

# Die Bibliothek des Watermill Center – ein Ort der Inspiration

*Deb Verhoff – (The Watermill Center, Water Mill NY)  
Übersetzung: Margret Schild*

Dieser Beitrag beschreibt das Bibliothekskonzept, das für das Watermill Center, ein interdisziplinäres Laboratorium für die Künste und Geisteswissenschaften auf Long Island, New York, entwickelt wird. Das Zentrum wurde von Robert Wilson, Regisseur und bildender Künstler, als ein Ort gegründet, wo junge und aufkommende Künstler arbeiten, lernen, kreativ sind und sich gemeinsam weiterentwickeln können. Das Watermill Center verbindet die Praxis der darstellenden Künste mit den Geisteswissenschaften, der naturwissenschaftlichen Forschung und der Inspiration durch die bildenden Künste. Mit diesem Ansatz ist das Zentrum einzigartig in der weltweiten Szene des experimentellen Theaters und versammelt damit regelmäßig die besten Köpfe aus allen Disziplinen, um, – mit Wilsons Worten ausgedrückt – das zu tun, was sonst niemand macht.

## Eine lebendige Bibliothek

Das Watermill Center wurde als ein Laboratorium für Aufführungen gegründet, wo sich Künstler versammeln, um zusammen zu arbeiten, neue Werke zu schaffen und Ideen auszutauschen. Wir haben Bezeichnungen aus dem naturwissenschaftlichen Sprachgebrauch entliehen, um zu beschreiben, was dort passiert: ausbrüten, experimentieren, forschen. Unser neues Bibliothekskonzept unterstützt dieses dynamische Streben. Ein unterirdisches Gebäude wird Räume für die laufende Forschung, für Ausstellungen und theatrale Aufführungen beherbergen. Eine umfassende digitale Bibliothek wird diese multidisziplinäre Umgebung, wo Künstler und Besucher durch das praktische Tun lernen, unterstützen und bereichern.

Die Bibliothek soll ein inspirierender und lebendiger Ort sein, an dem die künstlerische Praxis und Aktivitäten innerhalb des Watermill Center verknüpft werden – mit einer Sammlung von Kunstwerken und Artefakten aus aller Welt, dem digitalen Archiv der vor Ort entstandenen Werke, den Sammlungen Robert Wilsons und seiner Mitarbeiter sowie einem die Forschung unterstützenden Angebot an Büchern, Medien und Online-Datenbanken.

Besonders augenfällig ist die Sammlung von Kunstwerken und Artefakten, die über das ganze

Watermill Center verteilt ist. Es handelt sich um eine sehr persönliche und ausgewählte Sammlung von insgesamt ca. 8.000 Objekten aus allen Kontinenten, entstanden seit der Steinzeit bis in die Gegenwart. Arbeiten von Stämmen in Indonesien, Ozeanien und Afrika werden neben zeitgenössische Kunstwerke gestellt, die von einem breiten Spektrum von Künstlern geschaffen wurden, – darunter Paul Thek, Donald Judd, Agnes Martin, Dash Snow und von jungen aufkommenden Künstlern. Eine außergewöhnliche Sammlung von Stühlen – entworfen von Designern wie Gerrit Rietveld, Charles Eames, Gio Ponti, Shiro Kuramata und Robert Wilson – wurde innerhalb der Räumlichkeiten verteilt. Der Hauptwert jedes Objektes liegt in seiner Beziehung zur Architektur und den anderen Kunstwerken vor Ort. Neuerwerbungen werden Teil dieses Gesamtdialogs.

Der einzigartige rote Faden, der all diese Aspekte verbindet, ist die künstlerische Leitung von Robert Wilson. Das Watermill Center als Ganzes kann als Kunstwerk verstanden werden, das sich ständig verändert – wenn neue Kunstwerke hinzukommen oder neu arrangiert werden. Innerhalb dieser sehr spezifischen Installation werden viele unerwartete Geschichten erzählt. Künstler, die vor Ort wohnen, schaffen Werke in einer Umgebung, in der die Geschichte der Menschheit mithilfe von Kunst erzählt wird. Ihre Projekte reflektieren einen Ort, der dynamisch und überraschend ist. Wir

*Our responsibility as artists is to  
ask questions, that is to say*

WHAT IS IT  
and NOT  
WHAT IT IS

*for if we know what it is we are  
doing there is no need to do it*

Robert Wilson

versuchen, die Erfahrung des Entdeckens und Überrascht-Werdens durch die Strukturen der Bibliothek zu fördern.

### Inspiration

Ein wichtiger Einstiegspunkt, den die Bibliothek als Ort der Inspiration den Künstlern bietet, ist das Angebot, die Sammlungen des Watermill Center unmittelbar nutzen zu können. Vor Ort lebende Künstler haben die Möglichkeit, in einer einzigartigen Umgebung zu leben und zu arbeiten – umgeben von tausenden Kunstwerken und Artefakten aus allen Kulturen.

Einige dieser Künstler entscheiden sich dafür, konkrete Objekte aus der Kunstsammlung als Ausgangspunkt für ihre Arbeit auszuwählen. Die in Los Angeles lebende Künstlerin Megan Whitmarsch und das Kollektiv My Barbarian (Malik Gaines, Jade Gordon und Alexandro Segade) kreierte ein Stück und neue Objekte, die sich auf den Ort und die Sammlung bezogen. Ihr Stück „Tourists from the Future“ ist eine Science-Fiction-, New-Wave- und Pop-Geschichte über Zeitreisen und nachhaltigen Tourismus (Öko-Tourismus). Ein anderes künstlerisches Team – Egill Sæbjörnsson und Marcia Moraes – recherchierte während seines Aufenthalts für eine neue Pop-Oper. Im Rahmen ihrer abschließenden Performance „besetzten“ die Künstler das Gebäude und seine Sammlungen – um sie als ihre Bühne, als Schauspieler und Basis zu nutzen. Orte und Objekte in der Umgebung des Zentrums wurden durch Videoprojektionen, Aufführungen und Musik einbezogen und damit belebt. Das Archiv des Watermill Center enthält eine um-

fangreiche audio- und visuelle Dokumentation solcher Arbeiten.

Eines unserer wichtigsten Ziele – der Bibliothek als Ort der Inspiration – ist es, unsere Dokumentation verstärkt Künstlern und anderen, die kreative Anregung suchen, zugänglich zu machen. Wir werden detaillierte Informationen über die vorhandenen Sammlungen bereitstellen, um so den kulturellen Kontext stärker deutlich zu machen. Unser Katalog über die historische Kunstsammlung wird auch die zeitgenössischen Kunstwerke enthalten, die von den historischen inspiriert wurden. Indem wir beides vereinen, versuchen wir, die Geschichte des kreativen Schaffensprozesses umfassender darzustellen. Wir möchten nachvollziehbar machen, welche unterschiedlichen Funktionen dieses Objekt hatte – von seiner ursprünglichen Aufgabe bis zu jenem kreativen Akt, den es inspiriert hat, nachdem es in ein Künstleratelier gebracht wurde.

### Auffinden

In der nächsten Generation der Kunstbibliotheken wird das Auffinden von Informationen durch die Neugierde gesteuert werden. Statt den Fokus allein auf die Strukturen oder die Klassifikation zu richten, werden wir das Browsing als zentralen Einstiegspunkt in die Suche anbieten. Künstler sollen die Möglichkeit haben, quer über alle Sammlungen hinweg nach Materialien – wie Federn oder Textilien –, nach rituellen Objekten – wie Totenmasken –, nach literarischen Anspielungen, Gesten oder anderen visuellen Kriterien zu suchen.

Künstler und Besucher des Watermill Center werden dazu eingeladen, zum Inhalt und Arrange-

Abb. 2: Hope Essers  
*Telegraph Progress*,  
aufgeführt am Watermill  
Center, Long Island, NY,  
am 27. Juli 2013.  
Foto: Anna Olthoff



ment der Sammlung beizutragen. Auf diese Weise werden sie in die Lage versetzt, die Spuren der Nachforschungen wahrzunehmen und zu verfolgen, die andere hinterlassen haben. Der digitale Raum wird die Zusammenarbeit nachahmen und Begegnungen ermöglichen, die durch die offene Gestaltung der materiellen Arbeitsplätze unterstützt werden.

Einige Kernpunkte, die die interaktiven Aspekte der Bibliothek als Ort der Inspiration ausmachen, sind:

- Die Klassifikation der Bücher und Objekte wird kombiniert mit der Möglichkeit, diese für eine individuelle Nutzung oder mit Bezug auf einzelne Projekte zu verändern, z. B. mithilfe von RFIDs.
- Die Möglichkeit, materielle und virtuelle Objekte zu kombinieren, z. B. durch große Touchscreens in Arbeitsbereichen und Studios.
- Mobiler Zugang, um den Standort einzelner Objekte zu lokalisieren und ausführlichere Informationen über ihre kulturellen und künstlerischen Kontexte bereitzustellen.
- Die Nutzung von semantischem Vokabular und Crowd-basiertem Tagging, was eine Zusammenarbeit und ergänzende Wege beim Browsing ermöglicht.
- Die Erfassung und Suche nach Inhalten mithilfe von Gesten, Formen und visuellen Kriterien.
- Ein Feedback-System, über das die im Zentrum weilenden Künstler und Forscher Bilder und Dokumente über ihre Projekte ergänzen und damit in den Gesamtdialog einbringen können.

### Prozesse

Um diese Innovationen in die Praxis umsetzen zu können, werden die digitalen Dienstleistungen der Bibliothek in den nächsten zwei bis drei Jahren parallel zur konkreten Gestaltung der Räume ausgebaut. Unser aktueller Fokus liegt darauf, die Voraussetzungen für eine Reihe von Applikationen, die den dynamischen Zugang zu den einzigartigen Sammlungen des Watermill Center ermöglichen und verwalten, zu schaffen.

Für diesen Zweck wurden Metadaten-Experten engagiert, um Software-Applikationen zu analysieren und Empfehlungen auszusprechen, welche am besten für die Verwaltung der Sammlungen des Watermill Center geeignet sind. Dazu gehören eine Auswahl von digitalen Datenformaten für die formale und inhaltliche Erschließung sowie eine integrierte Unterstützung der Suche der Benutzer.

Wir haben gerade das erste Jahr – des auf drei Jahre ausgelegten – Projektes zur Entwicklung eines Bibliothekssystems und der Implementierung von neuen Technologien abgeschlossen. Bisher wurden Nutzerszenarien und eine Ist-/Soll-Analyse der aktuellen Programme erstellt, relevante Metadaten-Standards ermittelt, die Migration der aktuellen Metadaten einschließlich digitaler Datensets in die empfohlene Software geplant. Zurzeit liegt unser Fokus auf der Auswahl von lokalen Taxonomien und von kontrolliertem Vokabular für die Querschnittsnutzung in den neuen Applikationen. Parallel dazu fahren wir damit fort, die Objekte in unseren verschiedenen Sammlungen zu identifizieren und zu verzeichnen.

Das Watermill Center kooperiert mit den Bibliotheken der New York University in Hinblick auf die Gestaltung und Planung der Bibliothek als Ort der Inspiration. Wir profitieren in diesem Zusammenhang von den dort vorhandenen Erfahrungen sowie ihrer führenden Rolle bezüglich des Bibliotheksbaus und digitaler Dienstleistungsangebote.

Im nächsten Jahr beginnen wir damit, die interaktiven Aspekte zu planen. Wir wollen dabei unsere Design-Kompetenz beratend und unterstützend einbringen bzw. auf eine Integration von materiellen und virtuellen Arbeitsbereichen hinarbeiten.

### Ausblick

Bibliotheken werden nicht länger als Aufbewahrungsort von Sammlungen gestaltet, sie werden als ein Ort verstanden, wo aktiv Wissen mithilfe eines organisierten Zugangs zu Informationen erzeugt wird. Wir möchten diese Idee weiterentwickeln. Was kann eine Bibliothek tun, um Künstler zu inspirieren?

Unsere Bibliothek versteht sich als Studio, nicht als Aufbewahrungsort. Eine der Komponenten dieser Bibliothek werden Bereiche für Aktivitäten sein, wo der Dialog, das Erzählen von Geschichten und Kreativität vorrangig sind. Es gibt eine klare Struktur innerhalb des Watermill Center. Innerhalb dieser Struktur verändert sich alles. Alles ist möglich.

Die Geschichte des Watermill Center ist – in einem größeren Zusammenhang gesehen – eine Geschichte der Möglichkeiten und der kreativen Prozesse. Die Arbeiten, die vor Ort von Künstlern geschaffen wurden, werden in diesem größeren Kontext reflektiert und dokumentiert. Eine Bibliothek, die die Forschung unterstützt, ist alltäglich, aber eine Bibliothek, die den kreativen Prozess dokumentiert und fördert, wird eine Inspiration sein.