene Dias mit Objekten des Übersee-Museums auf eine »analog videodisk linked to a computerized database of the slide Collections of Bill Holm and Robin K. Wright, images of Northwest Coast and Plateau Indian art from over 150 museums and several private collections« zu übertragen. Das Projekt wurde durch die Ford Foundation mit \$115,213 gefördert.

Nur analog? Angeblich sollte, so die ausführliche Projektbeschreibung, der Zugang zu einer computergestützten Database auch durch einen öffentlichen »Account on an on-line modem« möglich sein. Des Weiteren wurde ausgeführt:

The computer system that the Burke Museum is using for this project has also been used to catalog its entire ethnology collections of over 40,000 objects. ARGUS [...] is a collection management database currently in use by over 50 museums throughout the United States. It is operated on a DEL 486 D33 Multiuser computer with a UNIX operating system, 16 mb RAM memory and 500mb hard disk memory. During 1987-89 the Burke Museum produced a computerized videodisk [...] of approximately 13,000 objects [...]. (Korrespondenz Burke Museum/Übersee-Museum Bremen 30. November 1992).

Den Kollegen im fernen Seattle war bewusst, dass bei den angefragten Museen in Europa keine vergleichbare Ausstattung zu erwarten war, schon gar nicht die Vernetzung »on-line«. Daher machten sie ihr Angebot auf der Basis einer kostspieligen, schon damals veralteten analogen Technik. Der undatierte Begleitbrief der schwergewichtigen Sendung Ende des Jahres 1994, der im Absender nun auch eine E-Mail-Adresse aufwies, erläuterte:

Enclosed is a complimentary copy of the videodisc and catalog entitled Pacific Northwest Indian Art in Museums and Private Collections: The Bill Holm and Robin K. Wright Slide Collections. This analog videodisk has approximately 25,000 images [...] from over 180 museums. [...] This is an analog (not digital) videodisk (it is not a CD-ROM), and does not require a computer use. All you need in order to play the videodisk is a laserdisc player capable of playing a 12« videodisk [...] attached to a regular TV monitor. (Korrespondenz Burke Museum/Übersee-Museum Bremen Herbst 1994, ohne Datum).

1997 wurde der Katalog zu der analogen Videodisk mit 25.000 Objektotos aus 200 Museen und Privatsammlungen als Ringelband publiziert (Wright 1997). Die über-

flüssige Produktion der großformatigen analogen Bildplatten, deren Nutzung bei den meisten Institutionen in technischer Hinsicht nicht möglich war, hinterließ bei mir einen nachhaltigen Eindruck und die Einsicht, dass eine besondere Vorsicht bei Entscheidungen für die elektronische Speicherung musealer Bild- und Tonmedien zu walten hat. Tatsächlich hat sich die Speicherungs- und Abspieltechnik auf diesem Gebiet rasant entwickelt. Nach der kostspieligen Überspielung von traditionellen audiovisuellen Medien zur Speicherung auf Compact Disks erfolgte bereits wenige Jahre später der Übergang zum Streaming.

Microsoft mit Windows versus Apple mit Macintosh

Skepsis gegenüber dem Einsatz neuer Technologien und das Problem der Finanzierbarkeit äußerten sich in einer zurückhaltenden Einstellung bei manchen Museumsleitungen. In Berlin und Bremen war man jedoch aufgeschlossen für Drittmittelprojekte, die die Finanzierung von Hard- und Software und die Anstellung zusätzlichen Personals ermöglichten (ebd.: 24). Es gab jedoch heftige ideologische Auseinandersetzungen um die adäquate EDV-Anwendung, Streit um die »richtigen« Entscheidungen für Betriebssystem, Datenerfassungs- und Sicherungsprogramm. Auch wenn die Anschaffungskosten nicht zulasten der regulären Museumsetats gingen, so gab es Folgekosten, etwa die Entsorgung von Altgeräten und Anpassung an aktuelle technische Standards. In der Regel gab es konkrete Bedarfsanmeldungen für den Einsatz der neuen digitalen Technologie seitens der Mitarbeiterschaft, z.B. in der Graphik, Bild- und Tonbearbeitung. Die Entscheidung für ein in allen Bereichen einsetzbares, potentes und zukunftsfähiges Betriebssystem war von fundamentaler Bedeutung. Sie reduzierte sich schlussendlich auf zwei Alternativen: Microsoft mit Windows oder Apple Macintosh mit MacOS. Beide boten das Arbeiten mit einer grafischen Benutzeroberfläche an, was Nutzern auf ihrem Desktop das Navigieren durch verschiedene Anwendungsfenster ermöglicht. Nachdem die wichtigsten Programme – Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Präsentation und Datenbank – als Paket »Office« auf beiden Betriebssystemen liefen, war die Entscheidung eher vom Geldbeutel und Präferenzen in den Details wie Struktur und Optik der Graphik abhängig. In den deutschen Museen entschied man sich fast ausnahmslos für Microsoft und Windows.

Im Übersee-Museum Bremen bekam ich 1995 meinen ersten PC mit einer grafischen Oberfläche als Erweiterung des Betriebssystems MS-DOS. Voreingerichtet war Microsoft Windows 95, ausgeliefert mit einem interaktiven Computerkurs auf einer CD-ROM ›Windows 95 Start‹. Grundsätzlich war somit die eigenständige individuelle Einarbeitung in die Nutzung möglich. Zentrale IT-Spezialisten und Systemverwalter gab es in den Museen noch nicht, Probleme versuchte man »in Haus« mit »Computerfreaks« zu lösen. Doch es wurde schnell deutlich, dass die

Arbeit fortan von professionellem technischem Support abhängig sein würde – eine neue Erfahrung im Museumsalltag.

Noch wurden Dokumente ausgedruckt, auf Fotokopierern vervielfältigt und via Fax nach Außen kommuniziert. Texte, z.B. von Karteikarten, mussten für die Digitalisierung auf dem PC von Hand abgetippt werden. Abhilfe kam mit der Entwicklung von speziellen Scannern, die analoge Daten einlasen und für die weitere Verarbeitung und Visualisierung am PC in digitale Formate umwandelten: Dokumenten-, Buch-, Dia-Scanner u.a.m.

Dezentrale Server, Streaming und Clouds lösten schließlich die lokale Speicherung auf Medien wie Disks, Disketten und Compact Disks (CD) ab. Voraussetzung war eine bahnbrechende, ein neues Zeitalter einleitende Technologie: das Internet.

Ausgerechnet Alaska – WLAN, Internet, E-Mail und Co.

Die Einführung von WLAN und Vorgängern, Internet und E-Mail fand in deutschen Museen zu unterschiedlichen Zeitpunkten zwischen den 1990ern und bis nach der Jahrtausendwende statt. Auch in größeren Häusern gab es häufig nur einen Arbeitsplatz mit voller IT-Ausstattung, d.h. der Hard- und Software, um das Internet zu nutzen. Hier gingen Nachrichten, E-Mails, Rechnungen etc. für alle Mitarbeiter ein bzw. aus, wurden ausgedruckt und verteilt. Leitungen und Netzwerke waren oft instabil.

Ich war seit 1990 jedes Jahr im Rahmen von Konferenzen und für die Bearbeitung der Nordwestküsten-Sammlungen in Hannover und Bremen nach Alaska gereist. Bis 1993 reichten Briefe und Faxe für die Vorbereitung der Reisen und Anmeldungen aus. Doch meine Kollegen in den Museen und Universitäten, aber auch Individuen wie die Künstler und sogar die abgeschiedenen Communities, kommunizierten in den kommenden drei Jahre zunehmend via E-Mail. Selbst die Buchung von Transportmitteln im hohen Norden erfolgte digital. Mit der Begründung, ein auf »Übersee« spezialisiertes Museum zu leiten, beantragte ich bei der Senatsverwaltung dringend die Einrichtung von Internet und einen E-Mail-Account. Man kam dem nach und ich wurde mit der bereits vorhandenen Infrastruktur der Universität Bremen vernetzt.²

² Sie nutzte noch bis 1997 den Browser von Netscape, Communicator bzw. Navigator, der sich seit 1994 rasch verbreitet hatte. Mit Erscheinen des Internet Explorers begann ein Verdrängungswettbewerb zwischen den Browser-Herstellern Microsoft und Netscape. Microsoft machte sich dabei den Wettbewerbsvorteil zunutze, Hersteller des Betriebssystems Windows zu sein. Mit jeder Installation des Betriebssystems wurde auch der eigene Browser mitausgeliefert, gratis, sodass er wie selbstverständlich sofort benutzt werden konnte und sich durchsetzte, auch auf meinem PC.

Die Vernetzung über individuelle E-Mail-Accounts förderte die internationale Kommunikation mit Kolleg*innen, Museen und Projektpartner*innen. In den internen Arbeitsprozessen änderte sich der Rhythmus. Tempo und Transparenz nahmen zu, nicht zur Freude aller. Am neuen PC-Arbeitsplatz konnte mit der Beantwortung von Anfragen nicht mehr mit dem Hinweis auf die Schneckenpost gewartet werden. Die neue, zuweilen inflationär genutzte cc- und bcc-Funktion der E-Mail-Programme hatte zur Folge, dass Kolleg*innen mitlasen, ggf. kontrollierten.

Der Einstieg in die neue digitale Welt hatte praktische Konsequenzen für die Museen. Sie lernten, bedarfsgerecht Anträge für die Beschaffung der technischen Ausstattung anzumelden und im Budget abzubilden, incl. Wartungsverträgen, Aus- bzw. Fortbildung des Personals ggf. nach Vorgaben der Träger bzw. Aufsicht führenden Behörden. Im Übersee-Museum wurden alle wichtigen Bereiche wie Graphik, Fotografie, Bibliothek und Archiv in die Digitalisierung überführt. Doch die Hauptaufgabe, die Digitalisierung der umfangreichen Sammlungen, war und blieb die größte Herausforderung.

Der Beginn der Digitalisierung ethnographischer Sammlungen

Um riesige Sammlungsdaten digital zu erfassen, war die Entwicklung geeigneter Thesauri eine ganz besondere Herausforderung für ein Mehrspartenmuseum wie das Übersee-Museum mit den drei Abteilungen Völkerkunde, Naturkunde und Handelskunde sowie der Bibliothek. Alle verwendeten unterschiedliche Systematiken. Die Bibliothek übernahm die Systematik der ethnologischen Literatur der Universitätsbibliothek Bremen.

Einen schweren Stand bei der Entwicklung von Thesauri hatten ethnologische Museen, wenn sie in Verbundmuseen unter der Leitung von Kunsthistorikern standen und – ein Beispiel – als maßgeblicher Oberbegriff »Künstler« festgelegt wurde.

Von Beginn an war die Digitalisierung Thema der Anfang der 1990er gegründeten Konferenz europäischer ethnologischer Museen, die sich auch den spezifischen Anforderungen ethnographischer Sammlungen wie z.B. der Aufnahme sensibler Daten widmete. Das Sprachenproblem schien schier unüberwindbar: einerseits die verwendete Terminologie in den ethnologischen Thesauri in den europäischen Sprachen, andererseits die unterschiedlichen Transkriptionen von Begriffen aus indigenen Sprachen, geographische Bezeichnungen für lokale Provenienzen usw.

Im Übersee-Museum entschieden sich die Ethnologen pragmatisch für die bereits erprobte Systematik der Erfassung der ethnographischen Literatur in der Bibliothek, mit der nun auch die ethnographischen Sammlungen digitalisiert wurden.

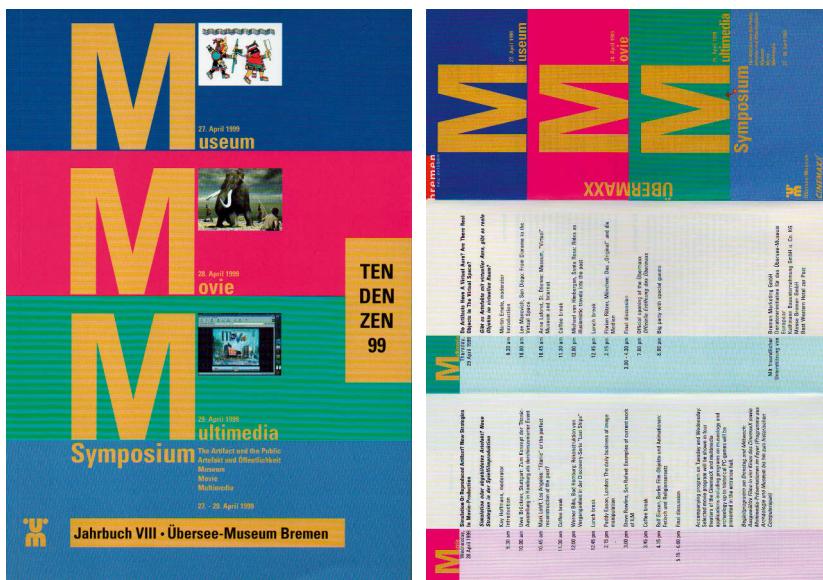
Die Lösung eines alten, immer gravierender werdenden Problems des Übersee-Museums brachte ihm auch den Fortschritt in der digitalen Erfassung der Sammlungen: Das Nachkriegsprovisorium des Magazins in der ehemaligen Staatsbibliothek gegenüber dem Hauptgebäude des Übersee-Museums war baufällig und seine Haustechnik nicht mehr funktionstüchtig. Den Sammlungen drohte Zerstörung durch Feuchtigkeit, Kälte und Insektenbefall. Die Rettung kam mit dem Interesse des Kinobetreibers der Großkino AG Cinemaxx an dem Gebäude in Spitzenlage am Hauptbahnhof. Es gelang, die Stadtgemeinde Bremen von einem gemeinsam zu nutzenden Kino- und Magazingebäude zu überzeugen. Der Bauherr Cinemaxx machte allerdings Druck für eine rasche Umsetzung, und so entstand der Neubau des ersten öffentlich zugänglichen Schaumagazins in Europa, anders als bei öffentlichen Neubauten gewohnt, in nur drei Jahren Bauzeit (Abb. 4). Der Druck, das neue Gebäude nicht leer stehen zu lassen, führte dazu, dass wir Bedingungen für die Realisierung des Umzugs von Millionen von Objekten der naturkundlichen und ethnographischen Sammlungen stellen konnten. Es gelang die Einstellung von externen Schreibkräften für die Digitalisierung der Basisdaten aus den analogen Inventarlisten. Die Schreibkräfte waren ungeschult, die Datenerfassung erwartungsgemäß fehlerhaft, und die spätere Überarbeitung durch Kurator*innen und Fachwissenschaftler*innen notwendig.

»Artefakt und Öffentlichkeit – Museum, Movie, Multimedia«. Ein Symposium zwischen Anspruch und Wirklichkeit

Abb. 4: Das Übermaxx in Bremen, das erste öffentliche Schaumagazin in Europa, wurde 1999 in einem Kombigebäude mit einem Großkino eröffnet. © Fotos Übersee-Museum Bremen Gabriele Warncke



Abb. 5: Das internationale Symposium »The Artefact and the Public. Museum. Movie. Multimedia« diskutierte Möglichkeiten virtueller Anwendungen mit ethnologischen Objekten



Der Umzug und die Aufstellung der Sammlungen in dem neuen Magazingebäude »Übermaxx« waren nur ein Jahr nach der Eröffnung des Großkinos abgeschlossen. Es wurde im April 1999 mit einem internationalen Symposium eröffnet (Museum. Movie. Multimedia 1999) (Abb. 5). Wir wollten einerseits die möglichen Synergieeffekte zwischen den räumlich benachbarten Sammlungen im Schaumagazin und dem Kinoprogramm in zehn Sälen des Großkinos aufzeigen. Andererseits hatten wir im Museum schon damals mit dem Einsatz von 3D-Technik, virtuellen Ausstellungen und Gaming experimentiert (Hippen 1999). Alle Abteilungen des Übersee-Museums beteiligten sich mit ganz unterschiedlichen Ansätzen. Ein Präparator beindruckte mit der computergestützten Modellierung eines u. a. in Mageninhalt von Pottwalen nachweisbaren Riesenkalmars, der im Foyer des Kinos, über den Köpfen der Besucher schwiebend, in den tödlichen Kampf mit dem echten Skelett eines vor der dänischen Nordseeküste gestrandeten und verendeten Pottwals verwickelt war (Wechsler 1998: 39-42) (Abb. 4).

Zu den gemeinsamen Veranstaltungen mit dem Kino zählte eine lange arktische Filmnacht, in der unter fachlicher Moderation erfolgreiche Kinoproduktionen abwechselnd mit ethnologischen Dokumentationen u. a. aus dem Institut für den Wissenschaftlichen Film in Göttingen, gezeigt wurden. Doch technisch ging

das damals noch nicht so recht zusammen. Auf der Riesenleinwand erschienen die Göttinger Filme im Briefmarkenformat; denn man hatte noch nicht mit der Digitalisierung des Altbestandes begonnen, aber auch die Vorführtechnik des kommerziellen Kinos lief noch analog. Die Veranstaltung war dennoch erfolgreich; denn den Betrachtern wurden die in den Filmen gezeigten unbekannten Objekte der Bewohner der Arktis fachlich erläutert. Zudem erhielten die Besucher eine Einladung, sich die originalen Objekte in der Schausammlung nebenan anzuschauen.

In der Schausammlung gab es auf allen Etagen über die Fläche verteilt Bildschirmplätze für die Besucher, um sich Informationen zu den in dichten Reihen aufgestellten Objekten aufrufen zu können. Der Anspruch war, die digitalen Basisdaten mit visuellem Material wie Fotos, Filmen, ggf. Ton auch in Form von pädagogischen und spielerischen Anwendungen zu ergänzen. Doch bis zu meinem Wechsel nach Berlin zwei Jahre nach der Eröffnung in 2001 funktionierte die Technik nur sporadisch, die Eingabe ergänzenden Materials fand nicht statt. Ein Mitarbeiter beschrieb den Spagat digitaler Anwendungen im Übersee-Museum so: »Das Museum versucht gleich bis zum Mond zu fliegen, dabei müsste es erstmal Fahrradfahren lernen« (Aus einer internen Diskussionsrunde im Museum 1999).

Gleichwohl hatten wir im Übersee-Museum in acht Jahren einiges geschafft. Zwischen 1992 und 1999 wurde die Digitalisierung der Objekt- und Foto-Sammlungen und der Bibliothek mit ihren Basisdaten abgeschlossen. In allen Bereichen waren PC-Arbeitsplätze mit jeweiliger Spezialsoftware eingerichtet und erste Versuche der Entwicklung eigener Spezialprogramme für Medienstationen in Ausstellungen, virtuelle Rekonstruktionen und Games erfolgt.

Licht und Schatten in Berlin nach der Jahrtausendwende: Offline-Digitalisierung der ethnographischen Sammlungen und schleppende Kommunikation im Internet

Im Mai 2001 trat ich die Leitung des Ethnologischen Museums in Berlin an, des ehemaligen Museums Berlin für Völkerkunde, das sich kurz zuvor umbenannt hatte und zu den Staatlichen Museen der Stiftung Preußischer Kulturbesitz (SPK/SMB) gehört. Ich war erstaunt zu erfahren, wie dürftig, trotz der o.g. Fortschritte bei der Sammlungserfassung, die technische Ausstattung war: Es gab einen einzigen Computer mit Internetanschluss und der Möglichkeit des Empfangs/Versands von Emails für das gesamte, aus drei Museen bestehende »Museumsquartier« Dahlem, nicht im Gebäude der Direktion befindlich. Ich machte daher einen nach meinen Vorgaben ausgestatteten Computer-Arbeitsplatz zur Bedingung meiner Versetzung nach Berlin. Auf Veranlassung des damaligen Stiftungspräsidenten fand ich tatsächlich einen Laptop mit Dockingstation, extra Tastatur und Laserdrucker vor. Der Internet-Anschluss lief über ein Berliner

Privatunternehmen. Lange Zeit blieb ich die einzige Mitarbeiterin in der Stiftung Preußischer Kulturbesitz, die auch im Home-Office, auf Dienstreisen etc. mit dem dienstlichen E-Mail-Account arbeiten konnte. Erst sieben Jahre später orderte der nächste Stiftungspräsident für sich ähnliche Innovationen. Doch auch wenn es Jahre währte, bis alle Mitarbeiter der SPK Zugang zum Internet hatten, war das Ethnologische Museum bei der Offline-Digitalisierung seiner Sammlung längst dabei, den nächsten Schritt zu gehen.

Antriebsmotor »Leipzig-Rückführung« und die Folgen

Die bereits erwähnte Mammutaufgabe, unmittelbar nach der Wende ab 1990, knapp 50.000 Objekte ehemals russischer Kriegsbeute aus Leipzig in das Ethnologische Museum rückzuführen, begann man mit der Planung des Einsatzes von Computern für die Datenerfassung parallel zu Umzug, Auspacken und Wiedereingliederung (Abb. 6).

Abb. 6: Mitarbeiter des Museums für Völkerkunde beim Auspacken in der »Leipzig-Halle« ca. 1992/1993



© Foto: Ethnologisches Museum der Staatlichen Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz

Noch vor dem o.g. Beitrag seiner Mitarbeiterin Kleihauer dokumentierte der für diese Maßnahme verantwortliche stellvertretende Direktor des Ethnologischen Museums, Gerd Höpfner, die Aktion. Über den Einsatz von EDV schrieb er:

In der Halle konnten die Kisten/Pakete/Einzelstücke jeweils eines Transportes gelagert, die Sammlungsstücke ausgepackt, anhand von russischen Kistenlisten protokolliert, mit Etiketten und laufenden Nummern versehen und alle vorhandenen Transport-, Listen- und Inventardaten mit Hilfe einer EDV-Anlage erfasst werden. Für diese Datenbank wurde dank der Bemühungen des Instituts für Museumskunde ein Computerprogramm geschrieben, das speziell zugeschnitten ist auf große Mengen an Daten und viele Abfrage- und Sortierungsmöglichkeiten zulässt. (Höpfner 1992: 166)

Das PC-Programm musste mehrmals überarbeitet werden. Gleichwohl wurden von 1991 bis 1993, d.h. in knapp zwei Jahren, 704 Kisten und 861 Pakete geöffnet, ausgepackt und 46.675 laufende Nummern registriert (ebd.: 168-169). Doch es war ein Etappenerfolg. Höpfner beschreibt weiter:

Eine weitere wichtige Aufgabe ist die vollständige Reinventarisierung der Objekte ... Abgleich von Inventarnummern und die Identifikation jedes einzelnen Stückes mit dem Hauptkatalog, das Klären von Problemfällen, etwa bei doppelten Inventarnummern, das Auffinden zusammengehöriger Objektteile und die Definition von Kriegsverlusten. Diese Arbeitsschritte erfolgen mit Unterstützung der GOS-Datenbank, die neben diversen statistischen Abfragen auch das Sortieren nach Inventarnummern und Abteilungen, den Ausdruck von Bestandslisten, ein schnelles direktes Abfragen von Objektdaten und die Rekonstruktion von Transportvorgängen und Verpackungszusammenhängen ermöglicht. Nicht zuletzt werden im Rahmen des EDV-Projektes »Rückführung« wertvolle Erfahrungen im Umgang mit großen Datenmengen und mit Problemen der Dateneingabe und -strukturierung gewonnen. Damit ist die Grundlage für eine EDV-gestützte Inventur des Gesamtbestandes des Museums getroffen. (ebd.: 171)

Höpfner bezieht sich auf die Datenbank GOS, die »1979 vom MDA (Museum Documentation Association, Anmerkg. Verfasserin) in Großbritannien speziell für die Museumsdokumentation entwickelt und seit 1981 vom ZIB [Zuse-Institut Berlin] auf die Dokumentation in deutschen Museen angepasst« wurde (Scheffel 1998: 23).³

Neben dem ZIB für Informationstechnik war an der Entwicklung in Deutschland das Institut für Museumskunde der Staatlichen Museen zu Berlin beteiligt. Seine Programmphilosophie:

Zielgruppe sind Museen unterschiedlicher Größe und Ausrichtung. Nicht kommerzieller Erfolg, sondern der »sanfte Übergang« von konventioneller zu EDV-gestützter Museumsdokumentation ist das Ziel des Programms, das vorwiegend im

3 Der Band gibt einen guten Überblick über die bis in die 1990er angewendete Software deutscher Museen, auf die an dieser Stelle nicht ausführlicher eingegangen werden kann.

Rahmen von Kooperationsprojekten abgegeben wird. Zur Kontrolle des Schlagwortverzeichnis verfügt GOS über ein Modul zur Erstellung und Pflege eines polyhierarchischen Thesaurus, der DIN 1463 voll unterstützt. (ebd.)

Kleihauer beschreibt es als Baukastenprinzip, zugeschnitten auf die Bedürfnisse des jeweiligen Anwenders in einer unfertigen Version (Kleihauer 1993: 25).

Man war zu Beginn der 1990er in Berlin in der Digitalisierung der Sammlungen also recht weit. Doch wurden die Erfahrungen der sogenannten Leipzig-Rückführung wirklich genutzt?

Sogenannte Sonderteams hatten das »EDV-Projekt Rückführung« in der »Leipzighalle« vorangetrieben und Erfahrungen gesammelt. Jahre später erwähnen einige zeitgenössische Kuratoren dieses außergewöhnliche Ereignis in ihren Publikationen zur Geschichte des Ethnologischen Museums. Doch der damit einhergehende digitale Aufbruch mit nachhaltigen Folgen für alle musealen Sammlungen bleibt unerwähnt. Die immer noch skeptische Grundhaltung spiegelt sich noch zehn Jahre später in der zurückhaltenden Eingabe analoger Sammlungsdaten in das ab 2002 eingeführte Programm MuseumPlus (s.u.). Hemmend wirkte sich eine Regelung aus, die heute absurd klingt: Über 55-jährige Museumsangestellte durften die Arbeit am PC ablehnen, konnten sich bis zu 10 Jahre ihrer Dienstzeit der Digitalisierung verweigern. Als ich acht Jahre später in das Museum kam, war einzige die Leiterin der Abteilung »Sammlung« in die digitale Weiterentwicklung aktiv involviert. Zum gleichen Zeitpunkt war man in anderen großen Museen (Musée Du Quai Branly, British Museum) bei der Digitalisierung der Sammlungen schon wesentlich weiter.

Die Einführung von MuseumPlus bei den Staatlichen Museen zu Berlin und der Beginn des digitalen Zeitalters

Mit den Erfahrungen aus der GOS-Anwendung und einem Präsidenten, der Erfahrungen in der Digitalisierung von Bibliotheksbeständen einbrachte, war zur Jahrtausendwende bei den Verwaltungen der SMB/SPK die Einsicht gereift, dass es an der Zeit sei, für die gesamte Stiftung Preußischer Kulturbesitz ein komplexes Multi-Tasking-Programm für sämtliche denkbaren digitalen Anwendungen einzuführen. Das Ethnologische Museum wird zum Testfeld der neuen Maßnahmen erkoren. Ich stieß hinzu, als die Entscheidung zwischen den letzten beiden Bewerbern anstand. Zetcom mit seinem System MuseumPLus oder Museums System (TMS) von GallerySystems⁴. Zetcom bekam den Zuschlag. Die Einführung führt

4 Ausführliche Informationen auf https://www.zetcom.com/wp-content/uploads/2017/11/MuseumPlus_DE_1-min.pdf; <https://www.gallerysystems.com/solutions/tms-classic/?lang=de>, letzter Zugriff 14.04.2021, und in Zetcom (2017).

in den kommenden Jahren zu der Notwendigkeit, neue Stellen zu definieren und zu schaffen. Nach entsprechender Einarbeitung wird ein Museologe des Ethnologischen Museums Systemadministrator. Mit dem Einsetzen von Administratoren hat für die Museen auch in personeller Hinsicht das neue digitale Zeitalter begonnen. Doch bei der Umsetzung hakt es jahrelang. Probleme bei der Anwendung im Alltag machen dringend notwendige Nachbesserungen des Programms erforderlich. Sie resultieren in Ergänzungen des Vertrages mit Zetkom, die Kosten für die SPK steigen kontinuierlich. Die Entwickler der Firma nutzen diese Erfahrungen ihrerseits in der Weiterentwicklung ihrer Software, und bieten entsprechend ausgereiftere Anwendungen anderen Museen als Neukunden an.

Die regelmäßig auftretenden Probleme und Fehlermeldungen bei der Einführung der Software, denen das Museum im Alltag ausgesetzt ist, erschweren die Umsetzung des routinemäßigen Appells der Museumsleitung und des Systemadministrators, dass sich alle Beschäftigten des Museums aktiv, insbesondere an der Dateneingabe, zu beteiligen haben. Erst der allmähliche Generationenwechsel führt in eine neue und selbstverständliche digitale Normalität.

Wir sind online – ein bisschen

Abb. 7: Die Internet-Datenbank SMB Digital der Staatlichen Museen zu Berlin (www.smb-digital.de/eMuseumPlus)

The screenshot shows the homepage of the SMB-digital online database. At the top, there is a logo for the Staatliche Museen zu Berlin Preußischer Kulturbesitz, language selection (DE | EN), and a search bar. Below the header, there is a navigation menu with links to Home, Die Sammlungen, Erweiterte Suche, and Portfolio. A search bar with placeholder text "SCHNELLSUCHE ALLE SAMMLUNGEN" is present. To the right of the search bar are buttons for sorting (ZUFALLSANZEIGE), viewing mode (ANSICHT: LEUCHTPULT 3X4), functions (FUNKTIONEN), and page navigation (1 - 12, >, VON 15). On the left, there is a sidebar with sections for Highlights, All Objekte, Sammlungen der Staatlichen Museen zu Berlin, and links to the Egyptian Museum, Papyrus collection, Antikensammlung, Ethnological Museum, and other museums. The main content area displays a grid of eight artifact images, each with a "Zum Portfolio hinzufügen" button. The artifacts shown include a seated figure (Ngwuo "Mandu Yenu"), a head (Gedenkkopf einer Königinmutter (Iyoba)), a painting (PANJI-Legende (Malat-Zyklus)), a colorful garment (Mantel eines Derwisch Julius Heinrich Petermann), a figure in traditional attire, a wooden figure, a wooden cross, and a seated figure.

Vergleichsweise spät, nachdem große internationale Museen ihre Sammlungen längst komplett online gestellt hatten, erfolgt mit der Internet-Datenbank SMB Digital der nächste innovative Schritt in Berlin (www.smb-digital.de/eMuseumPlus) (Abb. 7). Ein kleiner Teil des digitalisierten Sammlungsbestandes wird für den Online-Auftritt aufbereitet und ist nun weltweit abrufbar. Doch mit wachsenden Forderungen seitens der internationalen Forschung und der Nachkommen der Herkunftsgesellschaften, aber auch der Mitarbeiter*innen selbst, außerhalb der hermetisch abgeschlossenen Digitalwelt der SPK Zugriff zu den Daten zu erhalten, wird beschlossen, möglichst rasch ein neues Angebot von Zetkom anzunehmen. Die gesamte Offline-Datenbank der Sammlung in MuseumPlus soll nun mittels der Rich Internet Architektur (RIA) sowie der »Integration von Barcodes, Digital Asset Management Software und anderen Systemen mühelos über Webservices« online gehen (Zetcom 2017).

So war der Stand 2017. Zum Zeitpunkt der Abfassung dieses Beitrags vier Jahre später ist dieser Schritt jedoch noch immer nicht vollzogen. Externe Spezialisten können sich an der Optimierung der Datenbank nicht beteiligen. Die Ergebnisse neuer Forschung werden in SMB Digital weder nachgetragen noch Fehler eliminiert. Die Website ist auf Deutsch, und steht damit selbst hinter russischen zweisprachigen Online Datenbanken zurück. Zynisch ausgedrückt: Wenn die Russen ihre Kriegsbeute nicht nach Leipzig überführt, sondern in die eigene Sammlung integriert hätten, wären diese knapp 50.000 Objekte des Ethnologischen Museums heute vielleicht online zugänglich. Doch ist die Situation in anderen deutschen ethnologischen Museen keineswegs besser.

Zu den zahlreichen positiven Entwicklungen zählte, auch in Berlin, die Hard- und Software-Ausstattung von Graphikstudio und Fotoatelier sowie die digitale Kennzeichnung mit Barcodes der für den Umzug in das Humboldt Forum vorgesehenen Objekte. Geänderte Sehgewohnheiten und Erwartungen an zeitgemäße Kontextualisierung in den Ausstellungen aufseiten der Museumsbesucher*innen erfordern eine kontinuierliche Weiterentwicklung dessen, was wir bereits auf dem Bremer Symposium »The Artifact and the Public – Museum, Movie, Multimedia« im Jahr 1999 diskutierten: Experimente mit »Virtuellen Welten« und Gaming im Museum. Ein Beispiel: In Vorbereitung des Humboldt Forums entwickelte »gold extra« für die Probebühne 4 im Rahmen des Humboldt Labs Dahlem die beiden Teilprojekte »Totem's Sound«, bestehend aus einer Tablet Tour und einem Computerspiel (Abb. 8). Besucher lauschten mit Hilfe eines Tablets den Geschichten der Objekte, die in der Ausstellung selbst zu Erzählern wurden. Spieler eines Computer-Abenteuers schlüpften in die Rolle des Sammlers Adrian Jacobsen während seines Aufenthalts bei den Haida in Kanada. Als sie 2014-15 zum Einsatz kamen, ahnten wir nicht, dass solche Formate in Zeiten einer unabsehbar langen Pandemie wichtig würden, wenn sie angesichts geschlossener Museen zum Ersatz für analog-

ge Ausstellungsbesuche würden. Als Zeugen der alten abgebauten Ausstellung im Ethnologischen Museum Berlin Dahlem sind sie noch online zugänglich.⁵

Abb. 8: Totem's Sound: PC Game and Discovery Tour With a Tablet

Sessel

In der Geschichte des Sessels des Häuptlings werden vorwiegend die Gestalten und Gesichter, die auf dem Sessel selbst vorhanden sind lebendig.

Die Eulen erzählen vom Alltag der Häuptlinge und ihre Funktionen und führen bis an heutige Umwelthäme in der Region (Bau von Ölpipelines, Arbeitslosigkeit) heran. Es wird gestreift, wie mit traditionellen Meinungsfindungsformen (große Meetings), versucht wird mit heutigen Problemen umzugehen.

Am Schluss wird eine Verbindung zu Jacobsen und dessen Motivation als Sammler aufgebaut.

Im Spiel beginnen die Spieler_innen den ersten Level mit dem Erkunden und schließlich dem Erwerb des Häuptlingsstuhls.



© gold extra für Humboldt Lab Dahlem 2014-2015

Zum Schluss: ein dringender Appell

Nicht zuletzt aufgrund des öffentlichen Drucks seitens der deutschen Wissenschaft fördert die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) die Digitalisierung des gesamten historischen Archivs des Ethnologischen Museums in Berlin:

»Das Ethnologische Museum der Staatlichen Museen zu Berlin geht davon aus, dass seine Sammlungsverzeichnisse in zwei bis drei Jahren online verfügbar sind – vielleicht auch schon früher«, so die Erklärung der SPK zum »Offenen Brief: Wir fordern freien Zugang zu den Museumsinventaren afrikanischer Objekte in Deutschland!« (Pressemitteilung 17.10.2019).

5 <https://www.goldextra.com/en/totems-sound>; <https://causacreations.itch.io/totems-sound>, letzter Zugriff 15.01.2021.

Noch in den 1990ern hatte die DFG einen Gemeinschaftsantrag aller deutschen ethnologischen Museen zur Digitalisierung ihrer historischen Fotosammlungen abgelehnt mit der Begründung, man sei für Standardaufgaben der Museen nicht zuständig.⁶

Während demnächst die historische, analog verfasste Korrespondenz des Ethnologischen Museums auch online digital zugänglich ist, während die Dachorganisation SPK öffentlich ihre Fortschritte bei der Digitalisierung preist und Partizipation ankündigt, entstand trotz interner Warnungen bei der ihr unterstellten Verwaltung der SMB ein unwiederbringlicher Verlust. Das Ausmaß lässt sich an einem aktuellen Beispiel illustrieren. In ihrer Publikation »Afrikas Kampf um seine Kunst« rekonstruiert Bénédicte Savoy aufgrund des Aktenstudiums in Verwaltungen, dass die Restitutionsdebatte in ethnologischen Museen bereits in den 1970ern stattgefunden hat. Sie endet ihre Recherchen mit einem Lob:

»Die Rekonstruktion der ersten Restitutionsdebatte wäre ohne die Existenz allgemein zugänglicher zentraler Archive mit präzisen Findbüchern und benutzerfreundlichen Suchsystemen nicht möglich gewesen« und sie zitiert ausführlich aus »internen Korrespondenzen« (Savoy 2021: S. 266-267).

Savoys Recherche endet Mitte der 1980er. Auch für die anschließende Zeit bis kurz nach der Jahrtausendwende sind solche Recherchen in den Museumsarchiven grundsätzlich möglich. Doch dann beginnen die Lücken. Mit Beginn der Digitalisierung wird insbesondere die Korrespondenz via E-Mail zunehmend seltener archiviert, da sie unsystematisch ausgedruckt und in Aktenordnern verwahrt wird. Warnungen, die Umwelt zu schonen und möglichst überhaupt nicht mehr auszudrucken, haben Konsequenzen. Korrespondenzen, Protokolle, Berichte etc. werden in digitalisierter Form abgefasst, aber weder dauerhaft digital gespeichert, noch systematisch in analoger Form. Zumindest die Staatlichen Museen zu Berlin haben den Inhalt der Computer ihrer Mitarbeiter*innen der ersten digitalen Generation nach ihrem Ausscheiden aus dem Dienst nicht gesichert, sondern komplett gelöscht.

Die Konsequenz ist, dass wissenschaftliche Recherchen wie die von Savoy für die ersten beiden digitalen Dekaden in vielen Museen, mangels systematischer nachhaltiger Sicherung, schon heute nur lückenhaft und mit selektivem Ergebnis möglich sind.

Wenn man eine der Grundaufgaben des Museums, nicht nur für die Bewahrung des materiellen Kulturgutes Sorge zu tragen, sondern auch die in seinem Kontext entstandenen schriftlichen Belegstücke für zukünftige Generationen zu

6 Noch guter Hoffnung erwähnt Kleihauer dieses Projekt und bildet eine »vorläufige Eingabemaske« ab (1993: 22-23).

bewahren, ernst nimmt sowie sich der Herausforderung stellt, Digitalisate nachhaltig lokal und auf Onlineportalen zur Verfügung zu stellen, dann gilt es jetzt an die Verantwortlichen zu appellieren, sich umgehend für die nachhaltige Sicherung des Nachlasses wenigstens der kommenden Generationen einzusetzen – in allen deutschen ethnologischen Sammlungen.

Literatur

- Hippen, Wilfried (1999), ÜbermaxX mit Metamuseum, *taz. die tageszeitung* vom 6.5.1999, <https://taz.de/UebermaxX-mit-Metamuseum/!1290179/>, letzter Zugriff 15.1.2021.
- Höpfner, Gerd (1992), Die Rückführung der »Leningrad-Sammlung« des Museums für Völkerkunde, *Jahrbuch Preußischer Kulturbesitz*, Jg. 29, S. 157-71.
- Janssen, Uwe (2018), Der Cebit-Rückblick: Es war einmal auf der IT-Messe, Hannoversche Allgemeine Zeitung vom 1.12.2018, <https://www.haz.de/Nachrichten/Wirtschaft/Niedersachsen/Die-Cebit-der-Rueckblick>, letzter Zugriff 13.4.2021.
- Kleihauer, Maike (1993), EDV-gestützte Objektverwaltung am Museum für Völkerkunde Berlin, *Tendenzen: Jahrbuch des Übersee-Museums*, Jg. 2, S. 13-26.
- Museum, Movie, Multimedia (1999), Artefakt und Öffentlichkeit, Symposium 27.-29. April 1999, Organisatoren Kai Hoffmann, Martin Emele, Viola König, *Tendenzen: Jahrbuch Übersee-Museum*, Jg. 8, S. 31-159.
- Savoy, Bénédicte (2021), *Afrikas Kampf um seine Kunst*, München.
- Scheffel, Regine (Hg.) (1998), *Software-Vergleich Museumsdokumentation 1998. Ein Bericht der Arbeitsgruppe Software-Vergleich in der Fachgruppe Dokumentation beim Deutschen Museumsbund*, Münster: Westfälisches Museumsamt.
- Wechsler, Klaus (1998), Herstellung des Riesenkalmar-Modells, *Tendenzen: Jahrbuch Übersee-Museum*, Jg. 7, S. 39-42.
- Williams, David (2010), A Brief History of Museum Computerization, in: Parry, Ross (Hg.), *Museums in a digital age*, London, S. 15-22.
- Wright, Robin Kathleen (Hg.) (1997), *Pacific Northwest Native American Art in Museums and Private Collections: The Bill Holm and Robin K. Wright Slide Collections*, Research report 7, Thomas Burke Memorial Washington State Museum.
- Zetcom (2017), MuseumPlus, https://www.zetcom.com/wp-content/uploads/2017/11/MuseumPlus_DE_I-min.pdf, letzter Zugriff 15.4.2021.

