

Wie van der Starre erläuterte, gibt es für Museen viele Gründe und Möglichkeiten, Multimedia-Technologie einzusetzen, in allen Bereichen, die laut ICOM-Definition ein Museum ausmachen: in der Sammlung, in der Forschung, in der Vermittlung und Präsentation:

- Multimedia-Technologie ergänzt die Inventarisierung und Dokumentation bei der Verwaltung seiner Sammlung, insbesondere durch Video-, Bild- und Toninformation;
- (Interaktive) Multimedia-Technologie kann in vielfältiger Form bei der Vermittlung und Präsentation eingesetzt werden, im Rahmen von museumspädagogischen Angeboten, als Ausstellungskatalog oder -information, für Führungszwecke u.ä.;
- Konservierung und Restaurierung von Objekten können mittels Multimedia-Technologien in all ihren Schritten und Folgen dokumentiert werden;
- die Forschung benötigt, um nur einige Beispiele zu nennen, eine vollständige Dokumentation, die Ermittlung von Daten, Simulation von Ansichten, die in der Realität nicht möglich sind, Bildererkennung und -vergleich, virtuelle Restaurierung und Rekonstruktion, die durch den Einsatz von Multimedia-Technologien wesentlich anschaulicher gemacht werden können;
- Multimedia-Technologie wird inzwischen auch als Material von Künstlern benutzt und damit Objekt von Museumssammlungen.

Die Definition eines Multimedia-Projektes hängt von den Inhalten ab, die geschaffen werden sollen, und von den Zielgruppen. Das setzt ein klares Konzept und eine definierte Zielsetzung voraus. Die Inhalte und die eingesetzte Technologie müssen immer wieder vor dem Hintergrund von Konzept und Ziel des Projektes überprüft werden. Es handelt sich hierbei um ein komplexes System von Faktoren, das in einem realistischen Rahmen ausbalanciert werden muss. Faktoren, die eine Rolle spielen, sind:

- Inhalte (Anteile von Text, Bild, Ton, Grafik, Video, interaktive Elemente);
- Budget (Kosten für Personal, Sachkosten, Rechte u.ä.);
- Intellektueller Anspruch (unterschiedliche Niveaus für unterschiedliche Zielgruppen, unterschiedliche Zwecke);
- Vollständigkeit (Auswahlkriterien für die Inhalte);
- Angestrebte Nutzung des Produkts (einmalige, mehrmalige, interaktive Nutzung ...);
- Erstellung und Pflege der Inhalte;

### **Multimedia in Museen. Treffen der Fachgruppe Dokumentation am 10.5.2000 in Cottbus**

Im Rahmen der Jahrestagung 2000 des Deutschen Museumsbundes in Cottbus hatte die Fachgruppe Dokumentation einen Tag mit dem Schwerpunkt Multimedia in Museen gestaltet. Jan van der Starre, RKD (Rijksbureau voor Kunsthistorische Documentatie), referierte grundsätzliche Aspekte und Einsatzmöglichkeiten von Multimedia im Museumskontext. Jan van der Starre ist EDV-Berater beim RKD, das die Sammlung und Bereitstellung von Materialien über westeuropäische bildende und angewandte Kunst vom späten Mittelalter bis zur Gegenwart mit dem Schwerpunkt niederländische Kunst zur Aufgabe hat (<http://www.rkd.nl>).



- Sprache;
- Systemvoraussetzungen für die Nutzung;
- Marketingstrategien und -mechanismen;
- Verpackung und Begleitmaterial;
- Vertrieb;
- Preis.

Die Arbeitsschritte für das Projektmanagement im Bereich Multimedia gleichen denen für andere Projekte: Definition von Zielsetzungen, Einrichtung eines Projektteams, gemeinsame Erstellung eines Arbeits- und Zeitplans sowie Festlegung von Teilzielen, Überwachung des Projektablaufs, Controlling mit Blick auf den Ablauf und die Ergebnisse, Verantwortlichkeit und Kontrolle der Arbeitsergebnisse. Multimedia-Projekte unterscheiden sich allerdings in einzelnen Facetten von anderen Projekten: Es gibt keine festgelegten Verfahrensweisen für die Entwicklung und Produktion von Multimedia wie in anderen Bereichen, z.B. Buchdruck. Die Technologie-Basis verändert sich sehr schnell. Kriterien für die Evaluierung der Technologien und Verfahren müssen vorhanden sein. Auch potenzielle Anwender sollten möglichst frühzeitig einbezogen werden, damit deren Bedürfnisse und Anregungen berücksichtigt werden können.

In ein Multimedia-Projekt sind verschiedenste Gruppen involviert, deren Kompetenz zum Gelingen beitragen: die Projektberatung durch die Museumsleitung, Museumsverwaltung / -technik, Sponsoren; das Projektmanagement durch den Projektmanager, durch wissenschaftliche Mitarbeiter, potenzielle Nutzer; ein Projektteam des Museums mit einem Vertreter des wissenschaftlichen Personals, Systemanalytiker, Programmierer, Art Director, Texter, Ton-/Videospezialist, Hardwarespezialist, Fotograf. In einem solchen Projekt werden eingefahrene und gewohnte Strukturen und Hierarchien im Museum aufgebrochen und stellen damit besondere Anforderungen an die Teammitglieder. Eine Schlüsselfunktion hat der Projektmanager, der die Verbindung zwischen allen Beteiligten herstellt und pflegt.

Eine Multimedia-Präsentation erfordert auch bei der Zusammenstellung und Strukturierung der Inhalte ein Umdenken. Der Aufwand für die Konvertierung und Aufbereitung von vorhandenen Texten, Inhalten für die Zwecke der Multimedia-Präsentation darf nicht unterschätzt werden. Hier ist vor allem das wissenschaftliche Personal gefordert, sich mit der neuen Technologie in Verbindung mit dem Fachwissen auseinander zu setzen. Multimedia-Projekte sind oft kooperative Projekte, in denen die unterschiedlichen

Bedürfnisse und Prioritäten der Beteiligten abgestimmt werden müssen. Einrichtungen können von solchen Aktivitäten profitieren, weil es ihr Profil verstärkt und neue Kontakte bzw. Beziehungen geknüpft werden können.

Im Anschluss an Jan van der Starres Referat wurden verschiedene CD-ROM-Projekte vorgestellt. Frau Biedermann und Frau Hellberg, Domäne Dahlem Berlin, gaben Einblick in den Stand ihrer Arbeit für das „Gläserne Museum“, d.i. die Präsentation eines digitalen Bildarchivs eines Fotografen. Der Nachlass umfasst 25.000 Negative, 8.000 Abzüge, Bücher, Manuskripte und persönliche Aufzeichnungen, die für die Nutzung zugänglich gemacht werden sollen. Im Moment befindet sich das Projekt (AB-Maßnahme) noch in der Phase der Sichtung und Ordnung der Bestände bzw. der Konzeptentwicklung. Multimedia soll hier für Zwecke der Präsentation im Internet und auf CD-ROM eingesetzt werden. Dabei muss für die Digitalisierung und Visualisierung eine Auswahl aus dem Bestand getroffen werden, die nach inhaltlichen Kriterien in Kooperation mit Fachwissenschaftlern getroffen werden soll. Verzeichnet werden soll der komplette Bestand.

Frau Flagmeier, Museum der Dinge – Bauhaus-Archiv Berlin, berichtete über ein ganz anderes Beispiel für eine Multimedia-Anwendung, nämlich im Kontext der Ausstellung „Niemals echt“ über die Kunststoff-Sammlung des Werkbundarchivs. Informationen zu Objekten, zum historischen Umfeld, Bild-, Text- und Tondokumente wurden zusammengestellt und den Ausstellungsbesuchern als Informationsmedium angeboten. Interaktive Elemente und Symbole für die verschiedenen Dokumententypen sollten die Besucher zum spielerischen interaktiven Umgang anregen und Inhalte anschaulich vermitteln. Finanziert wurde die Erstellung über ABM (wissenschaftliche Mitarbeiterin) in Kombination mit einer Abschlussarbeit für eine Qualifizierung im Bereich Multimedia.

Herr Bremer, Staatliche Museen zu Berlin, stellte das Stufenkonzept für die Internetpräsentation der Staatlichen Museen vor. Begonnen wurde mit der Bereitstellung von Basisinformationen zu den Museen und mit Sonderseiten zu speziellen Ausstellungsprojekten. Diese Präsentationen werden mit einem Veranstaltungskalender und Presseinformationen weiter ausgebaut. Ziel ist es, dass die Museen die Möglichkeiten der Internetpräsentation für ihre Zwecke entdecken und selbst nutzen. Formulare und Tools für die Erfassung der Informationen versetzen die Museen in

die Lage, die Informationen über „ihr“ Museum eigenverantwortlich zu pflegen und laufend zu aktualisieren. Im Moment handelt es sich noch um ein Datenbanksystem, in dem die Informationen verwaltet werden. Geplant ist ein elektronischer Workflow, das auf XML (Extensible Markup Language) basiert. Ziele sind der Aufbau eines museumspädagogischen Netzes, Homepages für alle Museen und Sonderbeiträge zu besonderen Events bzw. Ausstellungsprojekten.

Klaus Bulle, Museumsberater aus Osnabrück, stellte die CD-ROM „Streifzug durch Museen in Weser-Ems“ vor, die die Abschlussarbeit des Projektes Musealog III, einer Qualifizierungsmaßnahme für Geisteswissenschaftler im Bereich Museumsdokumentation, bildet. Hier wurden Daten, die lokal mit unterschiedlicher Software verzeichnet wurden, exportiert und mittels Dublin Core für eine gemeinsame Präsentation aufbereitet. Nach Ende der Ausstellung und des Projektes sichert und präsentiert die CD-ROM die Arbeitsergebnisse: Informationen über Konzepte und Inhalte der Ausstellung sowie über die einzelnen Objekte.

Ergänzt wurden die Vorträge und Präsentationen durch Berichte aus den Arbeitsgruppen Aus- und Fortbildung, Multimedia / Electronic Publishing, Software-Vergleich, Regelwerke, Übersetzung des SPECTRUM-Standards sowie durch einen Kurzbericht über den Kongress Information und Öffentlichkeit in Leipzig, die Vorstellung der Web-Seiten des Deutschen Museumsbundes (<http://www.museumsbund.de>) und zum Internationalen Museumstag (21. Mai 2000) und außerdem durch Informationen über europäische Projekte. Das nächste Treffen der Fachgruppe Dokumentation wird in zeitlicher Verbindung mit einer Fortbildungsveranstaltung der AKMB zu neuen Organisationsformen und Strukturen in Kunst- und Museumsbibliotheken Ende Oktober / Anfang November in Berlin stattfinden.

*Margret Schild*  
(Theatermuseum / Filmmuseum Düsseldorf, Bibliothek)