



# Digitales Kulturwerk

## Projektbericht 2022-2024

### Projektphase Juli 2022 bis Mai 2024

Bericht über das Projekt Digitales Kulturwerk Lübeck Juli 2022 bis Mai 2024.

Informationen finden Sie unter: [www.luebeck.de/digitaleskulturwerk](http://www.luebeck.de/digitaleskulturwerk)

Hansestadt Lübeck  
Der Bürgermeister  
1.103 Bereich Digitalisierung, Organisation und Strategie  
Abteilung Smart City  
Fackenburger Allee 29 | 23554 Lübeck  
(0451) 115  
[DOS@luebeck.de](mailto:DOS@luebeck.de)  
[www.luebeck.de/digital](http://www.luebeck.de/digital)



Lübeck, 18. Juni 2024

## **Ausgangssituation**

Die Hansestadt Lübeck als zweifaches UNESCO-Welterbe verfügt über eine reiche, mehr als 900 Jahre alte Geschichte und vielfältige Kulturschätze, die wir digital und vernetzt vielen Menschen zur Verfügung stellen wollen. Deshalb hat die Hansestadt im Rahmen ihrer Digitalen Strategie (VO-2020-08509-03-1) das Digitale Kulturwerk Lübeck als Modellprojekt gestartet. Das Digitale Kulturwerk ist Teil des vom Bundesministerium für Wohnen, Stadtentwicklung und Bauwesen geförderten Projektes „Smart City Modellprojekte“ (MPSC) (VO/2020/08755). 2021 wurde von der Possehl Stiftung eine Förderung für das Projektmanagement zugesagt und 2022 mit der Vorlage VO/2021/10495 von der Bürgerschaft angenommen. Die Stelle für das Projektmanagement für das Digitale Kulturwerk wurde per 15.7.2022 besetzt und damit das Projekt gestartet.

## **Projektrahmen**

- Projektlaufzeit Juli 2022 bis Dezember 2028
- Fördersumme MPSC 1.3 Mio. Euro (Einmalig)
- Fördersumme Possehl 585.748,96 Euro (Einmalig)

## **Was ist das Digitale Kulturwerk**

Das Digitale Kulturwerk Lübeck ist ein Projekt, das sich mit der digitalen Transformation und der digitalen Präsentation von Kultur in Lübeck beschäftigt. Das Ziel des Digitalen Kulturwerks ist es, kulturelle Inhalte und Erlebnisse aus Lübeck und Umgebung digital zusammenzuführen, zugänglich zu machen und somit ein breiteres Publikum zu erreichen. Kulturgüter sollen in digitalisierter Form nutzerfreundlich zur Verfügung gestellt werden, um die Zugänglichkeit und Sichtbarkeit der Lübecker Kulturschätze zu erhöhen und das Kulturangebot der Stadt den sich wandelnden Bedürfnissen anzupassen. Das Projekt soll die Geschichte und Kulturschätze Lübecks einem breiteren, digital versierten, nationalen und internationalen Publikum zugänglich machen. Durch die digitale Aufbereitung der Inhalte wird das Verständnis und die Wertschätzung des kulturellen Erbes gefördert. Um dieses Ziel zu erreichen wird ein 3D-Modell der Altstadtinsel erstellt, das die Kulturschätze Lübecks virtuell erlebbar macht und sich virtuell begehen lässt.

Das Digitale Kulturwerk Lübeck bietet verschiedene digitale Formate und Plattformen, um kulturelle Inhalte zu präsentieren, darunter virtuelle Ausstellungen und interaktive Medien. Es kann zudem als Kompetenzzentrum für digitale Kulturvermittlung genutzt werden und unterstützt kulturelle Institutionen dabei, ihre Angebote und Sammlungen in die digitale Welt zu überführen.

Ein wichtiger Bestandteil des Digitalen Kulturwerks ist die Zusammenarbeit mit lokalen Kulturschaffenden sowie Kulturinstitutionen wie Museen, Bibliotheken, Archäologie und Denkmalpflege und das Archiv. Diese Partnerschaften ermöglichen es, kulturelle Schätze und historisches Erbe von Lübeck und der Region digital zu bewahren und digital zu vermitteln. Das Projekt fördert auch den Austausch und die Vernetzung von Kulturakteuren, um innovative digitale Projekte zu entwickeln und umzusetzen.

Insgesamt trägt das Digitale Kulturwerk Lübeck dazu bei, die kulturelle Vielfalt und das historische Erbe von Lübeck in der digitalen Welt sichtbar zu machen und für zukünftige Generationen digital zu bewahren.

Das Digitale Kulturwerk möchte das kulturelle Erbe der Hansestadt Lübeck und die UNESCO-Welterbestätte „Hansestadt Lübeck“ durch die Schaffung einer interaktiven, digitalen Plattform neu präsentieren. Besucher:innen können ein 3D Modell von Lübeck erkunden und erleben gleichzeitig die Geschichte Lübecks. Zudem können im Digitalen Kulturwerk Inhalte und Kulturgüter präsentiert werden die aktuell nicht zugänglich sind, da sie sich in privaten Räumlichkeiten befinden wie beispielsweise die Wandmalereien. Zudem ist denkbar, dass kuratierte Ausstellungen im digitalen Kulturwerk erlebbar bleiben, obwohl die physische Ausstellung bereits verändert wurde.

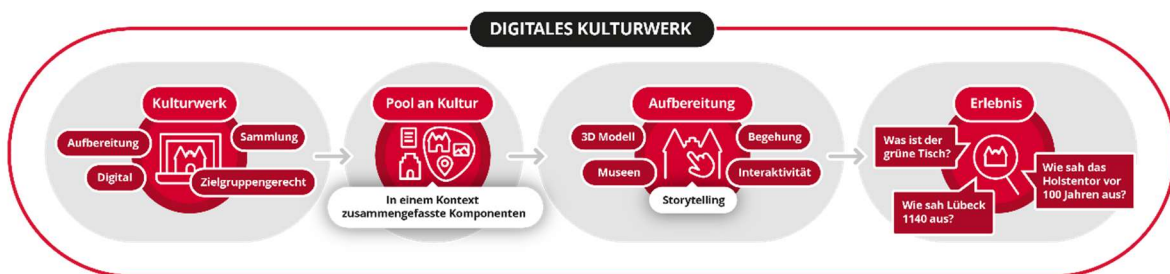


Abbildung 1 - Digitales Kulturwerk

Im Vergleich zu Google Maps, Google Arts and Culture oder Angeboten der einzelnen Bereiche (Archiv, Archäologie, Stadtbibliothek, Denkmalpflege und Museen) bietet das Digitale Kulturwerk die Möglichkeit, Verbindungen herzustellen, Zusammenhänge sichtbar zu machen und Geschichten zu erzählen, die die Bedeutung der Geschichte erfahrbar machen.

Das Digitale Kulturwerk verbindet digitale Bestände und Angebote und schafft Verbindungen zwischen Objekten, Geschichten, Orten, die bisher in den verschiedenen Gedächtnisinstitutionen getrennt bewahrt werden. Es bietet Interaktion.<sup>1</sup> Für die Stadt ist der Mehrwert, dass es einen virtuellen Ort gibt, an dem Erzählungen und Themen der Geschichte und Kultur Lübecks aus den verschiedenen Quellen zusammenkommen und es außerdem eine Plattform gibt, welche bestehende digitale und analoge Vermittlungsangebote besser sichtbar und nutzbar macht und darüber hinaus Raum zu eigenem Gestalten bietet. So ist vorgesehen, dass auch die Nutzer:innen selber Inhalte und Geschichten erstellen und publizieren können. So sollen beispielsweise Schüler:innen bereits in jungen Jahren mit dem Erbe Ihrer Hansestadt vertraut gemacht werden und das Interesse für Kultur geweckt werden. Durch die Möglichkeit eigene Inhalte zu erstellen wird die Diskussion und Reflexion über kulturelle Erfahrungen gefördert. Durch die Lektüre von kulturell relevanter Literatur und das Schreiben und Erstellen von Inhalten kann in dieser Zielgruppe zusätzlich die Lese- und Rechtschreibfähigkeit gestärkt werden.

Das Digitale Kulturwerk besteht aus drei Teilen:

<sup>1</sup> Lambert Heller, Kulturelle Sammlungen als digitales Spiegelbild der Stadt, Tagesspiegel, 6.6.2023. <https://background.tagesspiegel.de/smart-city/kulturelle-sammlungen-als-digitales-spiegelbild-der-stadt>

1. Erstens ist eine Rechercheseite geplant, die über eine Schnittstelle zu den Datenbanken eine übergreifende Suche in den Beständen der Gedächtnisinstitutionen ermöglicht wird.
2. Zweitens gibt es ein 3D Modell, das einen virtuellen Lübeckbesuch ermöglicht. Hier erhalten die Nutzer:innen Hintergrundinformationen zu Denkmälern, Denkmälern und kulturellen Institutionen, und erleben die Stadt auf virtuellen Rundgängen.
3. Drittens gibt es eine thematische Ansichtsseite, die Vermittlungsangebote mit Geschichten und Rundgängen zu Lübecks Architektur, Personen und Geschichte erzählt.

In der Struktur sieht das so aus:



Abbildung 2 - Struktur Digitales Kulturwerk

Die Datenbankrecherche wird ermöglicht durch die Verknüpfung der Datenbanken des Archives der Hansestadt Lübeck, der Museen, der Stadtbibliothek und der Archäologie und Denkmalpflege. Durch Verschlagwortung bei der Digitalisierung von Kulturgütern werden übergreifende Suchen möglich, die Verknüpfungen zeigen und visualisieren, die bisher nicht möglich sind. Dies bietet auch für die Forschung einen Vorteil, weil einfacher Daten gefunden werden. Zum Beispiel können die Fundorte von archäologischen Funden mit den biographischen Daten von historischen Persönlichkeiten aus der Hansezeit miteinander verbunden werden. Ein Ring, der bei archäologischen Grabungen im Gründerviertel in der Fischstraße gefunden wurde, kann mit einem Gemälde auf einem Altar im St. Annen Museum virtuell verbunden werden, da beide mit

derselben Familie (Kerckring) verbunden sind. Dafür ist eine Tiefenerschließung der Objekte in den Datenbanken der Institutionen mit einer verbindenden Verschlagwortung wichtig.

Virtuelle Besuche im 3D Modell ermöglichen ein ganz neues Erlebnis der Stadt. Man kann thematische oder selbstgesteuerte Rundgänge durch das Welterbe planen. Nutzerinnen können die Grenzen von Zeit und Raum umgehen und Orte virtuell besuchen, die ansonsten nicht zugänglich sind. Die Geschichte der Häuser und ihrer Bewohner:innen hinter den Fassaden wird erlebbar.

Die Rundgänge sind zum Teil schon in gedruckter Form vorhanden und werden vor Ort genutzt, im digitalen Kulturwerk stehen sie allen unabhängig von Raum und Zeit zur Verfügung. Tourist:innen oder Lehrkräfte nutzen einen solchen virtuellen Rundgang als Vor- oder Nachbereitung eines Lübeckbesuchs. Mobilitätseingeschränkte erleben die Stadt ohne Einschränkungen und Interessierte außerhalb Lübecks erkunden die Stadt mit ihren individuellen Fragestellungen.

Digitale Vermittlungsangebote richten sich an spezifische Zielgruppen. Sie werden für das Digitale Kulturwerk entwickelt oder bringen auf der Webseite Angebote der beitragenden Institutionen zusammen. Die Angebote sind thematisch gebündelt und enthalten voraussichtlich folgende Struktur:



Abbildung 3 - Struktur (erste Ebene), erste Skizze

Die genaue Ausgestaltung wird mit einem User Interface Experten<sup>2</sup> (s.u. Digitales Welterbe) ausgearbeitet werden, um die Orientierung in dem reichen Angebot zu erleichtern und eine intuitive Benutzung zu ermöglichen. Unter dem Begriff „Themen“ wird Lübecks Geschichte und kulturelle Entwicklung erfahrbar: Die Hansezeit, Lübeck im Ersten Weltkrieg, Lübeck als Grenzstadt etc. Diese Themen werden sukzessive entwickelt. Bei „Geschichten“ werden Erzählungen zu Ereignissen, Geschichten und Anekdoten präsentiert, die Menschen in den Vordergrund stellen und die Geschichte nahbar werden lassen. Zum Beispiel die Erfindung des Lübecker Hütchens, des Verkehrsleitkegels oder des Pylons durch einen Lübecker (Ewald Kongsback), der Zeuge eines tödlichen Unfalls wurde.<sup>3</sup> Oder die Geschichte des Wunderkindes Christian Heinrich Heineken, der 1724 im Alter von drei Jahren zu einer Audienz beim dänischen König eingeladen wurde, weil er so viel wusste, dass es schien als ob er ein Gehirn wie ein Lexikon hatte. Leider starb das Wunderkind

<sup>2</sup> User Interface beschreibt die Benutzeroberfläche – also den Teil einer Website, App oder Software, mit dem Nutzer:innen agieren.

<sup>3</sup> Aus Lübeck Erzählt uns was – 87,5 Geschichten zum Stadtjubiläum. Eine Ausgabe der Lübeck und Travemünde Marketing GmbH unter Redaktion von Christian Martin Lukas. 2017

schon mit vier Jahren.<sup>4</sup> Hier können – unter der Redaktion des Digitalen Kulturwerks –in Zukunft auch Bürger:innen Beiträge zur Verfügung stellen, die dann nach Prüfung von der Stadt veröffentlicht werden. Unter „Rundgänge“ werden alle verfügbaren Rundgänge, von der Archäologie, von der Kunst im öffentlichen Raum<sup>5</sup>, von Lübeck Travemünde Marketing<sup>6</sup>, veröffentlicht. Das „Fotoarchiv der Lübecker Museen“, dass in den nächsten Jahren digitalisiert wird, stellt einen bisher angehobenen Schatz fotografischer Überlieferung der Öffentlichkeit zur Verfügung. Dabei werden die Verschlagwortung und die Orts- und Personenerkennung der Aufnahmen sehr aufwändig, doch, diese Arbeit stellt Verknüpfungen her, macht anschaulich und bewirkt, dass wir Ereignisse besser verstehen und uns mit unserer Geschichte auseinandersetzen. Bei „Persönlichkeiten“ werden persönliche Erzählungen und die Geschichten von Menschen erzählt, die eine Rolle in der Geschichte von Lübeck gespielt haben. Auf der „Zeitschiene“ werden wichtige Ereignisse übersichtlich und in Zusammenhang dargestellt. „Objekte“ zeigt in 3D die historischen Baudenkmäler, aber ermöglicht z.B. mit Fotomaterial aus der Datenbank zur Wand- und Deckenmalerei auch, Einblicke in das Innere, „hinter die Haustür“, auch besondere Objekte aus den Museen oder archäologische Funde sind hier zu finden. Die Kachel „Vermittlungsangebote für Schulen“ wird in Zusammenarbeit mit dem Kulturbüro erstellt und bietet Angebote, die auf die Bedürfnisse der verschiedenen Jahrgänge und Schulformen angepasst sind. Sie stellen eine wichtige Bereicherung des Curriculums dar und sollen Schulen ermutigen, sich intensiv mit der Lübecker Geschichte auseinanderzusetzen. „Digitale Ausstellungen“ verweisen auf Digitale Rundgänge und weitere digitale Angebote zu Dauer- und Wechselausstellungen der Museen oder zu Sammlungsbeständen. Viele der Inhalte gibt es in schon, z.T. in gedruckter Form, zum Teil in Ausstellungen oder auf den Webseiten der Institutionen. Die Leistung des Digitalen Kulturwerks besteht darin, diese Angebote zusammenzubringen und miteinander in Beziehung zu setzen. So wird der Zusammenhang deutlicher und der große kulturelle Reichtum anschaulicher.

## Teilprojekte

Das Projekt enthält folgende Teilprojekte:

### 1. Teilprojekt 1: 3D-Modell

Ziel des Teilprojektes ist, ein 3D Modell der Hansestadt Lübeck erstellen zu lassen. Das Modell wird datenschutzkonform veröffentlicht und kann nach der Erstellung von der geodatenhaltenden Stelle der Hansestadt Lübeck sowie anderen Bereichen genutzt werden für Städteplanungsmaßnahmen, die Welterbebeauftragte und die Klimaleitstelle. Öffentlichen Denkmäler können detaillierter dargestellt werden.

---

<sup>4</sup> Bettina Zöller-Stock, Das Wunderkind in `875 Jahre – Lübeck erzählt uns was´ unter Redaktion von K. Lubowski und J. Rosenfeld. 2018.

<sup>5</sup> <https://www.kunst-im-oeffentlichen-raum-luebeck.de/>, aufgerufen am 06.06.2024

<sup>6</sup> <https://www.luebeck-tourismus.de/altstadt/erlebnisse/stadtspaziergaenge> aufgerufen am 06.06.2024

3D-Modelle können aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet werden und für vielen Zwecken genutzt werden die ein besseres Verständnis räumlicher Strukturen voraussetzen:

3D-Stadtmodelle sind digitale Repräsentationen von Städten und urbanen Strukturen, die in einem dreidimensionalen Raum erstellt werden. Sie bieten viele Vorteile und ändern die Art und Weise, wie Städte geplant und erlebt werden können. Durch die detaillierte Darstellung von Gebäuden, Straßen, Wasserwegen und Vegetation ermöglichen 3D-Stadtmodelle ein immersives Verständnis urbaner Räume. Planer, Architekten und Entscheidungsträger können die Stadtlandschaft besser analysieren und optimieren. Sie ermöglichen es, verschiedene Szenarien zu simulieren und ihre Auswirkungen auf die Umgebung zu visualisieren. Dadurch können fundierte Entscheidungen getroffen werden, um Städte nachhaltiger und lebenswerter zu gestalten.

Umweltmanagement und Denkmalpflege: 3D-Stadtmodelle sind wertvolle Werkzeuge für das Umweltmanagement. Sie helfen bei der Überwachung von Grünflächen, der Analyse von Verkehrsflüssen und der Identifizierung von Umweltproblemen. Außerdem unterstützen sie die Denkmalpflege, indem sie historische Gebäude und Strukturen genau abbilden.

3D Stadtmodelle bilden die Grundlage für den sogenannten "Digitalen Zwilling". Dieser virtuelle Nachbau einer Stadt ermöglicht es, reale und digitale Welt miteinander zu verknüpfen und innovative Anwendungen zu entwickeln. Insgesamt bieten 3D-Stadtmodelle innovative Lösungen für eine Vielzahl von Herausforderungen in Bereichen wie Stadtplanung, Umweltmanagement und Denkmalpflege. Sie tragen dazu bei, unsere Lebensräume effizienter und nachhaltiger zu gestalten.

Das Digitale Kulturwerk stellt die Infrastruktur und das 3D-Modell zur Verfügung, es soll hier auch aus den Rohdaten ein geeignetes Storytelling entwickelt werden. Die Kulturbereiche sind zuständig für die Digitalisierung des materiellen Erbes und die dazugehörigen Inhalte und Geschichten.

## 2. Teilprojekt 2: Technische Architektur

Damit die inhaltlichen Verknüpfungen gelegt werden können, ist es notwendig, dass die Datenbanken der unterschiedlichen Kultureinrichtungen miteinander verknüpft werden bzw. die Daten möglichst in der gleichen Datenbank untergebracht werden. Hierzu wurde eine technische Machbarkeitsstudie von der SWL Digital durchgeführt und eine Empfehlung formuliert. Diese empfohlene Architektur wird zurzeit getestet. Der nächste Schritt ist die Umsetzung der Architektur und damit die Ermöglichung der ersten technischen Verknüpfungen zwischen den unterschiedlichen Kulturbereichen der Stadt.

## 3. Teilprojekt 3: Co-Creation

Das Digitale Kulturwerk soll für die angesprochenen Zielgruppen interessante Inhalte bereitstellen. Hierzu wird es eine strukturierte, auf unterschiedliche Zielgruppen abgestimmte Workshops geben, bei denen die Teilnehmenden erarbeiten sollen, welche kulturellen Inhalten und Geschichten über die Hansestadt Lübeck, sie besonders interessieren. Auf zahlreichen Veranstaltungen wurden von Bürger:innen bereits Themen wie Geschichte der Lübecker Märtyrer, Historie als Animationsfilm, Lübeck in der NS Zeit (Opfer, Täter:innen, Firmen), das Hochofenwerk Herrenwyk, die Hansestadt, Jüdische Geschichte, Till Eulenspiegel, Pöppendorfer Lager, Geschichte der Islamische Gemeinde in Lübeck und berühmte Lübecker:innen genannt.

In der Trave Grund- und Gemeinschaftsschule findet zudem ein Pilotprojekt statt, in dem die Schüler:innen die Geschichte des Hochofenwerks und seine Prägung des Stadtteils in einem ersten Spiel bearbeiten. Dieses wird dann den Nutzer:innen des Digitalen Kulturwerks zur Verfügung stehen. Ziel des Pilotprojektes ist es, ein Verfahren zu entwickeln, wie das gemeinsame Kulturwerk und die Bedürfnisse der individuellen Zielgruppen und Beitragenden fruchtbar in Auseinandersetzung kommen. Es entsteht ein Kulturwerk für Lübecker:innen und auch von und mit Lübecker:innen.

#### 4. Teilprojekt 4: Organisationsprojekt

Die Erstellung der Inhalte für das Digitale Kulturwerk und die Weiterführung des Digitalen Kulturwerks bedarf einer eingespielten Organisation mit klaren Verantwortlichkeiten und Zuständigkeiten in einem Rollenkonzept. Hierzu ist ein Organisationsprojekt eingerichtet mit dem Ziel, diese Organisation vor dem Projektabschluss 2028 dauerhaft und belastbar einzurichten. So wird die Nachhaltigkeit des Digitalen Kulturwerks gesichert.

#### 5. Projektmanagement und Austausch mit MPSCs

Durchgehend findet ein Stakeholdermanagement mit unterschiedlichen Lübecker Organisationen vor allem den Institutionen des Fachbereichs 4 und der Stabsstelle des Fachbereichs 5 der Hansestadt Lübeck, aber auch außerhalb der kommunalen Trägerschaft, wie zum Beispiel der Villa Brahms und dem Brahmsinstitut der Musikhochschule, dem Willy-Brandt-Haus und dem Europäischen Hansemuseum statt.

Zudem wird natürlich zusammengearbeitet mit dem Datenschutz und der Bereich Recht, um die rechtliche Bedingungen zu erfüllen.



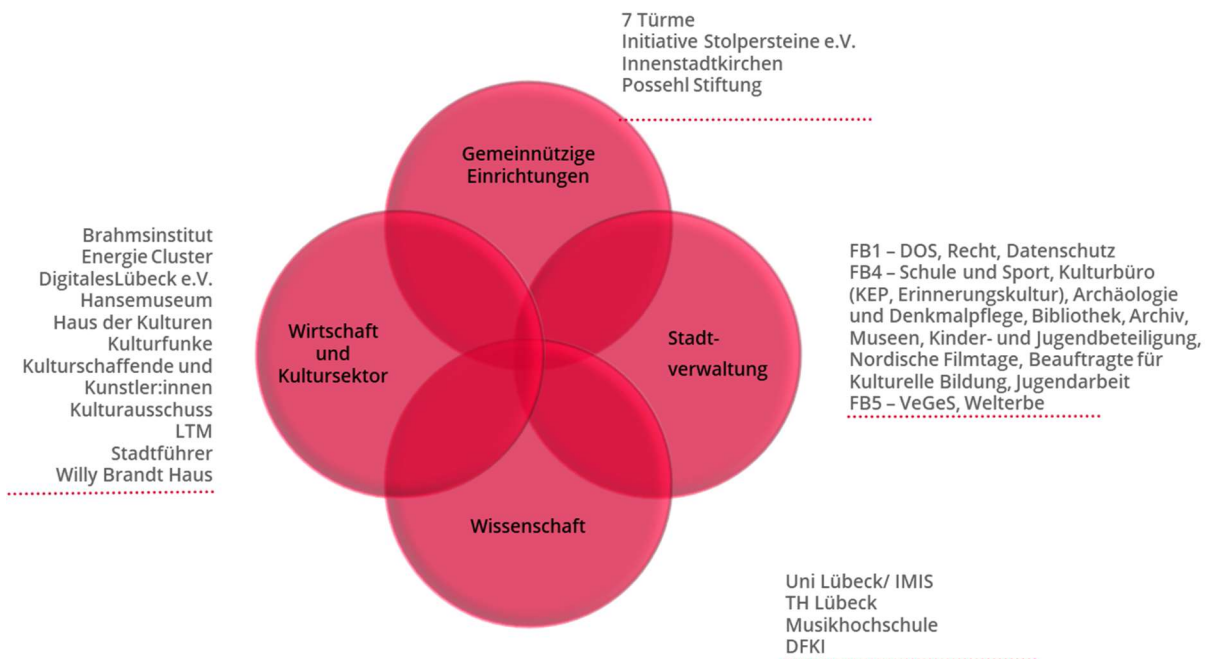


Abbildung 4 - Stakeholder Ökosystem

Das Projektmanagement des Digitalen Kulturwerks arbeitet eng mit anderen Welterbestädten zusammen, die ebenfalls ein 3D Modell ihres Welterbes planen. Hier werden Erfahrungen und Inspirationen getauscht und wichtige Kollaborationsformate entwickelt, die dieses innovative Pilotprojekt stützen. Die Verknüpfung von Geodaten, 3D Modellen und Kulturdaten ist in dieser Hinsicht einzigartig und neu, und damit haben wir im Rahmen der Modellprojekte Smart Cities die Aufgabe unsere Erfahrungen zu teilen.

## Bisherige Arbeiten

2022 wurde mit dem Projekt begonnen. Ein erster Termin mit den Kulturbereichen der Stadt fand statt, an dem die ersten Inhalte des Digitalen Kulturwerk, der Nutzen und die Vernetzung innerhalb des Digitalen Kulturwerks erstmals skizziert und konzipiert wurden.

2023 wurden die Datenquellen in den Kulturbereichen evaluiert und die technische Architektur entworfen. Die wichtigsten Herausforderungen der Kulturbereiche für dieses Projekt sind die unterschiedlichen Standards, Erfassungsmethoden und Infrastrukturen. Die Digitalisierung der Quellen und Metadaten steht in manchen Teilen noch am Anfang, in anderen Bereichen gibt es schon Tiefenerschließungen und Veröffentlichungen. Die unterschiedlichen Kulturgüter sind bisher nach den jeweiligen fachspezifischen Standards in einzelnen speziellen Fachverfahren digitalisiert, was die Verknüpfung erschwert. Für das Digitale Kulturwerk bedarf es einer Präsentationsplattform, in der die unterschiedlichen Daten und Strukturen zusammengebracht werden können. Dafür wurde eine Lösung entworfen. Diese technische Architektur wird gerade mit einem Proof of Concept getestet. Unterschiedliche Daten werden in eine Datenbank vereinigt, um zu prüfen, welche Metadaten wie miteinander verknüpfbar sind.

Weitere erreichte Meilensteine des Projektes 2023:

- Portal 1.0: eine erste Webseite für das Digitale Kulturwerk wurde gestaltet. Es vereinigt unterschiedliche kulturelle Inhalte und wird kontinuierlich erweitert. ([www.luebeck.de/digitaleskulturwerk](http://www.luebeck.de/digitaleskulturwerk))
- Ein erstes Video des 3D Modells wurde erstellt und veröffentlicht
- Ein Film zum Waldhusener Forst wurde produziert und auf den Nordischen Filmtagen präsentiert. Der Film wurde zweimal in einem vollen Dome auf dem Klingenberg gezeigt und ist jetzt auf der Webseite verfügbar.
- Eine Präsentation des Projektes Digitales Kulturwerk auf der Smart Country Convention. Bürgermeister Jan Lindenau hat das Projekt Digitales Kulturwerk auf der Smart Country Convention in Berlin vorgestellt
- Regelmäßigen Treffen der Kulturbereiche zur Abstimmung der Aufgaben und Fortgang des Projektes.

Im Dezember 2023 fand ein Workshop statt, in dem die inhaltliche Roadmap für 2024 und 2025 bestimmt wurde (s.U.).

### Ausblick und Roadmap

Die erste Phase des Projektes bis Ende 2023 hatte vornehmlich die Zielsetzung, das Einarbeiten im Thema und das Kennenlernen der Möglichkeiten und Herausforderungen beinhaltet. Auch wurden erste Lösungen identifiziert. Die detailliertere Planung und Umsetzung erfolgt in den nächsten Jahren unter der Voraussetzung vorhandenen Ressourcen.

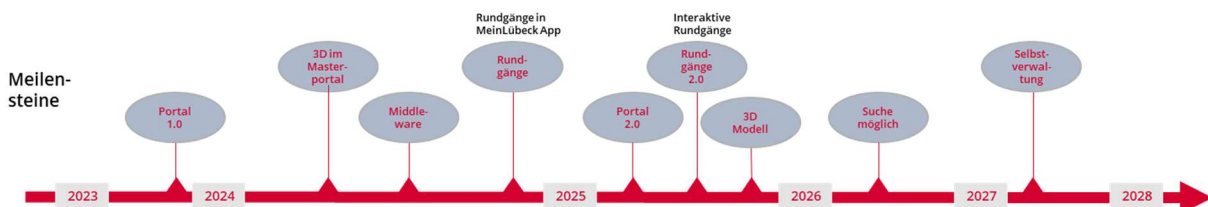


Abbildung 5 - Roadmap Technik

Für 2024 und 2025 ergeben sich daraus die folgenden technischen Arbeitspakete. Die gemäß derzeitigem Planungsstand vorgesehenen Arbeitspakete sind:

- Start der Einrichtung der technischen Architektur. Die technische Architektur wird weiterentwickelt und die erste Inhalte werden migriert.
- Ausschreibung 3D Modell. Die Aufträge für die Befliegung und Modellierung der Stadt müssen ausgeschrieben werden und diese Ausschreibung findet in 2024 statt. Die ausgeschriebenen Arbeiten finden zum Großteil in 2025 statt, weil nur im Frühjahr und ohne Laub gute Aufnahmen gemacht werden können aus einem Flieger. Die Aufnahmen sind dann Input für eine Modellierfirma die aus den Bildern ein 3D Modell erstellen wird.

- Ausschreibung und Erstellung des Benutzerkonzeptes: die Inhalte des Digitalen Kulturwerks, wie oben in den Kacheln beschrieben (Abbildung 3) werden von einem Dienstleister in Kombination mit dem inhaltlichen Thema Digitales Welterbe bearbeitet und hier wird einen Entwurf entstehen für den User Interface (s.O).
- Erstes Ergebnis aus dem Co-Creation Projekt und Erstellung des Co-Creation Konzeptes: das oben beschriebene Projekt mit der Trave Grund- und Gemeinschaftsschule wird voraussichtlich im Sommer 2024 präsentiert und es wird angestrebt, dass die Inhalte dann auch der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt werden.

### **Inhaltliche Roadmap**

In einem Workshop im Herbst 2023 wurden gemeinsam mit den Bereichsleitern und Digitalisierungsbeauftragten der Kulturbereiche Inhalte für das Digitale Kulturwerk zur weiteren Umsetzung identifiziert.

1. Digitales Welterbe: ein Überblick über die Schlüsselattribute<sup>7</sup> und Merkmale des Welterbes und die Entstehungsgeschichte Lübecks. Ziel ist eine interaktive Plattform, in der unterschiedliche kulturelle und historische Inhalte innovativ präsentiert werden. Sie soll sukzessive nach einem festzulegenden Redaktionsplan von unterschiedlichen Akteuren aus der Hansestadt Lübeck gefüllt werden. Auch sollte eine Verknüpfung mit dem realen, physischen Raum bestehen. Ein 3D-Modell ist die Basis für das Digitale Welterbe. Hierzu wird ein externer Dienstleister beauftragt, um das Thema Welterbe der Hansestadt Lübeck nutzungsfreundlich auszuarbeiten. Unter anderem sollen die Gründe, warum die Hansestadt Lübeck Welterbestätte ist, auf der Basis von den Schlüsselattributen bzw. deren Interpretation, präsentiert werden. Die Entwicklung der Hansestadt auf dem Gebiet der Altstadtinsel von 1143 bis 2023 soll aufgezeigt werden.
2. 360° Rundgang durch die historischen Säle der Stadtbibliothek, um die Geschichte der Stadtbibliothek darzustellen und die Bedeutsamkeit der Räumlichkeiten für die Geschichte Lübecks zu erklären. Hier lagern wertvolle Bücher, Manuskripte und Dokumente, die Jahrhunderte zurückreichen. Die Räume selbst sind Zeugen vergangener Epochen und erzählen Geschichten von Wissen, Kunst und Literatur. Die Säle dienen nicht nur der Aufbewahrung, sondern auch der Forschung und Bildung. Historiker:innen, Literaturwissenschaftler:innen und Studierende können hier auf einzigartige Quellen zugreifen und die Vergangenheit studieren. Die Säle bieten einen inspirierenden Raum für intellektuellen Austausch. Ein 360° Rundgang ermöglicht es Interessierten, auch außerhalb von Führungen und Veranstaltungen diese Säle zu erkunden.
3. Weltdokumentenerbe – Geschichte der Hanse: Dokumente zur Geschichte der Hanse wurden im letzten Jahr in das UNESCO-Weltdokumentenerbe aufgenommen, zu einem großen Teil aus dem Archiv der Hansestadt Lübeck. Dies ist eine bedeutende Anerkennung für einzigartige Urkunden und Aufzeichnungen, die das Erbe dieser historischen Handelsvereinigung repräsentieren. Die Dokumente umfassen Handelsprivilegien,

---

<sup>7</sup> Die Hansestadt Lübeck wurde auf Grund mehrerer Attribute, Merkmale und ihrer Rolle in der Geschichte zur Welterbe aufgerufen. Diese wurden in einem Dokument beschrieben und befinden sich derzeit noch in der Abstimmung. Schlüsselattributen sind zum Beispiel die sieben Türme, die Stadtstruktur mit den Rippenstraßen und Backsteingothik die auch verbreitet wurde in anderen Hansestädten.

Bündnisverträge, Protokolle der Hansetage, Zoll-Listen aus Hansestädten, Kaufmannsbriefe hansischer Kaufleute sowie Dokumente zu den hansischen Kontoren in Europa. Diese wertvollen Aufzeichnungen sind ein lebendiges Zeugnis für die Bedeutung der Hanse und ihren Einfluss auf die Entwicklung Nordeuropas.<sup>8</sup> Mit diesem Thema im Digitalen Kulturwerk sollen die Dokumente nicht nur digital aufbereitet werden, sondern es soll auch anschaulich gemacht werden, warum die Hanse und diese Dokumente so wichtig sind in der Geschichte und der Entwicklung Lübecks und Europas.

4. Digitalisierung historischer Karten: Es wird mit einer Dateninventur der verfügbaren historischen Karten im Archiv, Bibliothek und Museen begonnen. Ziel ist zum einen der Erhalt des kulturellen Erbes, weil die Karten durch die Digitalisierung seltener vorgelegt und physisch bewegt werden müssen, sowie eine bessere Zugänglichkeit für zukünftige Generationen. Auch die können andere und komplexere Forschungsfragen an den Digitalisaten beantwortet werden. Komplexe räumliche Zusammenhänge sind untersuchbar. Historiker:innen, Archäolog:innen und Geograf:innen können Trends, Veränderungen und Muster erkennen, die in gedruckten Karten oft verborgen bleiben und nicht miteinander verknüpfbar sind. Als Drittes erlauben es Digitale Karten, historische Ereignisse räumlich und zeitlich zu verbinden. Sie helfen, Entwicklungen wie Stadtvergrößerungen, Grenzverschiebungen oder Verkehrswege im Laufe der Zeit zu veranschaulichen. Auf der Webseite wird dann außerdem eine interaktive Nutzung möglich, in der Nutzer:innen historische Orte in Lübeck erkunden können. Dies fördert das Verständnis für die Vergangenheit und macht Geschichte greifbar.
5. Drohnenflug durch die Gänge und die Geschichte der Gemeinnützigkeit in Kombination mit Lübecks Gängen und Höfen: Die Gänge und Höfe, in denen zum Teil Stiftungen wohlhabender Lübecker Bürger eingerichtet waren und sind, sind ein kulturelles Relikt aus dem Mittelalter, das das Stadtbild und die Wohnkultur bis heute prägt: Mit einem Drohnenflug kann man die Gänge und Höfe anschaulich machen und die Geschichte der Entstehung erzählt werden
6. Konzept der Kuratierung: die Aufbereitung der Inhalte soll nach einem Konzept und in einer Reihenfolge erfolgen, die auch Zielgruppen berücksichtigt. Für die nächsten Jahre wurden vorrangig Themen gewählt, die für alle Kulturbereiche wichtig und eher allgemein sind. die nachfolgenden Themen sollten einem Konzept folgen, das historische Jubiläen, gegenwartsrelevante Themen und Sachstände der Digitalisierung berücksichtigt.
7. Eine Plattform für Lehrkräfte (in Kooperation mit dem Kulturbüro). Hier werden die Lehr- und Lerninhalte der unterschiedlichen Stufen und Schulformen nach den Lehrplänen den Inhalten des Digitalen Kulturwerks zugeordnet. Inhalte und Materialien für den Unterricht oder außerschulische Lehrangebote können leichter gefunden werden.

Die inhaltliche Betreuung des digitalen Kulturwerks sollte von einer zentralen Stelle ausgeführt werden, die später, nach der Beendigung des Projektmanagements auch die weitere Entwicklung leiten kann. Auf Grund der inhaltlichen Komplexität und die Vielfalt an Themen sowie die Tatsache, dass wir mit dem Digitalen Kulturwerk mehrere Co-Creation Initiativen planen, erfordert eine professionelle und fachkundige Kuratierung des Digitalen Kulturwerks. Zu den Aufgaben gehören, Kulturgüter auszuwählen, zu organisieren und zu präsentieren und so eine

---

<sup>8</sup> <https://hanse.org/de/staedtebund/aktuelles/hanse-dokumente-erhalten-unesco-auszeichnung>. Aufgerufen am 31.5.2024

zusammenhängende Erzählung zu schaffen, die für viele Zielgruppen ansprechend und nutzbar ist. Es gilt, die Sammlung der materiellen wie immateriellen Lübecker Quellen und Kulturgüter bereichsübergreifend zu interpretieren. Auch wird diese Begleitung der Bereiche in der Tiefenerschließung eine von den Aufgaben sein. Sie schafft ein Angebot, um die Öffentlichkeit zu informieren zu inspirieren und an der Rekonstruktion des Erbes zu beteiligen. Die Stadt, ihre Bürger:innen und Gäste werden die Hansestadt digital und im realen Raum neu erleben und als ihr Erbe begreifen können.

Die beteiligte Bereichsleiter aus Fachbereich 4 weisen darauf hin, dass die Zusammenarbeit und Zuarbeit für das Projekt mit den jeweilig vorhandenen Ressourcen begleitet wird.

Sandra Claudy

Projektleitung Digitales Kulturwerk