

Die Zukunft in Kunst- und Museumsbibliotheken: Digitale Wissensräume – extended

Herbstfortbildung der AKMB im LWL – Museum für Kunst und Kultur, Westfälisches Landesmuseum Münster, 17./18. November 2016

Birgit Fernengel

Digitale Wissensräume, das Schlagwort für den Workshop der AKMB auf dem Bibliothekartag 2016 in Leipzig wurde für die darauffolgende Herbstfortbildung¹ angesichts der Themenvielfalt und des großen Interesses wieder aufgenommen und, wie schon im Titel anklingend, um zahlreiche Aspekte erweitert.

Wie können die Kataloge der Kunst- und Museumsbibliotheken, die Literatur- und Bild-datenbanken im Arbeitsalltag verknüpft, wie die Objekt- und Ausstellungsdatenbanken der Museen eingebunden werden, sodass eine virtuelle Forschungsumgebung für die MitarbeiterInnen der einzelnen Häuser geschaffen werden kann, und wie sollen und können auch externe NutzerInnen davon profitieren? Welche Projekte gibt es bereits, welche Fragen sind noch nicht beantwortet? Vortragende aus Deutschland, den Niederlanden und den USA stellten ganz unterschiedliche Projekte aus Bibliotheken, Museen und Kunsthochschulen vor.

Ksenia Stanicka-Brzezicka und *Barbara Fichtl*, Herder-Institut für historische Ostmitteleuropaforschung in Marburg, sprachen in ihrem Vortrag die Erwartung aus, durch die Verbindung der einzelnen Fachbereiche des Institutes die Grenzen der spezialisierten Arbeitsbereiche zu überwinden. Um den Bibliothekskatalog des Herder-Instituts gruppieren sich u. a. eine Bild-datenbank, ein Kartenkatalog, eine Archivdatenbank, ein Verlag sowie ein Bibliografieportal über die Länder Ostmitteleuropas. Projekte, wie z. B. das „Dehio Handbuch der Kunstdenkmäler in Polen“ oder „Virtuelle Rekonstruktionen in transnationalen Forschungsumgebungen – Das Portal: Schlösser und Parkanlagen im ehemaligen Ostpreußen“ können aus diesem Fundus schöpfen. Zudem wird eine Forschungsinfrastruktur für „Kunstdenkmäler in Ostmitteleuropa“ bereitgestellt, ein internationales Verbundprojekt. Hier sollen Methoden, Konzepte und Produkte der digitalen Kunstgeschichte angewendet und erprobt werden.² Die seit 2015 bestehende Abteilung „Digitale Geschichte und IT“ betreut die verschiedenen Softwaresysteme der einzelnen Sammlungsdatenbanken und Plattformen, orga-

nisiert deren interne Vernetzung genauso wie die länderübergreifende Vernetzung der Infrastrukturen der digitalen Sammlungsdocumentationen.

Geert-Jan Koot, Bibliothek des Rijksmuseum Amsterdam, stellte in seiner Funktion als Projektmanager des Konsortiums das Konzept des neuen „Art Discovery Group Catalogue“³ vor. Zwar ist die datenbankübergreifende Suche im Bereich der Kunstgeschichte fest etabliert, früher der Virtuelle Katalog Kunstgeschichte, danach artlibraries.net, dennoch sprach Geert-Jan Koot von zahlreichen Einschränkungen in diesem Bereich, die zu Überlegungen für ein neues, anderes strukturiertes Konsortium führten: Die Suchtechnologie müsse schneller und flexibler werden und neue Technologien müssten eingesetzt werden, dublette Treffer sollten herausgefiltert werden können und nicht zuletzt die Katalogeinträge der Bibliotheken mit weiteren bibliografischen Daten von Kunstbibliografien, von Verlagen, Archiven, Rezensionen, Datenbanken, E-Journals und OA-Plattformen angereichert werden. Erste Gespräche mit OCLC erfolgten 2012, es wurden Konzepte erstellt, wie die Katalogdaten der teilnehmenden Bibliotheken von artlibraries.net in den WorldCat überführt und wie die dort vorhandenen Daten am besten miteinander verknüpft werden können. Wenig später wurde ein Aufruf zur Teilnahme gestartet, inzwischen sind mehr als 60 Kunstbibliotheken weltweit Mitglieder des „Art Discovery Group Catalogue“.

Über „Wissenschaftliche Kommunikationsinfrastrukturen – virtuelle Forschungsumgebungen am Beispiel von WissKI“⁴ referierte *Mark Fichtner*, Abteilung Museums- und Kulturinformatik am Germanischen Nationalmuseum Nürnberg. In Zusammenarbeit mit dem Lehrstuhl für Informatik der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, dem Germanischen Nationalmuseum Nürnberg sowie dem Zoologischen Forschungsmuseum Alexander Koenig Bonn wurde 2009 in einem ersten DFG-Projekt ein auf Internettechnologien basiertes System (Erlangen CRM) entwickelt, das die wissenschaftliche Kommunikation und Dokumentation von kulturellen Einrichtungen mithilfe

von Ontologien bei der Wissensverarbeitung unterstützt. Für die interne Datenhaltung wurde der CIDOC-CRM-Standard genutzt. Das Folgeprojekt WissKI II wurde von der DFG zwischen 2014 und 2016 mit dem Ziel gefördert, alle Daten der jeweiligen Einrichtung an einem zentralen Ort zu speichern, Netzwerke und Zusammenhänge aufzuzeigen, alles unter dem Stichwort der semantischen Datenmodellierung. Zurzeit wird WissKI zur Organisation virtueller Forschungs-umgebungen eingesetzt, zur Unterstützung von Ausstellungsvorbereitungen sowie für virtuelle Ausstellungen und deren Präsentation. Zu den Anwendern zählen nicht nur die oben erwähnten Museen, sondern auch die Deutsche Nationalbibliothek und das Deutsche Museum München. Auch einige andere Kultureinrichtungen setzen inzwischen WissKI ein. Während der eigens dafür verlängerten Pause zwischen den Vorträgen konnten sich interessierte KollegInnen mögliche Anwendungen von und den Aufwand der Einarbeitung in WissKI erklären lassen und darüber mit dem Referenten diskutieren. So wurden Fragen, z. B. nach der Möglichkeit der Einbindung von Normdaten wie Getty TGN und GND, positiv beantwortet.

In der Pause konnte in einer zweiten Gruppe über die Frage diskutiert werden: „Wie digital ist meine Bibliothek? Was wird benötigt, was kann ich ändern?“ Dabei kam es zu einem Erfahrungsaustausch über die jeweiligen Möglichkeiten der eigenen Einrichtung, die Zusammenarbeit mit anderen Abteilungen innerhalb eines Museums, die mögliche oder bereits bestehende Verknüpfung von Bibliotheks- und Objektdatenbanken, den Einsatz von elektronischen Publikationen u. v. a. m.

Über ein weiteres DFG-Projekt aus Nürnberg, nämlich die kooperative Erschließung von Presseauschnitt-Sammlungen über zeitgenössische Künstler am Institut für moderne Kunst, berichtete *Kathrin Mayer*, stellvertretende Direktorin des Instituts. Mit der Presseauschnitt-Sammlung wurde bereits in den 1950er-Jahren begonnen, sie umfasst inzwischen rund 200.000 Artikel. Die Dossier-Mappen mit den Ausschnitten sind fast vollständig im OPAC dieser Bibliothek nachgewiesen. Nun soll die digitale Erschließung erfolgen, was eine Onlinebereitstellung der Artikel mit qualitativ hochwertigen Metadaten und einem effizienten Recherchetool beinhaltet. Die Daten werden auf den Servern des GBV (Gemeinsamer Bibliotheksverbund) gespeichert, der Workflow mithilfe des Systems MyBib eDoc organisiert: Dabei hat sich die Vorgehensweise des Scannens und Erschließens in einem Schritt als beste und schnellste Lösung herausgestellt. Die DFG-Förderung wurde für den Zeitraum 2014

bis 2016 bewilligt und nach einem Folgeantrag um weitere drei Jahre verlängert.⁵ Das Institut für moderne Kunst sieht in der Digitalisierung der Presseauschnitt-Sammlung ein Pilotprojekt für verwandte Einrichtungen, wie z. B. das documenta Archiv in Kassel – erste Gespräche für mögliche Kooperationen wurden bereits geführt.

Nicht immer sind in Bibliotheken und anderen kulturellen Einrichtungen IT-Mitarbeiter unmittelbar beschäftigt. Wie digitale Wissensräume von Bibliothekaren auch ohne die Hilfe einer IT-Abteilung oder externer Dienstleister gestaltet werden können, erklärte *Ralf Stockmann*, Referatsleiter Innovationsmanagement bei der Staatsbibliothek zu Berlin. Der Anteil an digitalen Diensten von Bibliotheken und kulturellen Einrichtungen steigt kontinuierlich, der Mehrbedarf an Know-how in diesem Bereich kann aber durch die Ausbildung nicht vollständig abgedeckt werden. Eine mögliche Lösung können sogenannte niedrighschwellige Technologien sein, die es bereits nach einer kurzen Schulung ermöglichen, selbst digitale Medien zu erstellen – etwa die Gestaltung von virtuellen Ausstellungen, deren Erweiterung mithilfe des Angebots eines Podcast usw. Dazu eignen sich beispielsweise Wordpress als CMS-System und Bootstrap als CSS-Framework, um eine typografisch einheitliche Webseite zu gestalten. Einige dieser Werkzeuge, die auch in der Staatsbibliothek Berlin eingesetzt werden, wurden vom Referenten vorgestellt. Sobald man den Umgang mit diesen Technologien erlernt habe, könne und solle man sich ständig fortbilden, d. h. einschlägige Foren, Newsletter und Zeitschriften lesen und verfolgen, so der abschließende Appell ans Auditorium.

Der zweite Tag der Herbstfortbildung begann mit dem Vortrag von *Anne-Dorothee Boehme*, John M. Flaxman Library Special Collections, The School of the Art Institute of Chicago, unter dem Titel „All together now. Libraries collaborate to create history now“.⁶ Das „Chicago Collections Consortium“ wurde 2007 von sechs Institutionen gegründet, um kulturelle Informationen über Chicago zu bündeln und interessierten Benutzern zur Verfügung zu stellen. Inzwischen umfasst das Konsortium 24 Mitglieder – Museen, Archive, Hochschulen – und wird teils von Stiftungen, teils von privaten Geldspenden finanziert. Wie ein solches Konsortium geplant und umgesetzt werden kann, wurde in diesem Vortrag Schritt für Schritt vorgestellt.

Aus den Niederlanden berichtete *Jantiene van Elk*, TextielMuseum Tilburg, ebenfalls über ein auf lokaler Ebene etabliertes kulturhistorisches Portal: „Geschiedenislokaal013: Bringing together educational historical sources in a virtual class room“. Portale dieser Art, „Geschiedenis-

lokaal“ genannt, sind in den Niederlanden inzwischen weit verbreitet: In Tilburg haben sich fünf Einrichtungen zusammengeschlossen, das Regionaal Archief Tilburg, TextielMuseum, Brabant Collectie – Tilburg University, Bibliotheek Midden Brabant und Stadsmuseum Tilburg. Vorrangiges Ziel dieses Portals ist es, das kulturelle Erbe der Region auch digital zur Verfügung zu stellen. Man kann nach Fotos, alten Karten und Stadtplänen sowie nach Objekten des täglichen Lebens suchen. Einzelne Themen werden von den Kultureinrichtungen unter pädagogischen Aspekten für Schüler und Studenten aufbereitet.⁷

In ihrem zweiten Vortrag umschrieb *Anne-Dorothee Boehme* einen Teilbereich ihrer täglichen Arbeit mit „The Other Dynamic Library – Organization of Knowledge in Flaxman Library Special Collections“. Zur Kunstbibliothek der Hochschule gehört ein umfangreiches Künstlerarchiv, das ständig erweitert wird. Wie diese Materialien archiviert, erschlossen und den Studenten zur Verfügung gestellt werden, erläuterte die Vortragende anschaulich anhand zweier Nachlässe, dem Archiv der Künstlerbuchhändlerin Tony Zwicker und dem der Randolph Street Gallery. Berücksichtigt wurde dabei die Nachfrage durch die Studenten. Um den Zugang effektiver zu gestalten, wurden die Materialien z. B. nicht chronologisch, sondern nach Programm- und Projekteinheiten sortiert und entsprechend erschlossen. Studentische Hilfskräfte werden eingesetzt, um die Materialien zu ordnen und – wenn möglich – zu digitalisieren. Und die Kunststudenten nutzen die Bibliothek und das Archiv nicht nur als Lernort, sie nutzen die Räumlichkeiten der Bibliothek und die Archivmaterialien auch aktiv für neue eigene Kunstprojekte.⁸

Ebenfalls von einer US-amerikanischen Hochschule, der University of California, Santa Cruz,

berichtete *Elisabeth Remak-Honnef*, Leiterin der Special Collections and Archives, McHenry Library, unter dem Titel „The Digital Scholarship Commons at UC Santa Cruz: Digital and Physical Spaces for Collaborative Research Projects, Programs and Exhibits“. Zum Bestand der Bibliothek von Santa Cruz gehören etliche Fotosammlungen und Kunstarchive. 2009 erhielt sie das Archiv der Gruppe „Grateful Dead“ und ausreichend finanzielle Mittel dazu, um eine Webseite dafür einzurichten: <https://www.gdao.org/> [letzter Zugriff: 12.02.2017]. Dies wurde in Zusammenarbeit mit dem Institute of Museum and Library Services und mithilfe der Software Omeka realisiert. Diese Software wird in der Folge auch in anderen Projekten der Bibliothek eingesetzt und auch von Dozenten und Studenten – u. a. zur Umsetzung von Studieninhalten, virtuellen Ausstellungen – genutzt.⁹

Zum Abschluss der Tagung stellte *Jessica Tropp*, Kunstvermittlung, LWL – Museum für Kunst und Kultur in Münster, ein Projekt der Gastgeber vor: den Spieletisch „Westfälischer Friede“, der anlässlich der Wiedereröffnung des Museums im Neubau installiert wurde. Die Abteilung Museumspädagogik entwickelte gemeinsam mit einer externen Firma ein Medienkonzept für ein komplexes und historisch bedeutendes Thema für den Ausstellungsraum „Dreißigjähriger Krieg und Westfälischer Friede“. Das didaktische Ziel bestand darin, die Grundproblematik von Konferenzen und die Komplexität der Verhandlungen in dieser Zeit zu verstehen (die Rolle von Land, Gold, Status, Religion). Jeder Spieler kann und soll seine Position stärken, gemeinsames Ziel ist aber auf jeden Fall der Friedensschluss. Der Zugang sollte spielerisch sein und auch junge BesucherInnen ansprechen. Das Spiel ist in Form eines Verhandlungstisches aufgebaut, an dem bis zu 10 Spieler Platz nehmen können. Der Ein- und Ausstieg aus dem laufenden Spiel ist jederzeit möglich, d. h. eine eigens programmierte Künstliche Intelligenz übernimmt nach einer festen Zeit der Inaktivität eines Teilnehmers automatisch dessen Position. Die historischen Hintergründe sind in Form von virtuellen Karten aufbereitet und können nebenher durchgelesen werden. Die historische Person Otto von Habsburg führt durch das Spiel, die einzelnen SpielerInnen schlüpfen in die Rollen der wichtigsten Verhandlungspartner. Der Spieletisch erhielt zahlreiche Auszeichnungen – unter anderem den Deutschen Computerspielpreis 2015 für die „Beste Innovation“ – und ist inzwischen ein Publikumsmagnet des Museums.¹⁰

Im Begleitprogramm der Herbstfortbildung wurden auch dieses Mal Führungen angeboten, durch die Ausstellungsräume sowie durch die

Abb. 1: Martin Zangl führt durch die Bibliothek des LWL – Museum für Kunst und Kultur.
Foto: Anja Westermann



Bibliothek des LWL – Museum für Kunst und Kultur. Das Konzept des Architekten Volker Staab für den Neubau wurde interessiert aufgenommen und diskutiert.

Der Dank geht an dieser Stelle ganz herzlich an Martin Zangl für die zuverlässige und gute Organisation vor Ort, die eine intensive Arbeitsatmosphäre ermöglichte, und in gleicher Weise an Evelin Morgenstern (Initiative Fortbildung e.V.) sowie an den Vorstand der AKMB für die thematische Vorbereitung der Tagung und die professionelle Moderation der Vorträge und Diskussionen.

1. Alle Vorträge der Veranstaltung bzw. Folien dazu finden Sie auf der Internetseite der AKMB im Archiv der Fortbildungen unter <https://www.arthistoricum.net/netzwerke/akmb/fortbildung/arbeits-und-fortbildungsveranstaltungen-zu-fachthemen-archiv/herbst-2016/> [letzter Zugriff: 24.01.2017]. Die Vorträge des Workshops „Digitale Wissensräume – Zukunft in Kunst- und Museumsbibliotheken“ auf dem Bibliothekartag in Leipzig 2016 finden Sie unter <https://www.arthistoricum.net/netzwerke/akmb/fortbildung/jahrestagungen-der-akmb-archiv/> [letzter Zugriff: 24.01.2017].
2. Ausführliche Informationen zu diesen Projekten des Herder-Instituts Marburg siehe unter <http://www.herder-institut.de/forschung-projekte/laufende-projekte.html> bzw. <http://www.herder-institut.de/forschung-projekte/abgeschlossene-projekte.html> [letzter Zugriff jeweils: 24.01.2017].
3. <http://www.artdiscovery.net/> [letzter Zugriff: 24.01.2017].
4. Das WissKI-Projekt auf den Seiten des Germanischen Nationalmuseums Nürnberg: <http://www.gnm.de/forschung/forschungsprojekte/wisski-2/> und weitere Informationen zu der Softwareplattform WissKI: <http://wiss-ki.eu/> [letzter Zugriff jeweils: 24.01.2017].
5. Siehe auch den Bericht über die Herbstfortbildung 2013 in den AKMB-news 20 (2014), 1, S. 36–38. Kathrin Mayer hatte dort über den ersten Antrag bei der DFG und die damit verbundenen Anforderungen und Probleme gesprochen (<http://www.moderne-kunst.org/archiv/dfg-projekt.html> [letzter Zugriff: 24.01.2017]).
6. Siehe den Abdruck des Vortrages in diesem Heft, S. 25, sowie explore.chicagocollections.org [letzter Zugriff: 24.01.2017].
7. Siehe auch <http://www.geschiedenislokaal013.nl> [letzter Zugriff: 24.01.2017].
8. Siehe dazu die zahlreichen Fotos des Vortrages unter: https://www.arthistoricum.net/fileadmin/groups/arthistoricum/Netzwerke/AKMB/2016/Muenster_2016_JFABC_mit_text.pdf, sowie die Webseite der Flaxman Library <http://www.saic.edu/academics/librariesandspecialcollections/johnmflaxmanlibrary/> [letzter Zugriff jeweils: 24.01.2017].
9. Webseite der Bibliothek, Projekte etc. unter <http://guides.library.ucsc.edu/speccoll/> [letzter Zugriff: 24.01.2017].
10. Siehe dazu die Folien des Vortrages unter https://www.arthistoricum.net/fileadmin/groups/arthistoricum/Netzwerke/AKMB/2016/2016-11-17_Spieltisch.pdf sowie einen Film mit anschaulichen Erklärungen zum Spiel unter https://www.arthistoricum.net/fileadmin/groups/arthistoricum/Netzwerke/AKMB/2016/Spieltisch-Muenster_Film-Nr2-Gameplay_V02.mp4 [letzter Zugriff jeweils: 24.01.2017].