



UWE KOCH

Kulturerbevermittlung – Neue Technologien – Denkmalpflege

Einführung

Seit seiner Gründung 1973 setzt sich das Deutsche Nationalkomitee für Denkmalschutz (DNK) auf allen Ebenen der Gesellschaft für die Rettung und Erhaltung des baulichen und archäologischen Erbes für die nächsten Generationen ein. Es bildet auf Bundesebene eine Plattform für die Denkmalpflege der einzelnen Länder, berät in Fragen der deutschen Denkmalpolitik und fungiert als Schnittstelle zwischen Fachebene, Regierungen und Verwaltungen. Die Mitglieder des Komitees setzen sich aus den Bereichen Politik, Wirtschaft, Kirchen, kommunalen Spitzenverbänden, Medien sowie Organisationen und Vereinigungen aus Denkmalschutz und -pflege zusammen. Die Geschäftsstelle ist seit der Gründung des Komitees bei der Bundesregierung angesiedelt, und zwar seit 1998 bei der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien.¹

Die immer wichtigere europäische Dimension der Arbeit des Deutschen Nationalkomitees für Denkmalschutz zeigte sich besonders im Europäischen Kulturerbejahr 2018,² einem Themenjahr, das vom DNK angeregt, vom Europäischen Parlament maßgeblich unterstützt und von der Europäischen Kommission initiiert und beschlossen wurde. Inhaltliche Impulse erhielt es im Rahmen der Vorschläge einer Arbeitsgruppe der Reflection Group EU and Cultural Heritage. Das Deutsche Nationalkomitee für Denkmalschutz hat den deutschen Beitrag in Abstimmung mit Bund, Ländern und Kommunen koordiniert. Der immanente Kerngedanke dieses kulturellen Jahres lag darin, im lokalen und regionalen Kontext Kulturerbe und Europa miteinander zu entdecken, die nächste Generation für die Erhaltung und Vermittlung des gemeinsamen europäischen Kulturerbes zu sensibilisieren und zu begeistern und in einen Dialog zu den europäischen Nachbarn zu treten. Denn angesichts des zunehmenden Nationalismus in Europa gilt es mehr denn je, Brücken zwischen kulturellen Ereignissen der Vergangenheit und Geschehnissen sowie Entwicklungen der Gegenwart zu bauen. So kann zum Beispiel die Erinnerung an den Beginn des Dreißigjährigen Kriegs ein größeres Verständnis für die aktuelle Situation der Geflüchteten hervorrufen und damit auch den

Blick auf das kulturelle Erbe über den europäischen Raum hinaus öffnen. Wir müssen verbindende Möglichkeiten erschließen, die sich aus dem kulturellen Erbe ergeben, und über das Kulturerbe verknüpfende Elemente entwickeln.

Die Vermittlungsarbeit sollte in diesem Zusammenhang eine entscheidende Rolle spielen, doch leider führt die Kulturerbevermittlung in Deutschland immer noch ein Schattendasein. Kinder und Jugendliche für das kulturelle Erbe zu begeistern, Interesse für die sie umgebenden historischen Bauten und archäologischen Funde zu wecken und damit das Heimatgefühl zu stärken und darüber hinaus den Blick für Kultur weltweit zu öffnen, hat in den aktuellen Lehrplänen der Schulen bisher wenig Priorität. Neben anderen Ansätzen bietet die digitale Transformation hier im Bereich der Denkmalpflege und Kulturerbevermittlung viele Chancen und Potenziale. Der Museumsbereich arbeitet seit vielen Jahren erfolgreich mit digitalen Technologien. Daran kann man anknüpfen.

Denkmalpflege und digitale Transformation

Die Denkmalpflege besitzt viele Berührungspunkte mit der digitalen Transformation und doch handelt es sich dabei nicht um ein neues Phänomen.³ Fachlich höchst relevant, aber nicht unbedingt entscheidend für die Kulturerbevermittlung, ist die praktische Anwendung neuer Technologien im Bereich der Kartierung, planerischen Umnutzung, Archivierung und Visualisierung. Datenbanken stehen für Rechtfragen, Auszeichnungsstandards und Normdaten zur Verfügung. Kooperatives Arbeiten gelingt über gemeinsame Zugriffe und eine cloud-basierte Datenablage.

Was dagegen im Vermittlungskontext interessiert, sind digitale Tools wie Smart-Devices, Virtual Reality, Apps und digitale Kommunikationskanäle, besonders Social Media. Voraussetzung ist eine flächendeckende IT-Ausstattung und Netzabdeckung. Hier lässt unsere Infrastruktur in Deutschland noch zu wünschen übrig, und es besteht großer Nachholbedarf. Angesichts der digitalen Lebenswirklichkeiten (Digital Natives) liegt uns die Kulturerbevermittlung über digitale Tools am Herzen.

Kloster Agía Triáda
UNESCO-Weltkulturerbe Metéora-Klöster, Griechenland



1 »denkmal aktiv – Kulturerbe macht Schule«
SchülerInnen am Lernort Synagoge Memmelsdorf (Bayern)

Kulturerbevermittlung und digitale Tools

Doch wie stellt sich das Verhältnis zwischen Kulturerbevermittlung und digitalen Tools dar? Zunächst einmal ist hier meines Erachtens eine Begriffstrennung notwendig. Kulturerbevermittlung und neue Technologien bzw. digitale Tools haben zwar eine Schnittmenge, sind aber für sich genommen ganz eigene Bereiche. Was versteht man unter Vermittlung? Vermittlung ist theoretisch ein weiter Begriff und man könnte ihn in diesem Zusammenhang auch mit Kommunikation gleichsetzen, doch mit Vermittlung soll hier nicht Presse- und Öffentlichkeitsarbeit gemeint sein, sondern kulturelle Bildung! Im Vordergrund steht also der Kompetenzerwerb und weniger das Marketing. Wir sehen Kulturerbevermittlung bzw. die Denkmalvermittlung als einen Bestandteil der kulturellen Bildung. Digitale Tools können in diesem Zusammenhang weiterhelfen, wenn es z.B. um Sachverhalte geht, die nicht auf den ersten Blick sichtbar sind. Doch gerade im

Bereich der Kulturerbevermittlung gibt es noch große Defizite, und zwar in zwei Richtungen: Zum einen spielt die Denkmalvermittlung (abgesehen von der Museumspädagogik) noch keine besondere Rolle im großen Feld der kulturellen Bildung. Betrachtet man z.B. die Lehrpläne des deutschen Schulsystems, so stehen die Fächer Musik und Kunst deutlich eher im Fokus: »Musikunterricht in der allgemeinbildenden Schule ist ein unverzichtbarer Bestandteil kultureller Bildung. Das Schulfach Musik als solches muss in allen Schularten und Schulstufen verbindlich im allgemeinbildenden Fächerkanon verankert sein und darf nicht zum Spielball kultur- und schulpolitischer Auseinandersetzungen experimentierfreudiger Interessengruppen werden«,⁴ schreibt der deutsche Kulturrat. Im Zentrum des Fachs Kunst stehen »Wahrnehmung, Gestaltung und Reflexion bezogen auf die künstlerisch-ästhetische Vielgestaltigkeit von Kultur und Lebenswirklichkeit«.⁵

Im Bereich Denkmalvermittlung sollte aber zügig deutlich mehr passieren. Eine positive Entwicklung



2 Das »Chronoscope Hamburg« bietet einen interaktiven und freien Zugang zu alten Stadtplänen. Weltweit werden über 1700 Karten für explorative Zeitreisen angeboten.

lässt sich mit der Initiative »denkmal aktiv – Kulturerbe macht Schule« verzeichnen, einem von der Deutschen Stiftung Denkmalschutz in mehreren Bundesländern Deutschlands etablierten Schulprogramm, das 2002 unter der Schirmherrschaft der Deutschen UNESCO-Kommission ins Leben gerufen wurde (Abb. 1).⁶ In ihrer empirischen Studie »Aneignungsprozesse und Kompetenzerwerb in der Kulturerbevermittlung« von 2017, die den derzeitigen »denkmal aktiv«-Unterricht untersucht, formuliert die Dipl.-Restauratorin und Kulturwissenschaftlerin Dorothee Schmidt-Breitung abschließend folgendes Forschungsanliegen: Denkmalpädagogik solle als eigenständiges Fach definiert und beschrieben werden. Außerdem stellt sie die Frage, wie Kulturerbevermittlung nachhaltig in die jeweiligen Rahmenlehrpläne der Schulen implementiert werden könne.⁷ Des Weiteren betont sie, dass es auch für das Forschungsfeld Kulturerbevermittlung noch keinen breit etablierten Wissenschaftsbereich auf universitärer Ebene gibt.⁸

Meiner Einschätzung nach besteht zudem der Bedarf an einem Austausch und einer Vernetzung der Kulturerbevermittlung mit anderen Feldern der kulturellen Bildung, da die Denkmalvermittlung von deren Expertisen und Methoden sicher noch sehr profitieren kann. In diesem Zusammenhang kommen auch die neuen Technologien ins Spiel. Als Digital Natives geht die Generation der nach 1980 geborenen Menschen ganz selbstverständlich mit den zur Verfügung stehenden digitalen Werkzeugen um. Digitale Tools können helfen, die Erfahrbarkeit von Kulturerbe zu ermöglichen oder besser zu machen. Sie können Steine zum Sprechen bringen, neue Nutzergruppen erschließen und ansprechen und auch Vernetzungen generieren. Dabei geht es nicht in erster Linie um Digitalisierung, also die Überführung von etwas Analogem in Bits und Bytes. Es geht um die Möglichkeiten, die sich aus der digitalen Transformation unserer Gesellschaft ergeben.

Im Bereich der Denkmalpflege stehen vier Einsatzgebiete von digitalen Tools für die Vermittlung zur Verfügung:



3 »DENKMAL EUROPA« lädt ein, das gebaute Erbe vor der Haustür zu entdecken.

1. Visualisierung

Die Visualisierung eines Denkmals ist nicht als Ersatz des Authentischen, sondern als eine Ergänzung zur analogen Betrachtung zu verstehen. Sie hat sich von der klassischen Architekturzeichnung und dem dreidimensionalen Modell hin zu Computersimulationen entwickelt. Zusammenhänge, die analog nur schwer dargestellt werden können, lassen sich durch neue Technologien veranschaulichen. Computersimulationen helfen, zu entwerfende oder existierende Gebäude genau zu analysieren. Sie vereinfachen die Vergleichbarkeit von Bauwerken und vermitteln Vorstellungen ihrer Proportionen im Raum. Mithilfe digitaler Werkzeuge lassen sich verschiedene Zeitschichten historischer Gebäude sichtbar machen. Technologien wie Augmented und Virtual Reality bilden in diesem Zusammenhang Sonderformen mit perspektivisch großem Potenzial. Die Vernetzung von ExpertInnen aus den Bereichen Technologie und Kulturwissenschaft kann hierbei große Synergien erzeugen. So verbindet zum Beispiel »Coding da Vinci«, das erste deutsche Kultur-Hackathon für offene Kulturdaten, seit 2014 »technikaffine und kulturbegeisterte Communities mit deutschen Kulturinstitutionen, um das kreative Potential in unserem digitalen Kulturerbe weiter zu entfalten«. ⁹ Die TeilnehmerInnen der kollaborativen Entwicklungsveranstaltungen haben im Gegensatz zu anderen Hackathons etwa sechs bis acht Wochen Zeit, um ihre Ideen zu verwirklichen. »Coding da Vinci« wird von der Kulturstiftung des Bundes gefördert und ist ein

gemeinsames Projekt der Deutschen Digitalen Bibliothek (DDB), der Open Knowledge Foundation Deutschland e.V. (OKFDE), des Forschungs- und Kompetenzzentrums Digitalisierung Berlin (digiS) und Wikimedia e.V. (WMDE). 2016 wurde beispielsweise über »Coding da Vinci Nord« das »Chronoscope Hamburg« entwickelt (Abb. 2). Auf den aktuellen Stadtplan oder ein Satellitenbild Hamburgs werden historische Karten der Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg Carl von Ossietzky geblendet, die eine Zeitreise in die Vergangenheit Hamburgs ermöglichen. ¹⁰

2. Digitaler Wissensspeicher

Ein digitaler Wissensspeicher ist eine Plattform, die Expertisen unterschiedlicher PartnerInnen zusammenbringen kann. Zudem ist eine zielgruppenspezifische Aufbereitung möglich. Geschichte lässt sich verknüpfend erzählen, weil Dinge, die national codiert sind, miteinander zu tun haben. Der einfache Zugang erschließt Interessenskreise. Ein prägnantes Beispiel ist das multimediale Gemeinschaftsprojekt »Denkmal Europa« ¹¹ (Abb. 3): In einer gemeinschaftlichen Initiative hat die Vereinigung der Landesdenkmalpfleger (VDL) ein digitales Geschichtsbuch für Laien, besonders Kinder, Jugendliche und KulturerbevermittlerInnen entwickelt, das 2019 mit dem renommierten Europa-Nostra-Preis in der Kategorie Bildung ausgezeichnet wurde. An Denkmälern unterschiedlicher Epochen aus allen Bundesländern wird baukulturelles Erbe in seiner europäischen Dimension vermittelt. Mit Graphic Novels, Videos und Scrollytelling werden die Fakten lebendig und einfach erklärt. Jedes Landesamt für Denkmalpflege kann seinen eigenen, regionalspezifischen Beitrag leisten. Inspirierende Ideen für spielerische Entdeckungen von Kulturerbe in Schule und Freizeit ergänzen das Angebot der Website. Mit dieser Plattform wurde ein digitaler Wissensspeicher produziert, der die Fachkenntnisse der Denkmalpflege bündelt und mit zielgruppenspezifischen Aufbereitungen einen einfachen und universellen Zugang für interessierte NutzerInnen bietet. Das ist ein großer Schritt vorwärts, den es ohne das Europäische Kulturerbejahr sicher nicht gegeben hätte.

3. Entkopplung von Ort und Objekt

Unbestritten ist das Erlebnis der Besichtigung von Denkmälern vor Ort, am Objekt selbst, jedem anderen Zugang vorzuziehen. Die digitale Visualisierung kann kein Ersatz des Authentischen, sondern nur eine Ergänzung des ana-



4 »#createsoundscape – Die klingende Glockenlandkarte zum Mitmachen«

logen Betrachtens sein. Aber wie geht man mit Kulturerbe um, dessen Standort oder Zustand keine touristische Erschließung zulässt, wie es beispielsweise bei dem Großteil der zum UNESCO-Weltkulturerbe zählenden Méteora-Klöster Griechenlands der Fall ist? Wie fördert man die Erkundung historischer Bauten für Menschen, deren körperliche Verfassung keine Besichtigung ermöglicht? Wie behält man das Kulturerbe in kriegsbedrohten Regionen im Gedächtnis der Menschen und wie ermöglicht man Menschen mit geringen finanziellen Mitteln Zugang zum Kulturerbe? Digitale Tools können in diesen Fällen einen großen Beitrag zur Vermittlung leisten. So nimmt z. B. die Firma Iconem kriegsbedrohte Welterbestätten mithilfe von Drohnen digital auf. Diese Aufnahmen können nach Zerstörungen als Dokumentation für den Wiederaufbau dienen, dem Publikum aber auch – filmisch präsentiert – in Ausstellungen die Einzigartigkeit des bedrohten Kulturerbes vor Augen führen. Man denke in diesem Kontext an die Ausstellung »Cités Millénaires – Voyage virtuel de Palmyre à Mossoul« des Instituts du Monde Arabe von Oktober 2018 bis Februar 2019 in Zusammenarbeit mit Iconem, die international große Beachtung erfuhr.¹²

Auch das Projekt »#createsoundscape«,¹³ eines von mehr als 70 Sharing-Heritage-Projekten, die im Kulturerbejahr 2018 von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien gefördert und vom DNK koordiniert wurden, schafft mit der Digitalisierung von Glockenklängen ein ortsunabhängiges Erlebarmachen (Abb. 4). Das Projekt richtet sich an Jugendliche aus ganz Deutschland, die über eine für mobile Endgeräte optimierte Website Glockenklänge aufnehmen und mit Informationen hochladen können. Die gesammelten Daten werden zu einer digitalen Landkarte von deutschen Glocken zusammengestellt. Das

Projekt der Evangelischen Kirche will Jugendliche damit zu gemeinschaftlichen Aktionen und der Beschäftigung mit Glocken als Teil unserer Kultur anregen.

Die Kaiserpfalz in Ingelheim ist ein weiteres positives Beispiel: Mithilfe der Förderung im Rahmen des Kulturerbejahres 2018 wurde das einstige Aussehen der Anlage als einer der mittelalterlichen Machtorte – *a place of power* – temporär präsentiert und eine App entwickelt. Es ist gelungen, Grundstrukturen für eine dauerhafte Präsentation zu schaffen.

4. Digital macht Freude!

Für die immer größer werdende Gruppe der Digital Natives ist der Umgang mit digitalen Tools eine Selbstverständlichkeit. Von klein auf vertraut mit dem Internet, der Kommunikation über E-Mail oder Social Media, haben sie andere Methoden des Lernens entwickelt als die Digital Immigrants. Mit der Berücksichtigung dieser digitalen Lebenswirklichkeiten lassen sich über die Verwendung von digitalen Tools neue Nutzergruppen erschließen. Moderne Technologien können hier als Türöffner in der Kulturerbevermittlung fungieren, neugierig machen und die Experimentierfreude anregen. Digitale Formate bieten einen niedrigschwelligen Zugang und können über Vertrautes ein Bewusstsein für kulturelles Erbe wecken. Ein wichtiger Begriff ist in diesem Zusammenhang die Gamification. Der Einbau von Spieledesignprinzipien, -techniken und -mechaniken in den Bereich der Kulturerbevermittlung kann das Interesse und die Motivation der gewünschten Zielgruppe steigern. Beispielhaft kann hier das Projekt einer Stader Schule von 2017 angeführt werden, wo SchülerInnen in dem Open-World-Spiel Mine-



5 »Archäologie der Zukunft – Direktvermittlung Wissen«

craft das historische Stade aufbauten. Spiele sind ein lohnenswertes Feld. In diesem Segment ist ebenfalls noch Basisarbeit zu leisten.

Auch mit einer Instagram-Kampagne zum europäischen Kulturerbejahr sollte das Interesse von Jugendlichen für kulturelle Themen geweckt werden. Unter dem Motto »Vollerbe – Kulturerbe mal anders« wurde eine Diskussionsplattform ins Leben gerufen, um 14- bis 20-Jährige anzuregen, sich über Social-Media-Tools mit dem Thema Kulturerbe auseinanderzusetzen.¹⁴ Durch niedrigschwellige Interaktionen wie Kommentare oder Votings konnte ein erster Kontakt mit der Vokabel Kulturerbe erfolgen. Feedback erhielten die Jugendlichen auf ihre Posts durch Social-Media-Experten. Ohne die Kampagne hätten wir diesen Dialog nicht anstoßen können.

Positive Signale senden auch Projekte wie »Archäologie der Zukunft. Direktvermittlung Wissen«, das im Rahmen der Landesinitiative Kleine Fächer vom Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst des Landes Baden-Württemberg gefördert und vom Pfahlbaumuseum Unteruhldingen und dem Institut für Ur- und Frühgeschichte des Mittelalters der Universität Tübingen geleitet wird (Abb. 5). Schulen und Öffentlichkeit erhalten hier Auskünfte zu den vielfältigen Fachinhalten der Ur- und Frühgeschichte und werden über die neuesten Methoden und Erkenntnisse der Archäologie informiert, mit dem Ziel, das Bewusstsein für kulturelle Hinterlassenschaften der Vergangenheit zu stärken.¹⁵

Handlungsfelder des Deutschen Nationalkomitees für Denkmalschutz nach dem Kulturerbejahr 2018

Die Vielzahl der Projekte zum Europäischen Kulturerbejahr 2018 und ihre große Resonanz lassen uns rückblickend eine positive Bilanz ziehen.¹⁶ Wenn wir die nächsten Generationen für das Bewahren und Vermitteln des Kulturerbes gewinnen möchten, geht das nicht im Alleingang, sondern nur im Austausch und Dialog. Dieser Eindruck hat sich im Kulturerbejahr bestätigt. Jetzt gilt es, begonnene Dialoge zu verstetigen und auszubauen. Das kann zum Beispiel über die im DNK neu gebildete Arbeitsgruppe Denkmalvermittlung geschehen, sollte aber auch darüber hinaus im Austausch zwischen Fachlichkeit, Politik und Öffentlichkeit erfolgen. Um zukünftige Generationen für Kulturerbe zu interessieren, müssen sich auch ExpertInnen des Bereichs Denkmalpflege immer weiter einer digitalen Kompetenzbildung, z. B. Social-Media-Fortbildungen, öffnen. Hier ist es wichtig, auf beiden Seiten Schwellenängste abzubauen, damit ein unkomplizierter internationaler Fachaustausch und eine Vernetzung unterschiedlicher Communities ermöglicht werden. Ebenso muss weiter daran gearbeitet werden, die Kulturerbevermittlung fest im Bereich der kulturellen Bildung und Wissenschaft zu etablieren.

Folgende offene Fragen in Bezug auf Vermittlung und Digitales müssen zukünftig geklärt werden: In welchem Verhältnis sollten Analoges und Digitales stehen? Welche Kompetenzen zum guten Einsatz digitaler Tools sind notwendig? Wie schafft man einen zielgerichteten Expertisenaustausch und vor allem, woher sollen die Ressourcen

für eine digitale Kompetenzentwicklung und den Aufbau einer Infrastruktur genommen werden?

Es liegen wahrlich viele Fragen, Herausforderungen und Handlungsbedarfe vor uns. Ich hoffe, dass das DNK mit seinen fachlichen PartnerInnen daran weiter regen Anteil nimmt. Kulturerbe ist in Bewegung!

ABSTRACT

Mediating World Heritage – New Technologies – Monument Preservation

Founded in 1973, the German National Committee on the Protection of Monuments (DNK) is dedicated to the preservation of historical monuments in the country's federal states with an eye to maintaining the country's architectural and archaeological heritage for generations to come. The European Year of Cultural Heritage in 2018 provided the impetus for a number of projects designed to shed light on the conjunction of cultural heritage and Europe in a regional context. One promising new approach is digital transformation, which can both support the work of monument preservation and be a useful tool in communicating knowledge about our heritage. In practice, new technologies have

long been an everyday aspect of the work of curators in the field of monument preservation, yet these technologies have not been adequately applied to the task of communicating knowledge about cultural heritage and historical monuments to the public. Digital tools can add immediacy to our experience of cultural heritage. Visualisations, for example, can make a monument's architectural history more readily understandable, and as digital repositories of knowledge they can provide a virtual experience of monuments that is open to a wider audience.

Gaining the support and interest of future generations in the preservation and communication of cultural heritage requires digital skills, a lower-key, more accessible approach, and a permanent process of dialogue. The communication of cultural heritage also needs to be included as a crucial aspect of cultural education and scholarship.

1 Der Verfasser des Beitrags war bis zum 31.05.2020 Leiter der Geschäftsstelle des DNK. Informationen zum DNK unter www.dnk.de (letzter Aufruf: 22. 6. 2020).

2 <https://sharingheritage.de/kulturerbejahr/> (letzter Aufruf: 22. 6. 2020).

3 www.archernet.org/wp-content/uploads/2018/06/Das-Digitale-und-die-Denkmalpflege.pdf (letzter Aufruf: 22. 6. 2020).

4 www.kulturrat.de/themen/kulturelle-bildung/kulturelle-bildung-schule/das-schulfach-musik (letzter Aufruf: 23. 6. 2020).

5 www.kulturrat.de/themen/kulturelle-bildung/kulturelle-bildung-schule/das-schulfach-kunst (letzter Aufruf: 23. 6. 2020).

6 <https://denkmal-aktiv.de> (letzter Aufruf: 23. 6. 2020).

7 Dorothee Schmidt-Breitung: Aneignungsprozesse und Kompetenzerwerb in der Kulturerbevermittlung. Eine wirkungsorientierte Studie zum emotionalen Lernen in der Sekundarstufe, Dissertation, Frankfurt (Oder) 2017, S. 276. Download: https://opus4.kobv.de/opus4-euv/frontdoor/deliver/index/docId/346/file/Schmidt-Breitung_Dorothee.pdf (letzter Aufruf: 24. 6. 2020).

8 Dorothee Schmidt-Breitung 2017 (wie Anm. 7), S. 11, 13.

9 <https://codingdavinci.de/about/index-de.html> (letzter Aufruf: 24. 6. 2020).

10 https://codingdavinci.de/projects/2016/chronoscope_hamburg.html#project-name (letzter Aufruf: 25. 6. 2020).

11 www.denkmal-europa.de (letzter Aufruf: 25. 6. 2020).

12 www.imarabe.org/fr/expositions/cites-millennaires (letzter Aufruf: 25. 6. 2020).

13 <https://createsoundscape.de> (letzter Aufruf: 26. 6. 2020).

14 <https://archaeologie-der-zukunft.de/modul/vollerbe-kulturerbe-malanders/> (letzter Aufruf: 26. 6. 2020).

15 <https://archaeologie-der-zukunft.de/archaeologie-der-zukunft-direktvermittlung-wissen/> (letzter Aufruf: 10. 9. 2020).

16 Download: www.kulturmanagement.net/Buecher/Kulturerbe-in-Bewegung_1829 (letzter Aufruf: 26. 6. 2020).

Bildnachweise

Auftaktabbildung Foto: David Collingwood, Alamy Stock Foto

1 Deutsche Stiftung Denkmalschutz, Copyright: Roland Rossner, Bonn

2 Abbildung mit freundlicher Genehmigung von Matthias Müller-Prove, mprove.de/chronolab

3 Copyright: DENKMAL EUROPA

4 Copyright: #createsoundscape/Dirk Beron; iStock

5 Copyright: <https://archaeologie-der-zukunft.de>