



The screenshot shows the homepage of the virtual museum 'Karlsruher Türkenbeute'. At the top, there is a navigation bar with five tabs: 'SAMMLUNG', 'THEMENREISEN', 'KUNST & KULTUR', 'WISSEN', and 'INFORMATION'. Below the navigation bar is a large banner image featuring a historical illustration of a man on horseback, an open ornate metal chest, and a colorful illustration of two figures in traditional Ottoman attire. The main heading is 'Karlsruher Türkenbeute'. Below the heading, there is a short introductory text. Further down, there are three columns of content, each with a small image and a link: 'Die Sammlung' (The Collection), 'Highlights der Sammlung' (Highlights of the Collection), and 'Themenreisen' (Thematic Journeys). At the bottom left, there is a copyright notice and a 'login' button.

SAMMLUNG THEMENREISEN KUNST & KULTUR WISSEN INFORMATION

## Karlsruher Türkenbeute

Das Virtuelle Museum „Karlsruher Türkenbeute“...  
...präsentiert die Highlights der Sammlung „Karlsruher Türkenbeute“ im Badischen Landesmuseum mit interaktiven 3D- und Zoom-Aufnahmen. Diese neuartigen Einblicke in das osmanische Kunsthandwerk ergänzen die „Themenreisen“ und die Artikel zu „Kunst und Kultur“ mit Informationen über Geschichte, Kunst, Kulturgeschichte der Osmanen und deren Begegnung mit Europa. Weiterführendes Wissen – aktuelle Nachrichten, ein Downloadservice sowie ein Archiv mit Materialien der Website – Foren und ein Chat laden zur lebendigen Auseinandersetzung mit dem Virtuellen Museum und zum Meinungsaustausch mit anderen Besuchern ein.

 **Die Sammlung**  
Die „Karlsruher Türkenbeute“ im Virtuellen Museum.  
[➔ Zur Sammlung](#)

 **Highlights der Sammlung**  
3D-Darstellungen und Zoomaufnahmen der schönsten Exponate.  
[➔ Zu den Highlights](#)

 **Themenreisen**  
Ausflüge in die Welt der Osmanen.  
[➔ Zu den Themenreisen](#)

© 2003 Badisches Landesmuseum, Karlsruhe in Kooperation mit ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, gefördert von der Landesstiftung Baden-Württemberg gGmbH, Idee und Konzept Tom Fuerstner, Umsetzung FOX [login](#)

## [WWW.TUERKENBEUTE.DE](http://WWW.TUERKENBEUTE.DE)

### Thema der Website:

Präsentation der Exponate (Auswahl) der Sammlungsausstellung „Karlsruher Türkenbeute“ des Badischen Landesmuseums im Kontext der Osmanischen Kultur (Geschichte, Kunst, Kulturgeschichte) unter Berücksichtigung ihrer spezifischen Historie, des Zeitalters der Türkenkriege.

**Laufzeit:** 15 Monate

**Etat:** 750 000 €

### Mitarbeiter:

Inhalte: Zwei wissenschaftliche Mitarbeiter Vollzeit, eine wissenschaftliche Mitarbeiterin 6 Monate à 10 h pro Woche, Praktikanten

Technische Produktion und Exponataufnahmen: ca. 8-10 Mitarbeiter

An verschiedenen Aufgabenbereichen war außerdem die Infrastruktur des Badischen Landesmuseums und daher die Mitarbeiter folgender Abteilungen zeitweise beteiligt:

Wissenschaftliche Dokumentation und Inventarisierung, Restaurierungswerkstätten, Bibliothek, Technischer Dienst, Direktion, Fotografie und Fotolabor, Sammlungsausstellung Türkenbeute, Öffentlichkeitsarbeit

**Technische Spezifikationen:**

Handelsübliche PC oder Mac.

Handelsübliches Modem.

Auflösung Bilder/Bildschirm: mind. 1024 x 768 bei Millionen Farben

Browser: Generation 5 oder höher. Optimiert wurde die Website für Internet Explorer ab Generation 5 und Netscape Navigator ab Generation 6, auf Microsoft Windows ab Win 98 und Apple Macintosh ab MacOS 8.6.

Die Javascript Funktion sollte auf jeden Fall aktiviert sein. Um die Zoombilder ohne Plugin betrachten zu können sollte Java aktiviert sein.

Das Betrachten der Object Movies ist ohne Browser Plugins nicht möglich.

**Plugins:**

Für das problemlose Betrachten sämtlichen Inhalts auf [www.tuerkenbeute.de](http://www.tuerkenbeute.de) sind folgende Plugins nötig, die kostenlos im Web zum freien Download stehen.

Apple Quick Time (zum Betrachten der Object Movies): Empfohlen wird Version 5 oder höher.

Zoomify (zum Betrachten der Object Movies und Zooms)

Microsoft Media Player (Alternative zu Quicktime)

Macromedia Flash: Version 5 oder höher (nur für die Themenreise „Istanbul. Reise zum Goldenen Apfel“)

**Backendtechnologien:**

XML-Rss, SQL-Datenbanken, Dublin Core Metadatenformat

**Bild- und Aufnahmetechniken:**

QTVR (Object Movies, Zooms), Rig-System (computergesteuertes Drehteller- und Stativsystem), digitale Spiegelreflexkamera, White-Cube-Technologie

**QuickTime Virtual Reality (QTVR) – Object Movies und Zoom**

Mit Hilfe der QTVR-Technologie werden fotografische Aufnahmen zu interaktiven 3D-Szenarien komponiert und vermitteln eine fotorealistische Darstellung von Museumsexponaten; diese ähneln im Gesamterscheinungsbild kleinen Filmen.

Die Object Movies sind interaktiv, dem Betrachter wird die Möglichkeit geboten, seinen Blickwinkel individuell zu wählen, d.h. das Exponat kann vom User um 360 Grad sowie um verschiedene Achsen gedreht werden, so dass beispielsweise auch Ober-, Unter-, Rückseite betrachtet werden können. Ausschnitte der einzelnen Szenen lassen sich vergrößern (Zoom). Die Zoomfunktion kann bis zu 800 %, im Ausnahmefall bis zu 2000% reichen (je nach Fotoqualität).

## Struktur der Website

### Sammlung

Eine Auswahl von 150 Exponaten der Karlsruher Türkenbeute – nach inhaltlichen oder funktionalen Kriterien zu Gruppen zusammengeschlossen – veranschaulicht die Vielfalt osmanischen Kunsthandwerks. Die Präsentation der Exponate erfolgt auf 2 Ebenen. Eine erste Seite zum Objekt bietet grundlegende Informationen. Dahinter befindet sich auf einer zweiten Ebene eine umfangreiche Dokumentation zum jeweiligen Objekt.

### Highlights:

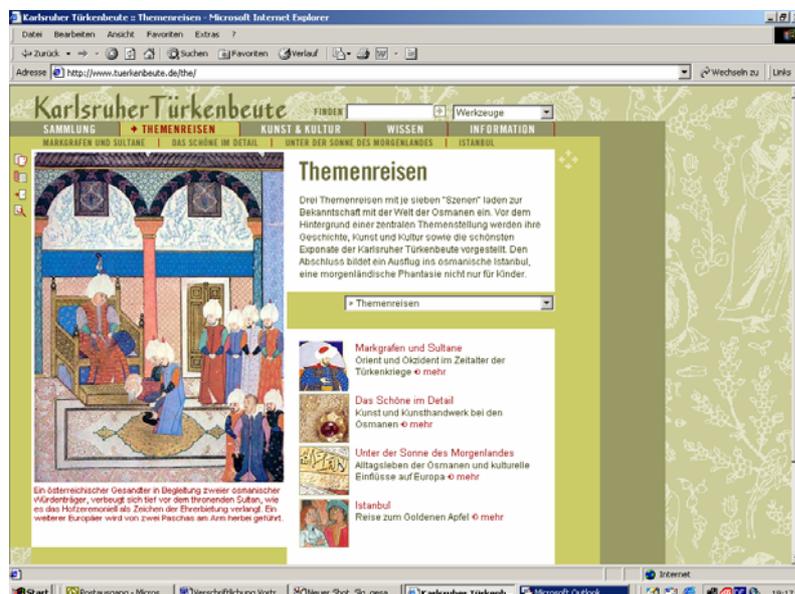
Mit spezieller fototechnischer Aufbereitung (Object Movies, Zoom) werden ca. 50 Glanzstücke der Karlsruher Türkenbeute präsentiert. Diese fotografischen interaktiven Animationen erlauben detaillierte Einblicke und neue Ansichten der Meisterwerke des osmanischen Kunsthandwerks.



### Themenreisen

Die Themenreisen mit einer Sequenz von jeweils 7 Szenen laden zur Bekanntschaft mit der Welt der Osmanen ein. Vor dem Hintergrund einer zentralen Themenstellung, die Aspekte osmanischer Geschichte, Kunst und Kultur erschließt, werden die schönsten Exponate der Karlsruher Türkenbeute vorgestellt. Den Abschluss bildet ein Ausflug ins osmanische Istanbul, eine morgenländische Phantasie nicht nur für Kinder.

Die Themenreisen bieten eine kurze Einführung in die Gesamtthematik, einen „Rundgang“ durch Geschichte, Kunst- und Kulturgeschichte der Osmanen.



## Kunst & Kultur

Artikel mit unterschiedlicher Thematik eröffnen Einblicke in die verschiedensten Bereiche der osmanischen Kultur, sei es in Geschichte, Kunst oder Alltagsleben, und thematisieren die Begegnung des Osmanischen Reiches mit Europa. Bedeutende Persönlichkeiten aus Orient und Okzident werden vorgestellt, allen voran der Türkenlouis, Ludwig Wilhelm von Baden (1655-1707).

Die Artikel bieten ausführliche Informationen zu den genannten Bereichen.



## Wissen/Information

Ein technischer Apparat liefert Sachinformationen wie etwa Glossareinträge oder Literaturhinweise. Ein Downloadservice offeriert Materialien für Kinder und Jugendliche sowie für Experten. Eine detaillierte Suchfunktion erleichtert eine gezielte Recherche. Integrativer Bestandteil der Website ist auch eine Newssite, deren Ziel es ist, Nachrichten im Zusammenhang mit Orient und Orientalistik, Veranstaltungstipps, Buchempfehlungen, Studentenprojekte u.ä. zu publizieren. Auch Themen, die die Inhalte der Website tangieren und einen Brückenschlag in die Gegenwart bzw. zum Zeitgeschehen ermöglichen, sollen hier ihr Forum finden. Das Virtuelle Museum besitzt außerdem einen kommunikativen Schwerpunkt mit zwei Diskussionsforen, und einem Chat. Informationen zum Badischen Landesmuseum im Karlsruher Schloss animieren zum Besuch der realen Türkenbeute.



## Projektkomponenten:

Bei der Realisierung des Virtuellen Museums spielten zwei Leitgedanken eine vordergründige Rolle: die Idee der Visualisierung, die Präsentation der musealen Exponate mit den beschriebenen Bildtechnologien, und die Idee der Kontextualisierung, die didaktische und inhaltliche Aufbereitung der mit den Exponaten assoziierten Informationen und Themen.

Die Website stellt daher ein umfassendes Archiv von Bildern, Filmen, animierten Objekten und Texten dar, wobei sie ihren Reiz durch die besondere Kombination von Wort und Bild erhält. Dem Internetbesucher wird durch die Navigation und die Verlinkung ein differenziertes Instrumentarium angeboten, das zum explorativen Stöbern einlädt. Mit dessen Hilfe kann er sich Informationen individuell und interaktiv zusammenstellen und sie z.B. in der Rubrik „Mein Virtuelles Museum“ anderen Usern in kommentierter Form vorstellen. Informationen, Bilder und Texte sind nach Thema, Art und Umfang geordnet und auf verschiedenen Ebenen dargeboten, so dass die jüngere Generation mit anderen Lesegewohnheiten gleichermaßen angesprochen werden soll wie ein an ausführlichen Informationen interessiertes Expertenpublikum. Für beide gibt es außerdem spezielle Angebote. Denn das „Virtuelle Museum – Karlsruher Türkenbeute“ spricht ein heterogenes Publikum an: den Internetuser an sich, junge Leute sowie im Bildungs- und Forschungsbereich tätige Personen.

Die Website war nicht als 1:1-Transformation einer bestehenden musealen Sammlung ins Web gedacht, sondern als eine Adaption von Realien und Themen, als eine Erweiterung der konventionellen Ausstellungspraxis in den virtuellen Raum konzipiert. Daher sollte die Inszenierung Eigenschaften des Mediums Internet berücksichtigen und aufgreifen, z.B. Multimedialität (Filme, Object Movies, Hörbeispiele), Interaktivität, Vernetzung und Kommunikation (Verknüpfung, Object Movies, Zooms, Dreidimensionalität der Informationsebenen, Chat, Forum, Newssite, Links, Mein Museum).



## Projektziel:

Eine dem Medium Internet gerecht werdende Inszenierung soll dem User eine Wissens- und Informations-, aber auch eine Kommunikationsplattform bieten, die zur intensiven Auseinandersetzung mit der Materie anregt. Gleichzeitig wird mit Hilfe einer innovativen Bildaufnahmetechnik zum ersten Mal ein größerer Museumsbestand im Web präsentiert. Ebenso wichtig wie die wissenschaftlich-dokumentarische Intention ist der pädagogisch-didaktische Ansatz zur Vermittlung der Inhalte und das Selbstverständnis als Lernort. Dazu trägt auch der kommunikative Schwerpunkt des Projektes bei, der einen multidirektionalen Dialog initiieren, und die Newssite, die Aktualität und Dynamik wahren kann.

Das „Virtuelle Museum – Karlsruher Türkenbeute will das Internet als ein Medium der Bildung und Kulturvermittlung nutzen und im musealen Kontext etablieren, will dort unterhaltsames Lernen oder lehrreiche Unterhaltung propagieren und praktizieren.

### Präsentation des Virtuellen Museums im Badischen Landesmuseum:

Da die virtuelle Präsentation einen gänzlich anderen Charakter und andere Dimensionen als eine reale Ausstellung besitzt, laden PC-Stationen und Info-Terminals auch in den Ausstellungsräumen des Badischen Landesmuseums zum Besuch des Virtuellen Museums ein. Eine unmittelbare Verquickung des realen und virtuellen Raums erlebt der Besucher mit Hilfe kleiner Handcomputer (sog. PDAs), mit denen er vor die entsprechenden Vitrinen treten kann, um von einem bestimmten Exponat in der Ausstellung nicht ansichtige Details oder Seiten bzw. weitere Informationen abzurufen.



Terminals im Foyer des Badischen Landesmuseums Karlsruhe und PC-Stationen in der Sammlungsausstellung Karlsruher Türkenbeute:

## Projektpartner:

**Badisches  
Landesmuseum**  
Karlsruhe



Badisches Landesmuseum Karlsruhe  
(<http://www.landmuseum.de>)



Zentrum für Kunst und Medientechnologie  
Karlsruhe  
(<http://www.zkm.de>)

## Finanzierung:

Landesstiftung Baden Württemberg gGmbH



## Technische Realisierung:

Fox Mediadesign, Wien



Der Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung, am 26./27. Mai 2001  
in der Stiftung Deutsches Hygiene-Museum Dresden.

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

