

Kollaboration, Aus- und Fortbildung in Zeiten der Pandemie – digitale Formate im Selbstversuch

Margret Schild (Theatermuseum + Filmmuseum Düsseldorf)

Bereits seit der Gründung der AKMB machte die Aus- und Fortbildung einen wesentlichen Bestandteil ihres Selbstverständnisses und ihrer Arbeit aus. Zum einen war die „normale“ Ausbildung in diesem Arbeitsfeld zum damaligen Zeitpunkt vor allem auf die verschiedenen Bibliothekstypen oder Sparten (öffentliche oder wissenschaftliche Bibliotheken, Information und Dokumentation, Archiv, Museum) bzw. die unterschiedlichen Laufbahnen (mittlerer, gehobener und höherer Dienst in der öffentlichen Verwaltung) ausgerichtet. Die zunehmende Einführung der Datenverarbeitung führte dazu, dass bisher getrennte Arbeitsgänge integriert werden konnten (vor allem Erwerbung und Katalogisierung) sowie neue Arbeitsfelder entstanden (z. B. im Bereich der IT), wo Kenntnisse aus verschiedenen Themenfeldern benötigt werden, und auch kleinere Einrichtungen Dienstleistungen anbieten können, die vorher vor allem über die Bibliotheksverbände abgewickelt wurden (Fernleihe), wenn bestimmte Kriterien (Fachpersonal) erfüllt sind.

Ähnliches gilt für den Bereich der wissenschaftlichen Spezialbibliotheken, wo in vor allem kleineren und mittleren Einrichtungen neben den bibliothekarischen Kenntnissen auch Interesse an bzw. Wissen über

deren jeweilige Inhalte von Nutzen sind.¹ Die verschiedenen Sparten Archiv – Bibliothek – Museum, auch als GLAM-Sektor bezeichnet (Galleries, Libraries, Archives, Museums), und weitere Einrichtungen des Kulturerbes haben alle die gemeinsame Aufgabe, Informationen zu sammeln, zu bewahren und zur Verfügung zu stellen, die das kulturelle Erbe bilden und ihren Beitrag zum Verständnis von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft leisten.² Mit anderen Worten: Kunst- und Museumsbibliotheken befinden sich irgendwo in diesem Themenfeld, das Personal sollte/muss all diese vielfältigen Tendenzen im Auge behalten, sich fortbilden, austauschen und vernetzen, um die Aufgaben – die Versorgung der Nutzerschaft mit den benötigten Informationen und Ressourcen – erfüllen zu können und damit ein wesentlicher – vielleicht sogar unersetzlicher – Bestandteil des Portfolios zu sein, über das sich die Trägereinrichtung definiert.

Wirft man einen Blick auf die Webseiten der AKMB sowie die Beiträge in den AKMB-news, so spiegeln sich diese Themen deutlich wider: 10 Jahre Fortbildungen rund um die Software Allegro, die von vielen Kunst- und Museumsbibliotheken eingesetzt wurde (teilweise immer noch wird), bei den Herbstfortbildungen, den Vorträgen im Rahmen der Treffen auf den Bibliothekartagen und als einzelne Spezialveranstaltungen zum Thema Informationskompetenz in Kunst- und Museumsbibliotheken.³

Smart City – Digitale Stadt – Kultur digital

Da das Theatermuseum und das Filmmuseum städtische Einrichtungen sind, stellt sich zunächst die Frage nach den Vorgaben seitens des Trägers. Die Stadt Düsseldorf hat das Ziel zu einer Smart City zu werden, wobei ein Kernziel die Digitalisierung der Verwaltungsprozesse ist. Die Lebensqualität soll erhöht und die Stadt als Wirtschaftsstandort gestärkt werden. Die digitale Strategie soll die Offenheit der Verwaltung spiegeln, mehr Kooperation und Partizipation – etwa durch Online-Beteiligung und Open Data – ermöglichen. Beispiele in diesem Kontext sind das



Abb. 1:
Cover von Heft 08–09/2020
der Zeitschrift BuB mit
dem Themenschwerpunkt
Smart City.

Digitale Formate im Selbstversuch in Zeiten der Pandemie

Serviceportal der Verwaltung, der Masterplan Green City Mobility und das Open Data Portal.⁴

Hier ist vor allem die allgemeine Verwaltung gemeint. Es existiert aber im Kulturbereich schon seit Langem eine Tradition der Kollaboration, die – unabhängig von den aktuellen Entwicklungen – digitale Komponenten enthält:

- seit 1978: Gesamtkatalog der Düsseldorfer Kulturinstitute (GDK) zum EDV-gestützten Nachweis der Bibliotheksbestände, aktuell als OPAC und über verschiedene Portale auffindbar
- seit 2005: d:kult (Digitales Kunst- und Kulturarchiv Düsseldorf) zur Erfassung, Verwaltung und Präsentation der Sammlungen der Kulturinstitute
- Musenkuss – die Datenbank zur kulturellen Bildung in Düsseldorf

und viele andere Angebote mehr, alle zu finden über das Kulturamt, das diese Aktivitäten koordiniert.⁵

Seitens der städtischen IT gibt es genaue Vorgaben, welche Hard- und Software eingesetzt werden darf. Alle Komponenten müssen vor dem Einsatz getestet und zertifiziert werden – es muss gewährleistet sein, dass rechtliche Vorgaben (Datenschutz, Compliance) eingehalten werden und keine Kompatibilitätsprobleme mit anderen Verfahren bestehen. Am Ende werden die Hard- und Software zentral beschafft, die Programme von der IT zur Verfügung gestellt: für alle Mitarbeiter*innen oder eine begrenzte Anzahl von Lizenzen erworben, wobei eine Inanspruchnahme dann dementsprechend begründet werden muss. Nimmt man in der aktuellen Situation die Anbindung der Heimarbeitsplätze und die Konferenzplattformen als Beispiel, so wurden seit Beginn der Pandemie vor allem Tablets bzw. Laptops, Headsets und Webcams für die Arbeit von zu Hause bereitgestellt, wobei die benötigten Programme schon installiert sind. Die Verbindung zum städtischen Rechnernetz wird über den heimischen Router und via VPN-Connect über eine gesicherte Leitung hergestellt. Im Hinblick auf die zulässigen Konferenzplattformen ist die Auswahl überschaubar: Avaya (neu eingeführte Telefonie),

easymeet24-Pro und Zoom (bei Einladung durch spezifizierte Provider), Microsoft Teams, Skype für Business (im Test), Webex. Möchte man andere Lösungen nutzen, so müssen Fragen zum Anbieter, technischen Dienstleister, des Hostings, zur IT-Sicherheit und des Datenschutzes vorab geklärt werden.

Verbreitete Plattformen und Formate

Nähert man sich der Fragestellung von der Seite der Anbieter, so stellt sich die Frage: Wie entwickle und gestalte ich didaktisch gut gemachte interaktive Lehrangebote? Welche Software kann ich einsetzen? Die Ergebnisse einer Umfrage in der Community des Hochschulforums Digitalisierung (HDF), einem öffentlich finanzierten Think Tank zum Thema Hochschulbildung im digitalen Zeitalter, wurden im Juni 2020 im Digital Publishing Report veröffentlicht. Gefragt wurde nach den eingesetzten Tools und den Erfahrungen bei ihrem Einsatz.⁶ Die sechs beliebtesten werden ausführlich dort vorgestellt: Adobe Connect, Zoom, GoToMeeting, Google Hangouts/Google Meet, Microsoft Teams, BigBlueButton – mit einer Kurzbeschreibung, Anwendungsbereichen, Features, (technischen) Voraussetzungen, Kosten, Performance in der Krise, Datenschutz, Vor- und Nachteilen, Tipps und Hinweisen. Es folgt eine Liste von weiteren Tools mit Verlinkung auf die jeweilige Webseite sowie Tools für mehr Interaktion, für gemeinsam zu nutzenden Workspace, Lehr- und Lernplattformen,

Abb. 2: Tipps für die nächste Videokonferenz. Foto: Markus Winkler auf Piraya.



Tools für die Aufnahme von Vorträgen, Demos, Tutorials, Schulungsvideos sowie Hinweise auf die Möglichkeit, Tools kreativ anders zu nutzen.

Verlässt man die eigene Blase, d. h. den Bereich Bildung und Vermittlung im Museumsbereich bzw. Ausbildung und Lehre, und recherchiert bei Anbietern von Informationen zu Computertechnik bzw. für Softwarelösungen in der Wirtschaft, so findet man auch hier die üblichen Verdächtigen sowie einige weitere Produkte.⁷

An dieser Stelle wird deutlich, wie komplex die Fragestellung ist. Man benötigt eine Vielzahl von Tools, um Angebote zu erstellen, damit gemeinsam zu arbeiten, und es stellt sich die Frage, wie man die passenden relevanten Angebote für die eigene Weiterbildung auswählt – vor allem dann, wenn, wie oben beschrieben, Vorgaben der Träger Einrichtung zu beachten sind.

Gremienarbeit – Selbstversuch 1

Gremienarbeit innerhalb der AKMB (Vorstand, Fachgruppen) findet häufig am Rand (vor und nach Veranstaltungen wie dem Bibliothekartag, der Herbstfortbildung, Studienreisen) statt, wenn es gelingt, die meisten Aktiven an einem Ort zu versammeln, und das Programm es zulässt. Vieles, so die Arbeit der Redaktion der AKMB-news, lässt sich gut per E-Mail und Telefon organisie-

ren, wobei sich diese auch in der Regel zweimal pro Jahr trifft – vor allem, um Ideen zu sammeln und die längerfristige Planung zu besprechen. Anfang März 2020 – kurz vor der Pandemie – fand das letzte reale Vorstandstreffen in Berlin (schon unter gewissen Corona-bedingten Einschränkungen) statt. Danach nutzte der Vorstand die Möglichkeiten der digitalen Kommunikation: Zwei Vorstandsmitglieder haben die Möglichkeit, über Webex⁸ einzuladen, was dann auch in relativ kurzen Zeitabständen (ca. alle zwei bis vier Wochen) genutzt wurde. Nicht alle Vorstandsmitglieder können den Dienst vom Arbeitsplatz aus nutzen (die Ausstattung ist nicht vorhanden und wird auch nicht bereitgestellt), nicht immer funktionieren Bild und Ton (aus unterschiedlichen Gründen) – in manchen Fällen funktionierte die Teilnahme nur per Telefon oder mittels des eigenen Smartphones. Zusätzlich nutzt der Vorstand der AKMB einen Bereich auf der Webseite der SLUB Dresden als gemeinsamen virtuellen WorkingSpace, der freundlicherweise von den dortigen Kolleginnen eingerichtet wurde. Ziel ist es, dort wichtige Informationen über die Arbeit des Vorstands sowie zur Geschichte der AKMB abzulegen und ein digitales Archiv aufzubauen.

Im Dezember 2020 fand ein virtuelles Treffen der Fachgruppe Museumsbibliotheken statt – ursprünglich als Treffen via Zoom⁹ geplant, wurde es letztendlich über GoTo-



Abb. 3:
Gremienarbeit ist
Teamarbeit.
Foto: Gerd Altmann auf
Pixaby.

Meeting¹⁰ realisiert. Hier waren die Vorgaben des Trägers der Grund für die kurzfristige Änderung. Die Teilnehmer*innen befanden sich teilweise im Homeoffice, teilweise am Arbeitsplatz – neben den technischen Rahmenbedingungen spielte die aktuelle Corona-Situation eine entscheidende Rolle. Bei den Teilnehmer*innen gab es das ganze Spektrum: überhaupt kein, teilweise oder komplett Homeoffice – über den privaten oder den Dienstrechner, ergonomisch unterschiedlich ausgestattet.

In *anderen Gremien* gibt es eine ähnliche Vorgehensweise: Der Vorstand der Deutschen Gesellschaft für Information und Wissen (DGI), dem die Autorin ebenfalls angehört, traf sich normalerweise regelmäßig in der Geschäftsstelle der DGI in Frankfurt am Main – zumal die meisten Mitglieder aus dem Raum Frankfurt sind bzw. dort zu tun haben – sowie ebenfalls am Rand von Veranstaltungen. Auch hier wurden und werden verschiedene Plattformen erprobt: Jitsi¹¹, Zoom und in Zukunft ggf. auch Big-BlueButton¹². Es gibt innerhalb des Vorstands einzelne Mitglieder, die diese Tools auch sonst einsetzen und zu den Treffen einladen können, weil entsprechende Lizenzen vorhanden sind. In anderen Fällen konnte der Vorstand auf die technische Unterstützung verwandter Einrichtungen vor Ort zurückgreifen oder die Mitarbeiterinnen der Geschäftsstelle arbeiteten sich ein.

Man kann festhalten, dass eine gute Vorbereitung digitaler Gremienarbeit notwendig ist – ebenso eine Moderation und Disziplin bei der Teilnahme und Diskussion. Ein Ergebnisprotokoll hilft dabei, den Überblick zu behalten bzw. zu prüfen, welche Themen nochmals oder weiter besprochen werden müssen. Was die zeitliche Dauer betrifft, scheinen zwei Stunden realistisch zu sein.

Arbeitstreffen – Selbstversuch 2

Auch *Arbeitstreffen* wurden in das Internet verlagert: Theatermuseum und Filmmuseum erfassen ihre Sammlungsbestände gemeinsam in d:kult mittels der Software TMS (The Museum System). Gallery Systems als Produzent passt das Programm nicht nur an sich ständig weiterentwickelnde technische Rahmenbedingungen (Betriebssystem, Software-Architektur)

an, sondern ebenfalls die einzelnen Module, die die verschiedenen Arbeitsprozesse im Museum unterstützen. Ein solcher Aspekt ist die Dokumentation der Provenienz. Es gibt die Möglichkeit, Angaben zur Herkunft und Provenienz im Objekt-Modul über die Verknüpfung mit Namen von Personen und Institutionen sowie deren Rolle (Funktion) zu erfassen. Im Düsseldorfer Verbund wurde im Kontext der hier seit 2009 durchgeführten Forschung zur Identifizierung von NS-verfolgungsbedingtem Kulturgut ein bisher nicht genutztes Modul für diesen Zweck umgewidmet, um darüber hinaus zu dokumentierende Informationen und Aktivitäten zu erfassen.¹³ Aber der ideale Weg ist, die Anforderungen an die Software für alle Anwender*innen zu integrieren – ggf. ein weiteres Modul einzufügen. So wurde unter Leitung von Rupert Shepherd (National Portrait Gallery in London) im Juni 2020 eine internationale Arbeitsgruppe etabliert, die sich regelmäßig via Google Meet¹⁴ trifft und diskutiert, wie weitere Angaben zur Provenienz integriert werden können. Die 26 Teilnehmer*innen setzen das Collection Management System TMS in Museen in Nordamerika, im UK und auf dem europäischen Kontinent ein. Die Treffen haben eine Dauer von ca. 60 Minuten und fanden bisher meistens ab 18:00 Uhr (MEZ) statt, um die verschiedenen Zeitzonen zu berücksichtigen. Zur Archivierung der Arbeitsergebnisse wird Google Drive genutzt. Ziel ist es, einen Entwurf zu erarbeiten, der dann an Gallery Systems weitergeleitet wird, um dort im Rahmen von Updates in die Softwareentwicklung einzufließen. Gallery Systems organisiert seit vielen Jahren regelmäßig internationale Anwendertreffen in Nordamerika und Europa unter dem Titel *Collective Imagination*. Hier konnten schon früher persönliche Kontakte hergestellt werden, die jetzt digital gepflegt werden. Mitglieder dieser Arbeitsgruppe sind gleichzeitig bei CIDOC (dem internationalen Komitee für Dokumentation) aktiv, sodass auch hier eine Vernetzung und die Berücksichtigung der dort entwickelten Standards möglich sind.

Im Feld der Theaterdokumentation organisierte TheSiD (Theatersammlungen in Deutschland) gemeinsam mit der Arbeitsgruppe Archiv innerhalb der Gesellschaft für Theaterwissenschaft im November



Abb. 4:
Szenenfoto einer
Theateraufführung:
Menschen im Restaurant.
Foto: bigter choi auf
Pixaby.

2020 ein eintägiges Arbeitstreffen mit dem Thema *Sammlung trifft Forschung*, das in einem digitalen Format einlud, aktuelle Fragen zu möglichen Zusammenhängen von wissenschaftlich-theoretischen, dokumentations- und sammlungspraktischen Interessen mit anderen Theater- und Tanzwissenschaftler*innen, Archivar*innen und Dokumentar*innen zu diskutieren.¹⁵ In drei bzw. vier parallelen Arbeitssitzungen mit einer Dauer von 90 Minuten wurden verschiedene Aspekte besprochen: Migration von Theaterschaffenden in der Forschung, Prozesse in den darstellenden Künsten und ihre Dokumentation, Ordnung(en) der theatralen Dinge, die Qualität der Objekte, Lücken bei Forschungsdaten und Sammlungsstrategien, Ansätze einer digitalen Theaterwissenschaft, die Folgen der Pandemie für die Theater, die Wissenschaft und die Sammlungen. Die technische Organisation lag beim Internationalen Theaterinstitut in Berlin, verwendet wurde Microsoft Teams.¹⁶ Zur Vorbereitung wur-

den Materialien auf einer Plattform abgelegt, die Teilnehmerzahl bei den einzelnen Arbeitssitzungen war begrenzt. Die Arbeitssitzungen wurden von einer Einführung und einer Präsentation der Arbeitsergebnisse eingerahmt. Für 2021 ist ein Treffen in der Theaterwissenschaftlichen Sammlung an der Universität Köln geplant.

Tagungen online – Selbstversuch 3

Auch zahlreiche Tagungen wurden abgesagt, verschoben oder in digitale Formate transferiert. Es war naheliegend, Veranstaltungen, die bisher vor Ort besucht wurden, für die eigene Arbeit relevant sind und nun online angeboten werden, auszuwählen. So entpuppten sich die Monate Oktober und November auch in diesem Jahr als beliebter Zeitpunkt für die Durchführung solcher Tagungen. Auf einige sei hier kurz eingegangen:

Das *Herbsttreffen der Fachgruppe Dokumentation* fand zum angekündigten Termin vom 5. bis 7. Oktober statt, die technische Organisation lief über das Institut für Museumsforschung bzw. die Stiftung Preußischer Kulturbesitz mittels Microsoft Teams. Anstelle einer dreitägigen Veranstaltung mit der Möglichkeit zum gemeinsamen Abendessen und dem Treffen von Arbeitsgruppen innerhalb der Fachgruppe gab es dieses Mal an drei Tagen jeweils zweistündige virtuelle Vorträge mit anschließender Möglichkeit der Diskussion per Chat oder auch direkt per Mikrofon und Video. Themen waren die Corona-Pandemie und ihre Folgen für das Sammlungsmanagement: Lockdown – Dinge, die ich immer schon einmal machen wollte: virtuelle Ausstellungen, 3-D, digitale Publikationen – und selbstverständlich: Auswirkungen auf die Dokumentation, die Rolle des Sammlungsmanagements, Fragen der langfristigen Archivierung und der Verbesserung der Datenqualität.¹⁷ Ein neues Arbeitsfeld in den Museen war die Umsetzung der sich ständig verändernden Vorschriften im Kontext der Pandemie sowie die Notwendigkeit, umgehend digitale Angebote als Ersatz für den Museumsbesuch oder die analogen museumspädagogischen Angebote zu entwickeln (wenn bisher nicht vorhanden), um so die Kunden-/Besucherbindung zu erhalten. Es wurde deutlich, dass in vielen Fällen



Abb. 5:
Studie über die Folgen von
Corona auf die Museen
in Europa. Quelle: <https://www.ne-mo.org/news/article/nemo/nemo-publishes-results-of-survey-on-the-impact-of-the-corona-crisis-on-museums-in-europe.html>.

Digitale Formate im Selbstversuch in Zeiten der Pandemie

bereits in der Schublade liegende Projekte hervorgeholt bzw. die Krise als Chance oder Anstoß begriffen wurde, erste oder weitere Schritte bei digitalen Ansätzen zu gehen. Dabei waren der Termindruck (Abgabefristen, Umsetzungszeitraum) bei vielen kurzfristig ins Leben gerufenen Förderprogrammen und andere Vorgaben (so etwa die geforderte Kooperation mit Firmen vor Ort, unabhängig von deren bisherigen Erfahrungen im Museums-/Ausstellungsbereich) zu beachten, um erfolgreich von einer Förderung zu profitieren.

Die Tagung *Zugang gestalten* feierte 2020 ihr 10-jähriges Bestehen und sollte ursprünglich mit dem Thema „Schwierige Sammlungen“ in München stattfinden. Doch auch hier reagierten die Organisatoren auf die veränderten Umstände und machten die Krise zum Thema der diesjährigen Online-Konferenz am 29. und 30. Oktober: Innovation, Gemeinfreiheit, Datenschutz und Urheberrecht in der Krise waren die Themenblöcke überschrieben.¹⁸ Ergänzt wurden die Vorträge und Diskussionen, die über die Videoplattform YouTube ausgestrahlt wurden, durch Besuche der Organisatoren bei einzelnen Kulturinstituten (filmisch dokumentiert) und Berichte über innovative Digitalisierungsprojekte. Am Ende der jeweiligen Themenblöcke bestand auch hier die Möglichkeit, alle Referent*innen zu befragen – über das Zusammenschalten der Referent*innen und mithilfe der Moderator*innen, die jeweils zu Beginn in das Thema eingeführt hatten. Moderierte Podiumsdiskussionen gehörten auch bisher

zum regelmäßig eingesetzten Format dieser Tagung. Die grundlegenden Fragen, die hier an zwei Tagen in 20 Vorträgen diskutiert wurden, waren: Wie haben die Kulturinstitute auf den Lockdown reagiert, welche neuen Wege sind sie gegangen?

Teilweise zeitlich parallel und inhaltlich verwandt, bot die Deutsche Gesellschaft für Information und Wissen (DGI) ihre diesjährigen Praxistage als Webkonferenz zu Rechtsfragen für Informationsspezialisten am 30. Oktober unter dem Motto „Alles was Recht ist!“ an. In drei Vortragsblöcken mit insgesamt sechs Referent*innen wurden rechtlich relevante Aspekte beim Umgang mit digitaler Information erörtert. Themen waren die neuen Entwicklungen beim Urheberrecht im EU-Binnenmarkt, die Klärung von Rechten bei der Dokumentation von sozialen Bewegungen, die DSGVO, die Frage nach Rechten der Produzent*innen von Forschungsdaten sowie den Schutzrechten beim Einsatz Künstlicher Intelligenz.¹⁹ Als Tool wurde hier Zoom eingesetzt, es bestand die Möglichkeit, Fragen an die Referent*innen zu stellen. Die Moderation wurde von dem Kuratorenteam übernommen, das die gesamte Veranstaltung organisiert hatte.

Die Jahrestagung 2020 der CIDOC (Internationales Komitee für Dokumentation) war ursprünglich für September in Genf geplant, wurde dann auf Anfang Dezember (7.–10.12.) verschoben und von den *Musées d'art et d'histoire de la ville de Genève* als digitale Konferenz organisiert.²⁰



Abb. 6:
Außenansicht Musées d'art
et d'histoire in Genf.
Foto: <https://www.flickr.com/photos/mahgeneve/albums/72157633164101692>.

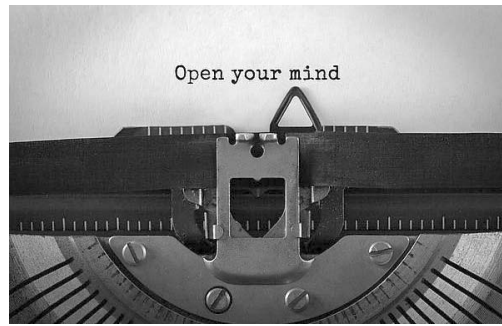


Abb. 7:
Die beste Voraussetzung,
um Neues zu lernen.
Quelle: <https://www.knappmann.de/blog/wie-geht-nachhaltiger-digitaler-wandel.html>

Mit Rücksicht auf die verschiedenen Zeit- zonen, aus denen das Publikum und die Vortragenden kommen, wurden die Vorträge, Workshops und Treffen der Arbeitsgruppen alle nachmittags bzw. abends, d. h. von 14:00 bis 21:00 Uhr (MEZ), durchgeführt. Die Vorträge wurden in 14 verschiedenen Blöcken mit einem Umfang von jeweils ein bis zwei Stunden in bis zu vier parallelen Sitzungen angeboten, wobei man auch an Workshops und Arbeitsgruppen teilnehmen konnte. Das übergreifende Thema war die Frage nach der digitalen Transformation in Kulturerbe-Einrichtungen in Form von Erfahrungsberichten, Projekten sowie sich daraus ergebende Konsequenzen und Anforderungen an das Sammlungsmanagement. Strategien und internationale Standards spielen eine bedeutende Rolle – genauso der Austausch innerhalb einer Sprachfamilie (iberoamerikanisches Forum), eines Kontinents (afrikanisches, asiatisches Forum) oder zu speziellen Fragen (etwa der AAT-Thesaurus als internationales Tool für die inhaltliche Beschreibung, der Spectrum-Standard zur Beschreibung von Arbeitsabläufen in Museen). Genau wie bei den bisherigen analogen CIDOC-Tagungen galt es, eine Auswahl zu treffen – vermisst wurden hier auch die abendlichen Veranstaltungen sowie die Exkursionen, wie sie im Rahmen der Tagung sonst üblich sind. Austausch am Rand der Veranstaltung war im privaten Chat möglich, bedeutete aber auch, dass die Aufmerksamkeit von den Vortragenden und den eigentlichen Themen abgelenkt wurde.

Aus- und Fortbildung – Selbstversuch 4

Der Kultursektor ist – wie alle anderen Bereiche auch, die sich mit dem digitalen Wandel beschäftigen (müssen), – diesem nicht hilflos ausgeliefert, sondern kann den

Transformationsprozess durchaus mitgestalten. Es kann nicht nur darum gehen, Sammlungsbestände zu digitalisieren, sondern man sollte die neuen Erfindungen und Technologien nutzen, um bisherige Ziele auf anderen Wegen zu erreichen: Kulturgut bewahren, zugänglich machen, Teilhabe ermöglichen und in einen Diskurs eintreten.²¹ Dies war der Anlass für die Autorin, selbst an Online-Workshops zum Thema digitale Transformation in Kunst, Kultur und Wissenschaft teilzunehmen und der Aufforderung „Lernen Sie die richtigen Werkzeuge kennen, um den digitalen Wandel zu gestalten!“ zu folgen.²² Neben der Gelegenheit, Themen kennenzulernen, die auf den ersten Blick nicht genuin bibliothekarisch bzw. der Information und Dokumentation zuzuordnen sind, besteht die Möglichkeit, die Arbeitsweise bzw. das Selbstverständnis in anderen Bereichen des eigenen Hauses besser zu verstehen (insbesondere bei Bildung und Vermittlung), über gewohnte Arbeitsstrukturen nachzudenken (kollaboratives Arbeiten, agiles Management) oder gezielt neue Tools kennenzulernen, die im Zeitalter digitaler Angebote eingesetzt werden, um diese professionell, interessant und ansprechend zu gestalten (Playjourneys, Medienproduktion, Live-Formate, Blogs, Bild-/Mustererkennung, Analysetools). Bei den Workshops, die meist zweieinhalb Stunden dauern, ist die Teilnehmerzahl begrenzt, was den Austausch untereinander fördert. Angestrebt werden auch hier die Vernetzung und der Austausch der Akteure untereinander, die sich auf dieser Plattform treffen, um Neues zu lernen und auszuprobieren. Aber nicht alles ist neu und unbekannt: Bei einzelnen Themen – wie etwa Data Science oder Rechtsfragen – boten die Workshops eine kompakte Zusammenfassung dessen, was an verschiedensten Stellen diskutiert oder beschrieben wird. Bei den Begrifflichkeiten gilt es zu schauen, ob immer das gemeint ist, was man normalerweise denkt, was damit gemeint ist ... Verschiedene Perspektiven können durchaus zu einem unterschiedlichen Verständnis oder unterschiedlicher Nutzung von Begriffen führen.

Angebote im Theater- und Filmmuseum

Da für die Betreuung der Bibliotheken im Theatermuseum und im Filmmuseum je-

weils eine halbe Stelle zur Verfügung steht, wobei die Stelleninhaberin gleichzeitig aber auch noch Ansprechpartnerin für IT-Fragen ist, konnte bisher kein eigenes neues digitales Angebot seitens der Bibliothek entwickelt werden. Die Bibliothek profitiert von den eigenen, schon lange existierenden Aktivitäten im Hinblick auf die Erschließung der Bibliotheks- und Sammlungsbestände (GDK, d:kult) bei der Beantwortung von Anfragen. Zu Beginn des Lockdowns im Frühjahr 2020 standen die Unterstützung der Kolleg*innen beim Übergang zur Telearbeit bzw. zum mobilen Arbeiten sowie die Beschaffung der entsprechenden Ausstattung im Vordergrund. Außerdem galt es, die Bereiche Bildung und Vermittlung bzw. Veranstaltungsorganisation bei deren Aktivitäten zu unterstützen.²³ Die neuen digitalen Angebote des Theatermuseums werden auf einer eigenen Seite zusammengefasst – dazu gehörten ein virtueller Rundgang durch einen Teil der im Januar 2020 eröffneten Ausstellung zum 50. Jubiläum des Düsseldorfer Schauspielhauses am Gustaf-Gründgens-Platz, die Kooperation mit der Puppenbühne Bauchkribbeln, die filmische Aufzeichnung der Veranstaltungsreihe „Das Rote Sofa“, dem Theatertalk mit Theaterschaffenden, und Mitmach-Angebote für Kinder und Jugendliche. Auch hier konnte auf ein bewährtes Netzwerk zurückgegriffen werden: Freiberufler, die sonst für die Abteilung Bildung und Vermittlung im Filmmuseum vor Ort tätig sind, halfen bei der technischen Realisierung – bei der Aufnahme und Postproduktion der Filme. Ähnliches gilt für das Filmmuseum: Auf der dortigen Webseite findet man einen virtuellen Rundgang durch die permanente Ausstellung, Angebote zum Selbermachen sowie Erläuterungen zu einzelnen Aspekten der Filmgeschichte oder des Filmemachens, wie sie sonst bei Führungen oder Kursen erläutert werden. Hinzu kommen Facebook, YouTube, Twitter oder Instagram als Social-Media-Kanäle, um zu informieren bzw. aktuelle Informations- oder Unterhaltungsangebote zu machen.

Museum geschlossen und nichts zu tun!?

Die Systemrelevanz der Kultur (und damit auch der Museen) wird im Kontext der Pandemie äußerst kontrovers diskutiert – die



Einschätzungen reichen von „nicht systemrelevant“ bis zu „nicht nur system- sondern lebensrelevant“.²⁴ Planungen für Ausstellungen sind eher langfristig angelegt, basieren auf komplexen (inter)nationalen Verflechtungen und werden durchaus lange im Voraus verhandelt. Hier müssen alternative Lösungen gefunden werden: Etwa die verstärkte Beschäftigung mit der eigenen Sammlung oder die Entwicklung neuer Vermittlungsformen, weil die bisherigen Prozesse durch die Pandemie plötzlich unterbrochen wurden und nicht einzuschätzen ist, wann zu einem „normalen“, planbaren Ablauf zurückgekehrt werden kann. Und die Museen haben – wie die Diskussion auf den oben genannten Tagungen gezeigt hat – die Chance, sich intensiver mit Themen wie der Rolle des Sammlungsmanagements oder Chancen und Folgen des digitalen Wandels zu beschäftigen. Es ist zu hoffen, dass die während der Pandemie gesammelten Erfahrungen letztendlich zum Sprungbrett für langfristige Digitalisierungsstrategien in der Museumswelt werden. Zumal – so die Annahme des Deutschen Museumsbundes – die Folgen der globalen Pandemie noch lange spürbar sein werden und mit Spardebatten und gekürzten Kulturetats gerechnet werden muss.²⁵

Es kann also nicht die Rede davon sein, dass hinter den Kulissen bzw. den geschlossenen Türen der Museen nichts zu tun ist oder nicht gearbeitet wird. Vielmehr müssen die Sammlungen und Gebäude auch während der Schließung für das Publikum betreut und sollten die vorhandenen Potenziale der Mitarbeiter*innen in den Museen genutzt werden – anstatt sie in Kurzarbeit

Abb. 8: Screenshot der Eingangssequenz zum Roten Sofa mit Martin Schläpfer. Video auf YouTube unter <https://youtu.be/hrik-ZpUABE> [Stand: Mai 2020]



Abb. 9: Das wäre der Wunsch: Museen bald wieder geöffnet und Treffpunkt für vielfältige Aktivitäten.

zu schicken oder in den als systemrelevant definierten Bereichen der Verwaltung einzusetzen: Museen sollten in Zeiten der Pandemie als Bildungseinrichtung und sicherer Ort für informelles Lernen in einer inspirierenden Umgebung genutzt werden und so die kritische Auseinandersetzung mit Kulturgut und Wissenschaft sowie die Freude am Lernen und die Entwicklung von neuen Kompetenzen fördern.

1. Zur Aus- und Fortbildung in Kunstbibliotheken siehe Koop, Katharina, „With a little help from my friends?“ *Berufliche Aus- und Weiterbildung von ‚Kunst-Bibliothekaren‘ in Deutschland*. In: AKMB-news 23 (2017), 1, S. 31–35 bzw. online unter: <https://doi.org/10.11588/akmb.2017.1.49687> [letzter Zugriff: 05.02.2021].
2. Siehe z. B. Neuroth, Heike, *Bibliothek, Archiv, Museum*. In: *Digital Humanities. Eine Einführung*, hg. von Fotis Jannidis, Hubertus Kohle und Malte Rehbein, Stuttgart 2017, S. 213–222.
3. Siehe hierzu das Archiv der Fortbildungsveranstaltungen unter <https://www.arthistoricum.net/netzwerke/akmb/fortbildung/jahrestagungen-der-akmb-archiv/> sowie das Archiv der AKMB-news unter <https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/akmb-news> [letzter Zugriff jeweils: 05.02.2021].
4. Siehe <https://hub.beesmart.city/de/city-portraits/smart-city-duesseldorf> zum Thema Smart City, Rathaus online: <https://service.duesseldorf.de/home> (einschließlich digitales Serviceportal), Wirtschaftsförderung: <https://www.duesseldorf.de/wirtschaftsfoerderung/standort/digitalwirtschaft.html> sowie das Netzwerk der IuK-Branche in der Region: <http://www.digitalestadtduesseldorf.de/> [letzter Zugriff jeweils: 05.02.2021]. Der Stadtrat stellte im Jahr 2019 insgesamt 35 Millionen Euro für die digitale Unterstützung der Verwaltung zur Verfügung. Quelle: Pressemitteilung vom 18.12.2018.

5. Siehe <https://www.duesseldorf.de/kulturamt/> [letzter Zugriff: 05.02.2021].
6. Häußler, Helena und Katharina Mahrt, *Tools für Videokonferenzen, Online-Workshops und Webseminare*. In: *Digital Publishing Report #6/2020*. Abrufbar unter <https://magazin.digital-publishing-report.de/de/6-2020-1/tools-fuer-videokonferenzen-online-workshops-und-webinare> [letzter Zugriff: 05.02.2021].
7. Siehe beispielsweise: Reichlin, Maximilian, *Videokonferenz Software Vergleich – Der große Kaufberater von A bis Z* [Stand: 28.07.2020]. Abrufbar unter <https://trusted.de/videokonferenzen#h2-videokonferenz-checkliste-die-richtige-videokonferenz-software-fuer-ihr-unternehmen>, Bley, Joachim, *Videokonferenz Tools im Sicherheitstest – Zoom, Jitsi, Skype & Co.* [Stand: 26.06.2020]. Abrufbar unter <https://www.connect.de/vergleich/videokonferenz-tools-sicherheitstest-3200865-8772.html>, Merke, Michael, *Videokonferenz-Tools im Überblick* [Stand: 23.03.2020]. Abrufbar unter: <https://www.heise.de/tipps-tricks/Videokonferenz-Tools-im-Ueberblick-4688243.html> [letzter Zugriff jeweils: 05.02.2021].
8. Cisco bietet unter dem Namen Webex verschiedene Produkte zur Online-Zusammenarbeit an: so etwa Videokonferenzlösungen oder Bildschirmfreigabefunktionen, Remote-Support-Lösungen oder verschieden große, virtuelle Meetingräume für größere Unternehmen. Die einzelnen Produkte sind modular aufgebaut, können angepasst und erweitert werden. Die Produkte sind plattformunabhängig, wodurch auch mobile Endgeräte zum Zwecke der Remote-Zusammenarbeit eingesetzt werden können. Siehe <https://de.wikipedia.org/wiki/Webex> [Stand: 24.09.2020].
9. Zoom bietet Software für Videokonferenzen, die Unterstützung von Webinaren und offene Videokonferenzräume an. Eingesetzt wurde der Dienst nicht nur von Unternehmen, sondern auch von Schulen und Universitäten für den Online-Unterricht sowie im privaten Bereich, wobei der Funktionsumfang der Gratis-Version erweitert wurde. Nach Kritik wegen Datenschutz- und Sicherheitsmängeln wurde die Nutzung von Zoom von vielen Unternehmen und Behörden untersagt bzw. eingeschränkt, wobei die Software überarbeitet wurde. Positiv wird die Benutzerfreundlichkeit und Stabilität bewertet. Siehe https://de.wikipedia.org/wiki/Zoom_Video_Communications [Stand: 31.12.2020].
10. GoToMeeting ist ein Webdienst, der Online-Treffen, die gemeinsame Nutzung eines Arbeitsplatzes und Videokonferenzen ermöglicht. Es handelt sich um eine Produktfamilie, die gemeinsam von der Firma Citrix und LogMeln vermarktet wird. Siehe <https://>

- en.wikipedia.org/wiki/GoToMeeting [Stand: 30.12.2020].
11. Jitsi ist eine Sammlung von freier Software für IP-Telefonie, Videokonferenzen und Instant Messaging. Zahlreiche Firmen, Bildungseinrichtungen wie das Leibniz-Rechenzentrum oder Behörden wie Dataport betreiben „Jitsi Meet“-Installationen – zugänglich für authentifizierte Mitglieder. Andere Initiativen, Vereine oder Bildungseinrichtungen betreiben offene „Jitsi Meet“-Installationen zur freien Nutzung, darunter Jitsi selbst, die Universitäten in Frankfurt am Main und Hamburg. Siehe <https://de.wikipedia.org/wiki/Jitsi> [Stand: 01.01.2021].
 12. BigBlueButton ist ein Open-Source-Webkonferenzsystem mit zusätzlichen Integrationen für viele Lern- und Inhaltsverwaltungssysteme. Das System wird in Deutschland von den Bildungsministerien mehrerer Bundesländer auf eigenen Servern gehostet und in den Schulen genutzt. Universitäten und Hochschulen nutzen die Software für ihre Lehrveranstaltungen, insbesondere durch die einfache Integration in Lernplattformen – genauso wie die ARD-ZDF-Medienakademie. Siehe: <https://de.wikipedia.org/wiki/BigBlueButton> [Stand: 02.01.2021].
 13. Zur Provenienzforschung der Stadt Düsseldorf siehe <https://www.duesseldorf.de/kulturamt/provenienzforschung.html> [letzter Zugriff: 05.02.2021].
 14. Google Meet ist ein von Google entwickelter Videokommunikationsdienst, der ab Mai 2020 kostenlos den Nutzer*innen zur Verfügung gestellt wurde. Siehe https://de.wikipedia.org/wiki/Google_Meet [Stand: 26.12.2021].
 15. Programm der Veranstaltung auf der Webseite von TheSiD, siehe <http://thesid.de/Einladung.pdf> [letzter Zugriff: 05.02.2021].
 16. Microsoft Teams ist eine von der Firma Microsoft entwickelte Plattform, die Chat, Besprechungen, Notizen und Anhänge kombiniert. Der Dienst ist in verschiedene Produkte von Microsoft integriert. Siehe https://de.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Teams [Stand: 21.12.2020].
 17. Programm und Präsentation der Beiträge findet man auf den Seiten der Fachgruppe unter <https://www.museumbund.de/fachgruppen-und-arbeitskreise/fachgruppe-dokumentation/> [letzter Zugriff: 05.02.2021].
 18. Die gesamte Veranstaltung wurde per Video dokumentiert und ist über die Webseite der Tagung unter <https://zugang-gestalten.org/> [letzter Zugriff: 05.02.2021] abrufbar, genauso wie die Videoreihe *Hinter den Kulissen* und die eingereichten Digitalisierungsprojekte.
 19. Das Programm und die freigegebenen Präsentationen sind zu finden unter <https://dgi-info.de/dgi-praxistage-2020-programm/> [letzter Zugriff: 05.02.2021].
 20. Weitere Informationen zur Tagung siehe unter <https://cidoc.mahgeneve.news/en/home> [letzter Zugriff: 05.02.2021]. Die Teilnahme war in diesem Jahr kostenlos, allerdings war eine Registrierung für die Teilnahme an den einzelnen Vorträgen bzw. den Arbeitsgruppen oder Workshops notwendig. Seit Mitte Dezember 2020 stehen die Vorträge für die Tagungsteilnehmer*innen zum Download bzw. zur Ansicht auf YouTube zur Verfügung.
 21. Das Emoticon Shruggie “_(☹)_/” ist ein wunderbares Beispiel für eine aufgeschlossene Haltung gegenüber dem Wandel und gleichzeitig Ausdruck davon. Siehe Gehlen, Dirk von, *Das Pragmatismus-Prinzip*, München 2018. Das Prinzip übertragen auf die Kunst- und Museumsbibliotheken siehe Schild, Margret, *Shruggies Reise in die Kunst- und Museumsbibliotheken – anstelle eines Festvortrags*. In: AKMB-news 26 (2020), 1–2, S. 3–9.
 22. Angebote der Pausanio Akademie siehe <https://pausanio.com/akademie/>. Aus- und Weiterbildungsmöglichkeiten im Museumsbereich siehe <https://www.museumbund.de/karriere/aus-und-weiterbildung/>, im Bibliotheksbereich siehe <https://bibliotheksportal.de/informationen/beruf/fortbildung/> sowie im Bereich Information und Dokumentation unter <https://dgi-info.de/> [letzter Zugriff jeweils: 05.02.2021].
 23. Angebote des Theatermuseums siehe <https://www.duesseldorf.de/theatermuseum/digitales-angebot.html>, des Filmmuseums siehe <https://www.duesseldorf.de/filmmuseum/aktuelles-presse/detailansicht-aktuelles/newsdetail/online-angebote-im-filmmuseum.html> [letzter Zugriff jeweils: 05.02.2021].
 24. Siehe beispielsweise die Diskussion im Kulturnewsletter kulturimweb.net vom 18. November 2020: <https://kulturimweb.net/2020/11/18/newsletter-18-november-2020/> [letzter Zugriff: 05.02.2021].
 25. Siehe Gastbeitrag von Philipp Schrögel am 3. Juni 2020: Wie Corona die Museumslandschaft digitalisiert. Abrufbar unter: <https://www.wissenschaftskommunikation.de/wie-corona-die-museumslandschaft-digitalisiert-39047/>. Die Stellungnahme des Museumsbundes zur Situation der Museen im Januar 2021 siehe <https://www.museumbund.de/der-deutsche-museumbund-fordert-unterstuetzung-fuer-die-museen-und-betrachtet-spardebatten-mit-sorge/> [letzter Zugriff jeweils: 05.02.2021].