

Museums and the Web 2001

**Ein Bericht von der 5. internationalen Konferenz
in Seattle, vom 14. bis zum 17. März 2001**

Mit diesem Bericht soll im Rahmen der MAI-Tagung „museums and the internet“ eine Idee vermittelt werden. Eine Idee über das Konzept und die Hintergründe der internationalen Konferenzreihe „Museums and the Web“ einerseits und eine Idee darüber, welche Themen in diesem Jahr diskutiert und präsentiert worden sind.

„Museums and the Web“ fand in diesem Jahr zum fünften Mal statt – an wechselnden Orten, aber immer in Nordamerika. Anders als ICOM-Konferenzen oder auch Treffen von nationalen Museumsbünden ist „Museums and the Web“ eine professionell „for profit“ geführte und geplante Veranstaltung, die von David Bearman, dem Gründer der Consulting-Firma Archives and Museum Informatics in Pittsburgh ins Leben gerufen worden ist (www.archimuse.com). Bearman organisiert ebenfalls die alle zwei Jahre stattfindende ICHIM-Konferenz. Archives and Museum Informatics ist außerdem Initiator und war jahrelang Schaltzentrale des AMICO-Projektes (Art Museum Image Consortium, www.amico.org).

In diesem Jahr nahmen über 600 Fachleute aus aller Welt an dieser Konferenz teil. Damit ist „Museums and the Web“ zweifellos die größte Fachveranstaltung dieser Art. Allein die Zahl der aktiven Teilnehmer (Redner und Präsentatoren) überstieg die Zahl von 200 Personen aus über 30 Ländern. In den vier Tagen wurden 14 ganz- und halbtägige Workshops abgehalten, ca. 120 Sessions, Vorträge und Demonstrationen geboten, neben Sonderveranstaltungen wie der „Best of the Web“-Preisverleihung und abendlichen Empfängen in den Museen der Stadt. Wer wollte, konnte auch am Anreisetag schon „Behind the Scenes“-Touren gegen ein zusätzliches Entgelt buchen und so z.B. einen Einblick in das Herz von Corbis erhalten – das bekannte Bildarchiv ist in Seattle angesiedelt. Wie jedes Jahr gehörte auch diesmal eine Fachausstellung während des dritten Konferenztages mit 22 Ausstellern zum Programm.

Das sehr umfangreiche und interessante Angebot führt immer noch zu einer jährlichen Steigerung der Teilnehmerzahl. Leider muss an dieser Stelle aber auch erwähnt werden, dass nach wie vor die deutsche Repräsentanz bei dieser Konferenz mehr als bescheiden ausfällt. Lediglich fünf Teilnehmer aus Deutschland waren in den Listen verzeichnet – davon wiederum waren vier aktiv in das Programm eingebunden. Dazu mag beitragen, dass die Anreise lang und entsprechend teuer ist. Aber auch die Konferenzgebühren von ca. DM 1.000 (wenn man den einen oder anderen Workshop zusätzlich besuchen wollte) ist für deutsche Verhältnisse hoch – insbesondere wenn man davon ausgeht, dass eine solche Konferenz nicht unbedingt auf die Museumsdirektoren und Kuratoren als Fachpublikum abzielt. Schließlich ist dieser Umstand ein Grund dafür, dass der Versuch, diese Konferenz 1999 nach Deutschland zu bringen, scheiterte. Es war am Ende unmöglich, das US-Finanzierungsmodell auf Deutschland zu übertragen, wo derart hohe Teilnahmekosten zum Ausbleiben des Publikums geführt hätten. Mit dem notwendigerweise niedrigeren Beitrag hätten aber wiederum die Kosten der Konferenz nicht gedeckt werden können – anders als in den USA, wo deutlich schwarze Zahlen mit „Museums and the Web“ geschrieben werden.

Soweit zum Hintergrund dieser Konferenzreihe, deren positive Seiten und inhaltliche Qualität durch die Darstellung des „Business Models“ in keiner Weise geschmälert werden sollen. Es wird - im Gegenteil - die hohe Qualität vieler Vorträge, Workshops und Präsentationen auch dadurch gesichert, dass den entsprechenden Personen Honorare gezahlt und Reisekosten erstattet werden können. Das wiederum zahlt sich für den „zahlenden“ Teilnehmer aus.

Es sei vorweggenommen: es gab nicht *das* Thema oder *die* Botschaft in diesem Jahr. Wie bei so vielen Fachkonferenzen aus dem Museumsumfeld wird auch hier immer wieder die Gelegenheit genutzt, Arbeiten und Projekte aus Bereichen der Mediennutzung im kulturellen Betrieb vorzuführen. Entgegen der Praxis mancher Konferenzplaner wird bei „Museums and the Web“ auf ein jährliches Generalthema verzichtet – eine wohlthuende Offenheit, da solche Themen oft gar keinen oder nur geringen Einfluss auf die tatsächlichen Inhalte haben.

In anderen Bereichen unterscheidet sich „Museums and the Web“ nicht von vielen anderen Veranstaltungen: auch hier beginnt die Konferenz regelmäßig mit dem Tag für Workshops, die hier in zehn parallelen Sitzungen abgehalten wurden und teilweise den ganzen Tag umfassten. Am folgenden Donnerstag wurde die Konferenz mit einer Plenarsitzung eröffnet und ab diesem Zeitpunkt in drei parallelen Strängen bis Samstag fortgeführt und mit einem Plenum geschlossen.

Den Themen im Programm der Konferenz konnten solche Stich- und Schlagworte zugeordnet werden:

- **dot.museum**
- **Virtuality**
- **Interactivity + Involvement**
- **Re-usability**
- **Collaborations, Networking**
- **Wireless**
- **Evaluation**
- **Education, Schools, Lifelong Learning**
- **Tools + Engineering**
- **Interchange**
- **Design**
- **Databases**
- **Preserving**
- **Dissimination**
- **Accessability**
- **Aura**

- **Crit-Room**
- **Demos**
- **Best of the Web Award**

In einigen sogenannten Crit-Room Sessions wurden von Konferenzteilnehmern einige Wochen zuvor vorgeschlagene Websites und Internet-Projekte öffentlich vorgeführt und durch eine Runde von Fachleuten vor dem Konferenzpublikum kommentiert und mit dem Publikum und den Beteiligten diskutiert. Trotzdem man annehmen möchte, dass diese „öffentliche Kritik“ eher zurückhaltend aufgenommen wird, waren alle Teilnehmer hochzufrieden mit solch einer Art Präsentation, die ich hier nur erwähne, weil dies ein „Format“ ist, das bei Konferenzen sonst nicht gepflegt wird.

In sogenannten Demo-Sessions konnten Konferenzteilnehmer beliebige ihrer Projekte in einer Art Messe an einem Stand präsentieren. Und schließlich wurde auch in diesem Jahr wieder der „Best of the Web Award“ verliehen – der einzige Preis für kulturelle Internet-Projekte, der von Museumsleuten an Museumsleute verliehen wird. Eine vielköpfige Jury evaluiert dazu jedes Jahr Hunderte von Websites und vergibt Preise in zahlreichen Kategorien.

Es ist nun ausreichend klar geworden, dass es unmöglich war, alle Angebote der Konferenz wahrzunehmen, und dass es daher unmöglich ist, einen auch nur annähernd vollständigen Blick auf die Inhalte der Konferenz im Rahmen dieses Vortrages zu bieten. Es bleibt mir nichts anderes übrig,

als subjektiv vier Projekte herauszuheben, die zu meinen persönlichen „Entdeckungen“ oder Highlights der diesjährigen „Museums and the Web“ Konferenz zählen und die Heterogenität des Programms widerspiegeln:

Unseen Discussions: artist@hotmail.com
P.S.I Contemporary Art Center, New York
www.ps1.org/cut/java

Durch seine Simplizität besticht ein Projekt, das von dem Educational Department – also den Museumspädagogen – des New Yorker P.S.I Centers erdacht wurde. Das P.S.I Contemporary Art Center kooperiert seit dem Jahr 2000 mit dem MoMA. Zusammen mit dem New Yorker Vorzeigemuseum wurde für den Februar 2000 die Eröffnung einer Kunstausstellung mit dem Titel „Greater New York: New Art in New York Now“ geplant.

Durch ein Kuratorenteam der Museen sollten aus 1000den von Bewerbern 140 Künstler aus der Stadt und Umgebung von New York für diese Ausstellung ausgewählt werden – junge, noch unbekannte Künstler, die sich um die Teilnahme beworben hatten.



Homepage der Ausstellung „Greater New York: New Art in New York Now“
www.ps1.org

Ziel des Projektes der Museumspädagogen war das Herstellen einer Kommunikation zwischen den teilnehmenden Künstlern, den Besuchern und den an der Ausstellung interessierten Personen. Um dies zu erreichen, richteten die Museumsleute für alle Künstler, die sich zur Teilnahme bereiterklärt hatten (ca. 80 der 140), eine kostenlose eMail-Adresse bei einem Provider ein. Dann wurde diese eMail-Adresse in der Ausstellung auf das Label des jeweiligen Kunstwerkes gedruckt, auf Saalzetteln veröffentlicht und in einem eMail-Adressbuch zusammengefasst, das am Ausgang der Ausstellung lag und von den Besuchern mitgenommen werden konnte.



Dieselben eMail-Adressen wurden auch auf der Website der Ausstellung aufgelistet.

Wohlgemerkt wurde nicht ein Diskussionsforum, ein Schwarzes Brett, ein Chat-Room oder ähnliches im Internet eingerichtet, sondern es sollte lediglich die Möglichkeit eröffnet werden, einen „privaten“,

nicht-öffentlichen Kontakt zu den Künstler herstellen zu können – ein Privileg, das sonst den Kuratoren und Ausstellungsmachern vorbehalten war! Das Monopol des Museums sollte aufgebrochen werden und mit einem solch einfachen Mittel ein „Erlebnis“ über die Ausstellung hinaus gefördert werden.

Ein „Rückkanal“ wurde geöffnet, der sich offensichtlich stark von zahlreichen Kommunikations-Projekten in Museen unterschied: der entstandene Austausch war ausschließlich nicht-öffentlich, unsichtbar, privat. Diese Privatheit wurde von den Künstlern geschätzt, da keiner wusste, ob er nun viel oder wenig an Feedback im Vergleich zu den Mitkünstlern erhielt, und sie wurde von den interessierten Besuchern geschätzt, da sie erwarten konnten, dass sie eine direkte Antwort auf direkte Fragen, Anliegen oder Kommentare erhielten.

Nach der Ausstellung wurden die Künstler von den Museumsmitarbeitern befragt und – was zu erwarten war – gaben unterschiedliche Erfahrungen an. Es wurde aber schnell offensichtlich, dass wohl Kuratoren und Galeristen diejenigen waren, die die größte Gruppe der „eMail-Schreiber“ bildeten. Dies verwundert nicht, da nach den Gesetzen des Kunstmarktes die noch unbekanntesten Künstler nun erstmals in einer wichtigen Institution in New York gezeigt wurden – dadurch steigt der Marktwert. Auch Kunstsammler bildeten eine große Gruppe der Projektteilnehmer, gefolgt an vierter Stelle vom „allgemeinen Publikum“ und dann von der Gruppe der Lehrer. Es ist zu vermuten, dass sich für einige der Künstler durchaus wichtige Kontakte durch dieses Projekt ergeben haben, die den „Aufwand“ des regelmäßigen Antwortens auf eMails nachträglich gerechtfertigt haben.

Bestechend bei diesem Projekt ist die Einfachheit der Idee und gleichzeitig damit verbunden der verhältnismäßig geringe finanzielle und personelle Aufwand für die Realisierung. Die Tatsache, dass erstmals solch eine Idee aus dem Museum tatsächlich „mit nach Hause“ genommen wird und so zu einem privaten Interesse wird, ist meines Wissens einzigartig. Es war übrigens zu keiner Zeit geplant, die Konversationen zu evaluieren, statistisch auszuwerten (über die groben oben erwähnten Angaben hinaus) oder zu veröffentlichen.

Richtig ist aber auch, dass solch ein Projekt wohl nur selten mit so einer großen Zahl von Künstlern aussichtsreich realisiert werden kann – kaum zu vermuten, dass ein Richter oder Polke sich dazu bereit finden würde, täglich während der Dauer einer Ausstellung vielleicht zehn, zwanzig oder hundert eMails zu beantworten.

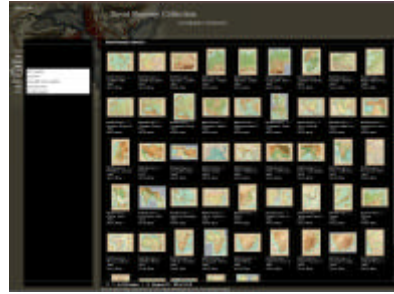
Historical Map Collection Web Site
Cartography Associates, Luna Imaging Inc.
www.davidrumsey.com

David Rumsey begann vor über 20 Jahren eine Sammlung von historischen Karten, Atlanten, Globen, Taschenkarten, Büchern, Briefen zur Kartographie Amerikas aus dem 18. und 19. Jahrhundert aufzubauen. Bis heute ist seine Sammlung auf über 6000 Objekte und ca. 150.000 einzelne Karten angewachsen.

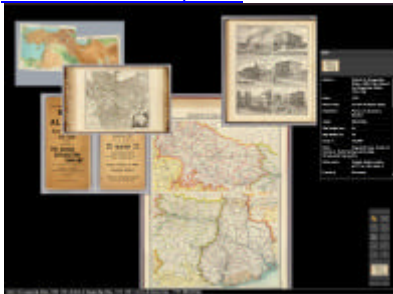
Schon immer war seine Privatsammlung für Wissenschaftler und Forscher zugänglich. Erst das Internet ermöglichte ihm aber, seine Werke auch außerhalb seiner Privaträume zur Verfügung zu stellen. Zusammen mit der Firma Luna Imaging, die auch schon für Getty gearbeitet, und Erfahrungen mit Online-Bilddatenbanken gesammelt hatte, entwickelte Rumsey ab 1997 eine Website, die nicht nur einen komfortablen Zugriff auf ca. 4400 Karten bietet, sondern vor allem auch das Problem der Hochauflösung von Bilddaten im Internet löste. Für dieses Projekt wurde eine Technik angewandt, die es erlaubt auch bei metergroßen Karten nach und nach bis in die kleinsten Details hineinzuzoomen. Die Kombination der Software von Luna, einer professionellen Scanner-Kamera von PhaseOne und einer Kompressionsmethode von Lizard Technologies führte zum Erfolg.



Homepage der Historical Map Collection
www.davidrumsey.com



Datenbank-Interface mit der Darstellung des Suchergebnisses



Karte von 1752 (große Karte)
 49 x 54 cm



Zoom-Ansicht derselben Karte

Die durchschnittliche Größe der gescannten Karten liegt bei 100 MB pro Datei. Einige Exemplare haben eine Größe bis zu 380 MB. Beides Dateigrößen, die normalerweise nicht mehr über das Internet sinnvoll zu verbreiten sind, hier dank der Kompressionsmethode und Präsentationsmethode auf hervorragende Weise das Genre darzustellen wissen.

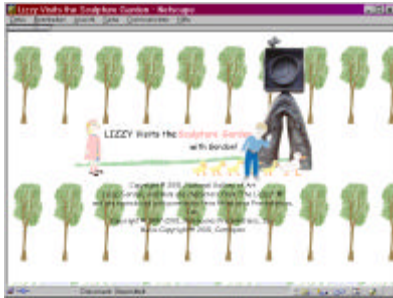
Der Internet-Nutzer kann auf eine HTML oder eine Java-Version des Datenbank-Clients zurückgreifen, um in den Beständen zu recherchieren und zu arbeiten. Rumsey plant diese Plattform nicht nur mit seiner Sammlung auszubauen, sondern auch mit Kartographie-Verlagen und Universitäten zusammenzuarbeiten. Der weitere Ausbau scheint plausibel, da schon jetzt täglich mehr als 1000 Nutzer dieser Sammlung gezählt werden – ein Paradebeispiel dafür, wie eine vormalig „unsichtbare“ weil private Sammlung mit Hilfe des Internets den Weg zu einer weltweiten Beachtung finden kann.

**‘Lizzy Visits the Sculpture Garden’
 National Gallery of Art, Washington
www.nga.gov/kids/lizzy**

Jüngst fertiggestellt wurde ein Projekt des “Department of Educational Publications” der National Gallery in Washington. ‘Lizzy Visits the Sculpture Garden’ ist eine interaktive Geschichte, die in einer Mischform von Kinderbuch und Zeichentrickfilm auf der Website der National Gallery den jüngeren Museumsbesuchern den Skulpturengarten des Museums näher bringen soll.

Ein gelungenes Beispiel dafür, dass „Storytelling“, das Geschichtenerzählen als Ansatz der Museumspädagogik auch im Medium Internet funktioniert und auf adäquate, mediengerechte Weise umsetzbar ist.

Bemerkenswert scheint mir bei diesem Projekt zu sein, dass tatsächlich mit einer Kinderbuchautorin und -illustratorin zusammengearbeitet wurde. Dies führte hier zu einem sehr ausgewogenen Verhältnis von Grafik, Animation und Musik bzw. Erzählung, das ansonsten viele Multimedia-Produktionen für Kinder vermissen lassen.



„Lizzy visits the Sculpture Garden with Gordon - an animated musical adventure by Susan Finley“

www.nga.gov/kids/lizzy

„Lizzy Visits the Sculpture Garden“ ist eine „kleine“ Website, aber ein gelungenes Beispiel dafür, wie ein spielerisches, pädagogisches Angebot im Medium Internet zielgruppenorientiert umgesetzt werden kann.

‘Bhutan – A Virtual Exhibition’

**Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur, Wien,
Technische Universität Wien, Völkerkundemuseum Wien**

www.bhutan.at

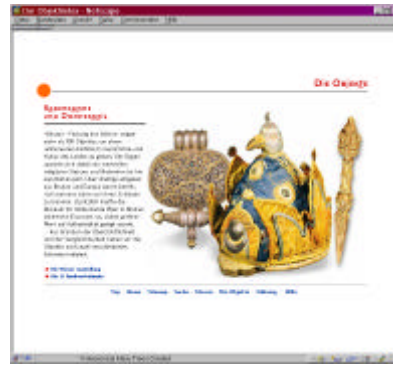
Dieses Projekt ist gleich in mehrerer Hinsicht bemerkenswert. Die Ausstellungs-Website „Bhutan – Festung der Götter“ ist das Arbeitsergebnis eines Projektes, das weit über die inhaltliche und grafische Aufarbeitung von Informationen zu einer Ausstellung, Ausstellungsobjekten und kontextuellen Informationen hinausgeht.

Ausgangssituation war zum einen die erfolgreiche „physische“ Ausstellung „Bhutan – Festung der Götter“ im Wiener Völkerkundemuseum und zum anderen ein durch das Österreichische Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur in Wien gefördertes Projekt. Dieses sollte die Möglichkeiten ausloten, wie „virtuelle Ausstellungen“ produziert und im Web dargestellt werden können. Aus diesem Ansatz entwickelte sich eine Serie von Software-Tools unter dem Namen „ViEx“ (Virtual Exhibition), mit Hilfe derer dynamisch Ausstellungen im Internet generiert werden können.

ViEx besteht aus drei Komponenten: einer relationalen Datenbank, einem browserbasierten Editor für die Inhalts-Elemente (Texte, Bilder, Animationen, Audio, Video) und einem „Generator“ für die Darstellung als Web-Seiten. Primäres Ziel des Forschungsprojektes war die Entwicklung dieser Software – die Bhutan-Website war tatsächlich so etwas wie ein „Abfallprodukt“.



Homepage der Ausstellung



Ausstellungsobjekte

Umso erstaunlicher, dass diese Website – unbeachtet des Entstehungsprozesses – eine sehr gute Umsetzung der inhaltlichen Themen der Ausstellung bietet und für sich allein betrachtet sehr beeindruckt. Aufarbeitung und Präsentation der Themen und Objekte sind medienadäquat umgesetzt, grafisch gelungen präsentiert, übersichtlich dargestellt und sowohl verständlich als auch spannend vermittelt.

Die Bhutan-Website soll erst der Beginn einer Reihe von kulturellen Websites werden, die mit ViEx produziert werden. Schon jetzt ist ein Archäologie-Portal, produziert mit den Autoren-Tools dieses Projektes, geplant. Auch sollen die Fähigkeiten und Möglichkeiten der Produktions-Software erweitert werden: XML und Meta-Daten sollen in Zukunft unterstützt werden.

Schlussendlich darf nicht unerwähnt bleiben, dass hier nicht nur ein beeindruckendes Design- und Redaktionssystem für virtuelle Ausstellungen erstellt worden ist, dass damit nicht nur eine hervorragende Website beispielhaft generiert wurde, sondern dass diese Website auch noch als „Overall Winner“ aus dem diesjährigen „Best of the Web“ Wettbewerb hervorgegangen ist – und dies, obwohl der „Bhutan“-Grafiker noch nie zuvor eine Website gestaltet hatte.

Best of the Web 2001 Die Gewinner nach Kategorien

Overall Winner

‘Bhutan – A Virtual Exhibition’

<http://www.bhutan.at>

Online Exhibition

Tempus Fugit – Nelson Atkins Museum, Kansas City, USA

<http://www.nelson-atkins.org/tempusfugit/>

E-Services Solution

MuseumStuff

<http://MuseumStuff.com>

Museum Web Site Supporting Educational Use

Art Tales: Telling stories with wildlife

<http://www.wildlifeart.org/arttales>

Innovative or Experimental Application

Collected Visions

<http://www.cvisions.cat.nyu.edu>

Museum Professional's Site
Association of Science-Technology Centers, Inc.
<http://www.astc.org>

Research Site, Museum Search Engine or Online Database
The Sculpture Center's Ohio Outdoor Sculpture Inventory <http://sculpturecenter.org/oosi/oo.asp>

Museums and the Web 2002

<http://www.archimuse.com/mw2002>
in Boston vom 17. bis zum 20. April 2002
Call for Papers: Deadline 30. November 2001

Norbert Kanter
zetcom AG Berlin
norbert.kanter@zetcom.ch
www.zetcom.ch

Der Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung, am 28./29. Mai 2001 im Historischen Centrum Hagen.

Die Tagung wurde veranstaltet durch das
Fortbildungszentrum Abtei Brauweiler
Rheinisches Archiv- und Museumsamt
LANDSCHAFTSVERBAND RHEINLAND

