# Über uns:

Das Forschungsprojekt „Zerstörtes Kulturgut“ wurde im Rahmen des Masterseminars „Praxis der Digital Humanities“ an der Universität Trier von Studierenden im dritten Fachsemester entworfen.

Ziel dieses Seminars ist die selbstständige Projektplanung, -ausarbeitung und –durchführung mit Methoden aus den Digital Humanities sowie der Informatik. Das Thema des Projekts wird von den Studierenden selbst gewählt, der Umfang hängt von der Anzahl der Teilnehmenden ab.

Maßgebliche Vorgaben für die Projekte sind die Ideale der Nachnutzbarkeit, Verfügbarkeit und Zugänglichkeit – anküpfend an die FAIR-Prinzipien -, damit das Erarbeitete der Allgemeinheit und vor allem auch anderen Forschenden zur Verfügung steht.

Das Projektteam besteht aus Julia Alili, Hendrik Chudoba, Luisa Schmidt sowie Vivien C. Wolter und wird betreut von Dr. Joelle Weis und Dr. Elodie Ripoll, welche im Fach Digital Humanities an der Universität Trier unterrichten.

## Themenfindung

ZDF. Historische Gebäude der Ukraine. Wie zerstörtes Kulturgut rekonstruiert wird. Beitrag 30.05.2022: <https://www.zdf.de/nachrichten/panorama/historische-gebaeude-zerstoerung-virtuelle-rekonstruktion-ukraine-krieg-russland-100.html> (Patrick Fort, AFP)

ZDF. (2022). <i> Historische Gebäude der Ukraine. Wie zerstörtes Kulturgut rekonstruiert wird.</i> ZDF Heute. <a href= <https://www.zdf.de/nachrichten/panorama/historische-gebaeude-zerstoerung-virtuelle-rekonstruktion-ukraine-krieg-russland-100.html>> Link </a>

Badische Zeitung. 2022. Ukraine-Krieg: Mehr als 50 Kulturstätten beschädigt und teils zerstört. <https://www.badische-zeitung.de/ukraine-krieg-mehr-als-50-kulturstaetten-beschaedigt-und-teils-zerstoert--211282017.html>

ORF. 2022. Über 50 Kulturstätten beschädigt und teils zerstört. <https://orf.at/stories/3257236/>

Aufgrund Putins Angriffskrieg auf die Ukraine wurde das Thema Krieg und die daraus resultierende Zerstörung seit Anfang 2022 wieder in den Vordergrund gerückt. Neben den unabsehbaren Folgen für Menschen, den humanitären Notständen und dem Verlust essentieller Infrastruktur, sind auch die Folgen für menschliche Kultur und Kulturgüter immens.

Laut übereinstimmenden Berichten des ORF und der Badischen Zeitung waren bis zum 1. April 2022 „mindestens 53 Kulturstätten beschädigt und teilweise zerstört worden“ (ORF). Darunter fielen vier Museen, vier Monumente, 16 historische Bauten sowie 29 Kirchen (ORF, Badische Zeitung). Das ZDF berichtete am 6. April 2022 bereits von mindestens 60 Kulturgütern, die betroffen sind (ZDF). Allein diese Zahlen aus dem Ukrainekrieg verdeutlichen, welcher Gefahr Kulturstätten aller Art in Kriegs- und Konfliktgebieten ausgesetzt sind.

Auch während der Bürger- und Religionskriege im Nahen und Mittleren Osten wurden viele historische Bauten unwiederbringlich zerstört. Eines der prominentesten Beispiele hierfür ist wohl die antike Oasenstadt Palmyra in Syrien, welche vom Islamischen Staat eingenommen und beschädigt wurde.

## Alleinstellungsmerkmal

Oftmals wird über die betroffenen Stätten berichtet, jedoch **mangelt es an einer Übersicht**, welche Stätten wann und in welchem Kontext zerstört oder beschädigt wurden. Dadurch gerät die **Zerstörung von Kulturgut und menschlicher Überlieferung** häufig in **Vergessenheit** und wird nicht mit der Priorität behandelt, die dem Thema zustehen sollte.   
Hier setzt das Projekt „Zerstörtes Kulturgut“ an, indem es **übersichtlich und kontextualisiert** Stätten aufführt, welche Kriegen oder Konflikten zum Opfer gefallen sind. Das Projekt bietet auf dieser Webseite einen interaktiven Überblick darüber, wie viel Kultur bereits verloren gegangen ist und bereitet **Hintergrundinformationen** zu den einzelnen Konflikten kurz, verständlich und quellenbasiert auf. Ziel ist, ein Bewusstsein darüber zu schaffen, in welch prekäre Lage Konflikte nicht nur und allem voran die Menschen bringen, sondern auch Kultur und menschliche Geschichte.   
Aufgrund der geringen Anzahl an Projektteilnehmern hat das Projekt „Zerstörtes Kulturgut“ keinen Anspruch auf Vollständigkeit, d.h. es müssen nicht zwangsweise alle zerstörten bzw. beschädigten Stätten aufgeführt werden. Der Anspruch des Projekts ist es vorrangig, nur einige Stätten aufzulisten, diese dafür aber **detailliert** und kontextualisiert.

## Methodenwahl

Zu beachten ist, dass das Projekt „Zerstörte Kulturgüter“ keinen Anspruch auf Vollständigkeit in Bezug auf zerstörte Kulturgüter erhebt und sich **laufend weiterentwickeln** soll. In der ersten Veröffentlichung wurde daher der **Fokus auf die Kriege und Konflikte ab 1991** gesetzt und einzelne Objekte wurden detailliert ausgearbeitet. Die **Kernprodukte** des Projekts sind zum einen eine selbst erstellte Webseite, zum anderen ein LIDO-XML-Schema für die zerstörten Stätten.

Webseite

Ziel des Projekts ist es, zerstörte Stätten **in einer Quelle** zu nennen und **Informationen zugänglich** zu machen. Aus diesem Grund wurde sich für eine Website mit **interaktiven, visuell aufbereiteten Inhalten** entschieden, da dort die Standorte sowie Informationen zu den Stätten übersichtlich dargestellt werden können. Auf der Website allgemein können alle **gesammelten Daten** gemeinsam hinterlegt werden und sind somit leicht zu finden und zu verstehen.   
Die Webseite wird mithilfe von **Github** und Github Pages in statischer Form bereitgestellt. Die Verwendung von Github Pages bietet mehrere Vorteile: Zum einen bietet dieses Format die Möglichkeit, die Seite direkt über den Github-eigenen Server bereitzustellen und zu veröffentlichen, sodass man sich hier nicht auf eine externe Lösung ausweichen muss. Weiter ist es durchaus positiv, dass die Webseite über ein auf Github liegendes, **öffentliches Repository** verwaltet wird. Dadurch haben **alle Zugriff auf den Webseitencode**, die sich dafür interessieren, und somit werden die Prinzipien der Transparenz und Nachvollziehbarkeit umgesetzt. Zuletzt ist die Umsetzung der Webseite mit Github dadurch erleichtert, dass es bereits viele vorgefertigte Templates gibt, welche sich problemlos in die eigene Webseite einbauen lassen. Dadurch muss man nicht von Grund auf alles selbst erstellen, sondern kann auf bereits Existierendes zurückgreifen.

LIDO-XML-Schema

ICOM International Committee for Documentation. (k.D.) What is LIDO? https://cidoc.mini.icom.museum/working-groups/lido/lido-overview/about-lido/what-is-lido/

Da wir nicht nur Informationen aufbereiten und bereitstellen möchten, sondern diese auch für die **Forschung** und insbesondere für die **Nachnutzung** und Analyse zur Verfügung stellen möchten, wurde ein LIDO-XML-Schema ausgearbeitet und für alle auf der Webseite vorhandenen Stätten umgesetzt.

Mit den XML-Dokumenten und dem LIDO-Schema sollen die Informationen **standardisiert und nachhaltig aufbereitet** werden, damit diese von Forschenden weiter genutzt werden können. LIDO ist ein **XML-basiertes Standardformat**, welches vor allem im Museums- und Kunstkontext zu finden ist. LIDO „**can be used for all kinds of objects**, e.g., art, architecture, cultural history, history of technology, and natural history” (ICOM). In dem ausgearbeiteten und leicht komprimierten LIDO-Schema wird zu den einzelnen Stätten vermerkt, wann und durch wen diese erbaut und auch zerstört wurden, die Zerstörung wird kontextualisiert und kategorisiert. Zusätzlich finden sich im Schema die **Koordinaten der Stätten** sowie deren Namen in verschiedenen Sprachen.

Für die Umsetzung des Schemas sowie der Webseite war eine **intensive Recherche** notwendig. Ein großer Teil der verwendeten Informationen wurde aus verschiedenen journalistischen Quellen zusammengestellt und innerhalb der XML-Dateien wurde mit entsprechenden **Identifiern** der Gemeinsamen Normdatei (**GND**) sowie **Wikidata**-**IDs** gearbeitet. Diese Verknüpfung mit Normdaten dient der **Disambiguierung** und **eindeutigen Identikifation** der Stätten und folgt den Idealen der **Zugänglichkeit** und **Interoperabilität**.

## FAIR-Prinzipien und Open Science

Go Fair. (2021). Fair Principles. Link. https://www.go-fair.org/fair-principles/

Wikipedia. (2022). Open Science. Link. https://en.wikipedia.org/wiki/Open\_science

Dieses Projekt entspricht den FAIR-Prinzipien Findable, Accessible, Interoperable und Re-usable sowie dem Open Science-Ansatz.

Die vier FAIR-Prinzipien, zu deutsch **Auffindbarkeit**, **Zugänglichkeit**, **Interoperabilität** und **Wiederverwendbarkeit**, sollen der **Maschinenlesbarkeit und -verarbeitung** von Daten dienen, da Menschen aufgrund von zunehmendem Volumen und Komplexität von Daten immer mehr auf die technische Unterstützung durch Computer angewiesen sind (Go Fair, 2021). Open Science sorgt dafür, dass **Wissenschaft** und deren **Erkenntnisse für die gesamte** **Gesellschaft zugänglich** gemacht werden (Wikipedia, 2022).

Im Projekt "Zerstörtes Kulturgut" sind alle Daten auf der Webseite und in den XML-Dokumenten aus **öffentlich zugänglichen Quellen** genommen und werden wiederum öffentlich zugänglich mit den entsprechenden Quellenangaben in einem Repository in Github hinterlegt. Die Daten können **frei heruntergeladen** werden. Außerdem wird das diesem Projekt zugrundeliegende **LIDO-Schema zur Verfügung gestellt**, damit andere Forschende das Schema für ihre Zwecke nutzen und weitere Schemata für die fortlaufende Entwicklung des Webtools zur Verfügung stellen können.

## Personen

Studierende: Betreuerinnen:

Vivien C. Wolter Dr. Joelle Weis

Luisa Schmidt Dr. Elodie Ripoll

Hendrik Chudoba

# Unsere Ziele:

Ein Krieg schadet als erstes den Menschen und zurück bleiben Familien und Freunde, die Menschen verloren haben. Kriege werden allerdings auch eingesetzt, um Kulturen zu zerstören und Macht zu demonstrieren. Im Rahmen dieses Projektes wollen wir zeigen:

* welche Schäden Kriege beim kulturellen Gedächtnis und Stadtbild verursachen,
* warum bestimmte Bauwerke zerstört wurden
* und zeigen welche Bauten ggf. wiederaufgebaut wurden.

Wichtig: Wir erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit! Dies ist ein laufendes Projekt und wir sind darauf angewiesen, dass uns andere Forschende unterstützen und weitere Informationen und Bilder zu anderen zerstörten Kulturgütern zukommen lassen.

Für weitere Informationen zum Ursprung des Projektes und den Verantwortlichen Personen siehe Seite „Über uns“ ###Verlinkung einfügen###

## About

The research project "Zerstörtes Kulturgut" was designed by students as part of the master's seminar "Praxis der Digital Humanities" at Trier University.

Within the seminar, the students are to carry out a project and work it out using Digital Humanities and computer science methods. The projects are usually freely accessible to other researchers or the general public and should apply the ideals of re-usability, availability and accessibility.

The project team consists of Julia Alili, Hendrik Chudoba, Luisa Schmidt and Vivien C. Wolter and is supervised by Dr. Joelle Weis and Dr. Elodie Ripoll, who both teach Digital Humanities at Trier University.

## Topic and Methods

Due to Putin's war against Ukraine, war and the resulting destruction has been brought to the fore again since the beginning of 2022. In addition to the incalculable consequences for people, the humanitarian emergencies and the loss of essential infrastructure, the consequences for human culture and cultural assets are immense. Further, during the civil and religious wars in the Near and Middle East earlier in the current decade, many historical buildings were irretrievably destroyed. The extent of loss and destruction is demonstrated in news reporting frequently, helping the people not to forget how culture is – often consciously – annihilated.

It should be noted that the project "Zerstörte Kulturgüter" does not claim to be exhaustive with regard to destroyed cultural assets and is intended to evolve continuously. In the first publication, the focus was therefore placed on the wars after 1991 and individual objects were elaborated in depth.

The aim and at the same time the unique feature of the project is to provide an overview of where, when and why cultural objects were destroyed and to make this information accessible collectively in one source. For this reason, a website was constructed with interactive, visually rich content where the locations as well as information on the sites can be clearly presented. Contextual information about the conflicts in which the objects were destroyed is given, too. The website in general provides the option to collect and display all information in one place.

By applying the LIDO-schema, the information is standardised and prepared sustainably so that it can be further used by researchers. A large part of the information was compiled from various journalistic sources and within the XML, corresponding identifiers from the Gemeinsame Normdatei (GND) were used.

The overall objective of the project is to raise awareness of the fact that an enormous part of human history, culture and also architecture is irretrievably destroyed by wars and conflicts.

## Main Principles

This project complies with the FAIR principles (Findable, Accessible, Interoperable and Re-usable) as well as the Open Science approach. All data in the XML documents are from publicly accessible sources and are in turn deposited in a public repository in Github with the corresponding source information. In addition, the data can be downloaded. The LIDO schema - on which this project is based - is made available so that other researchers can use the schema to provide further information and ensure the continuous development of the project.