

Open Data – Partizipation in Online-Bildsammlungen

Open Data – Participation in Online-Image-Collections

Bianca Bocatius

Institut für Sprache und Information, Abteilung Informationswissenschaft,

Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf

Universitätsstr. 1, 40225 Düsseldorf

Telefon: +49 211 81-11535 Fax: +49 211 81-12917 Email: volkmar@phil-fak.uni-duesseldorf.de

Internet: <http://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/infowiss/startseite/>

Zusammenfassung

Infolge der Entwicklung des Social Webs, das sich nicht mehr allein auf die Informationsverbreitung fokussiert, sondern das durch soziale Medien ebenfalls den Nutzer mit seinen Verhaltensweisen und Bedürfnissen sowie seine Inhalte einbeziehen kann, verändern sich Funktionsweisen von Online-Bildsammlungen. Der Artikel thematisiert deshalb zunächst die Konzepte von Online-Bildportalen unterschiedlicher Einrichtungen und Initiativen. Die Europeana, das Google Art Project sowie das Portal ArtsConnectED des Minneapolis Institute of Art und dem Walker Art Center zeigen auf vielfältige Weise, wie den im Social Web neu entstandenen Ansprüchen entsprochen werden kann.

Um die Möglichkeiten des Gebrauchs von Objektabbildungen aufzuzeigen, geht dieser Artikel des Weiteren auf Open Data sowie dem Phänomen der Hackathons ein. Das Rijksmuseum Amsterdam führte den Hackathon „Paint Job“ durch, bei dem Interessierte die digitalen Objektabbildungen veränderten. Mit einem Open Data-Konzept wird nun die digitale Sammlung des Rijksmuseums Amsterdam für die gesamte Bevölkerung nutzbar gemacht.

Welchen Wert Open Data-Konzepte sowie Hackathons für die Museumsbesucher, Online-Gast und die Museumssammlung haben, wird im Artikel diskutiert.

Abstract

This paper elaborates on online-image-collections, open-data-concepts and the phenomena of hackathons. Due to the development of Social Media, which do not just focus on information distribution, but also on the users and their content, user behavior and needs influence the interface design and functions of online-image-databases. The Europeana, the Google Art Project and the platform ArtsConnectED of the Minneapolis Institute of Art and the Walker Art Center reveal many different ways of how to meet the new requirements related to the developments.

Furthermore the article addresses the concept of open data and the phenomena of hackathons to demonstrate the possible use of collection images. The Rijksmuseum Amsterdam organized a hackathon called “Paint Job!” In which digital images of the collection were modified by interested members of the public. The digital collection of the Rijksmuseum is also available on “Rijksstudio” and open to the public for further (re)use.

What value open data content and events like hackathons give to the museum or online visitor, and a museum collection will be discussed in this paper.

Museen der Wissensgesellschaft nehmen heute die Aufgabe wahr, Sammlungsbestände zu digitalisieren und zu vernetzen. Eine Verknüpfung der digitalisierten Bestände unterschiedlicher Museen, Bibliotheken und Archiven geschieht heute in Online-Portalen, um eine möglichst große *Connectedness* (HOPTMAN, 1992, 141) zu erzielen. Durch Online-Portale wird die Kontextualisierung von Informationen aus verschiedenen Disziplinen und Medien (*Connectedness*) ermöglicht (vgl. SCHWEIBENZ, 1998). Die Sicherung und Speicherung, das Vernetzen und Zugänglichmachen von Informationen haben dabei höchste Priorität (vgl. MANGOLD, 2009, 8). Die meisten Online-Bilddatenbanken deutscher Museen dienen somit als Informationsquelle (vgl. MÜLLER, 2002, 1) und das digitale Abbild befriedigt Informationsbedürfnisse (vgl. MANGOLD, 2009, 8). So hat sich die Rolle des Museums als Ort der Objekte in der Wissensgesellschaft zum Ort der Informationen erweitert (vgl. MANGOLD, 2009, 9). Es hatten in Deutschland im Jahr 2011 1796 Museen (46,9 %) ihren Sammlungsbestand mit Hilfe einer Datenbank dokumentiert (vgl. INSTITUT FÜR MUSEUMSFORSCHUNG (Hrsg.), 2012, 52).¹ Es fehlten jedoch noch viele digitale Objektabbildungen in den Datenbanken (vgl. INSTITUT FÜR MUSEUMSFORSCHUNG (Hrsg.), 2012, 56). Von den vorhandenen Objektabbildungen stellen Museen heute meist zwischen 10 und 20% mit weiteren Informationen online bereit (in 77,9% bzw. 393 von 504 antwortenden Museen) (vgl. INSTITUT FÜR MUSEUMSFORSCHUNG (Hrsg.), 2012, 58).² Museen nutzen dafür unter anderem die Homepage, Europeana, andere Online-Portale oder soziale Netzwerke (vgl. INSTITUT FÜR MUSEUMSFORSCHUNG (Hrsg.), 2012, 58).³ So werden heute im kulturellen Kontext europaweite Digitalisierungsprojekte ins Leben gerufen, Dokumente der Europäischen Kommission zum Thema Schutz und Förderung des vielfältigen kulturellen Erbes herausgegeben und Arbeitsgruppen und Netzwerke gegründet, die sich mit der Digitalisierung und dem Zugänglichmachen von Digitalisaten auseinandersetzen.(vgl. DEWE & WEBER, 2007, 108ff, EUROPÄISCHE KOMMISSION (Hrsg.), 2007).

Die Bilddaten, die online für ein breites Publikum zur Verfügung stehen, sollen neben ihrem informativen, dokumentarischen und archivalischen Charakter ebenfalls selbstgesteuertes Lernen ermöglichen

So spielen Funktionen zur Personalisierung, Informationsverbreitung, Kommunikation und zum Aufbau eigener und gemeinsamer Inhalte eine entscheidende Rolle bei der Gestaltung eines lernfördernden Settings. Der Nutzer erwartet neben vorgefertigten Informationen, wie digitalen Abbildungen, formalen Informationen zum Kunstwerk und einem obligatorischen Suchfeld heute ebenfalls explorative Zugänge, Personalisierungsangebote, weitere vernetzte Informationsquellen sowie die Möglichkeit eigene Inhalte beizusteuern und auszutauschen (vgl. KEIPER, 2009).

Um die digitalen Objektdatensätze der Sammlung zur Informationsbeschaffung, individuellen Kontextualisierung und Erkenntnisgewinnung bereitzustellen, können unterschiedliche Funktionen eingesetzt werden, um selbstgesteuertes Entdecken und Erlernen zu gewährleisten.

Die Europeana, das Portal „ArtsConnectED“ des Minneapolis Institute of Art und dem Walker Art Center sowie das Google Art Project zeigen auf vielfältige Weise, wie sie den Ansprüchen zu genügen versuchen.

¹ Insgesamt beantworteten 3.826 Museen diese Frage (vgl. INSTITUT FÜR MUSEUMSFORSCHUNG (Hrsg.), 2012, 52).

² Urheberrechtliche Restriktionen verhindern oft, dass Abbildungen im Internet zur Verfügung stehen.

³ Insgesamt beantworteten 2374 Museen diese Frage (vgl. INSTITUT FÜR MUSEUMSFORSCHUNG (Hrsg.), 2012, 58).

Europeana

Europeana hat als Portal das Ziel, Europas reiches und vielfältiges Kulturerbe im Internet zu präsentieren und damit Kulturgüter als Digitalisat vor einem denkbar vollständigen Verlust zu bewahren (Abbildung 1) (vgl. EUROPEANA (Hrsg.), o. J.).⁴ Europeana wurde als multilinguales Portal gegründet, welches die digitalisierten Kulturgüter Europas aus Bibliotheken, Archiven und Museen enthält und die Möglichkeit bietet, unterschiedliche Datenformen von kulturellem Material (z.B. Textquellen, audiovisuelle Medien, Objektabbildungen) zu speichern und diese dem Benutzer der Plattform bereitzustellen (vgl. HAGEDORN-SAUPE (Hrsg.), 2008, 1).

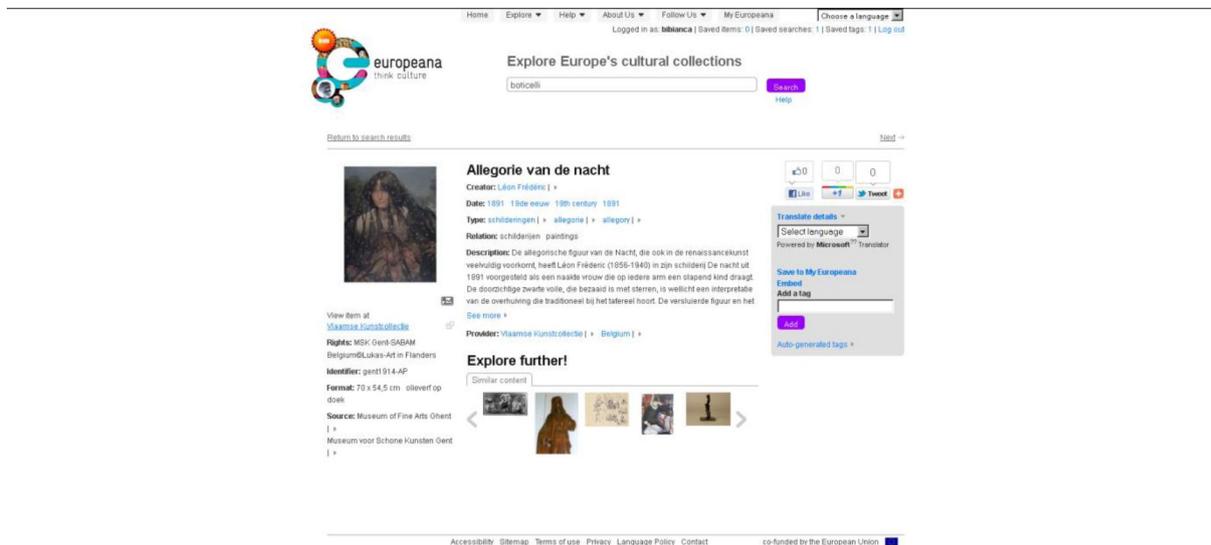


Abbildung 1 Screenshot von My Europeana, Partizipationsmöglichkeiten.

Quelle: <http://europeana.eu/portal/record/09435/A32E782374AF711B52AA1D505E865FD0BCF4CA8A.html?query=boticelli+primavera>. Letzter Zugriff: 22.02.13

Kontexte zu einem Künstler, einem Kunstwerk oder einem Objekt können durch die zusammenhängenden Informationen aus unterschiedlichen Quellen erschlossen werden. Durch das Profil-Konzept „MyEuropeana“ bieten sich die personalisierte Suche sowie das Speichern von digitalen Objektabbildungen an. Weitere partizipations- oder kollaborationsfördernde Maßnahmen wie Share-Funktionen, Embed-Funktionen sowie das Taggen von gesammelten Datensätzen ermöglichen einen persönlichen Zugang als auch den Austausch und die Vernetzung der Inhalte. Kommentar- und Bewertungsfunktionen sind nicht auf der Website integriert, jedoch kann über Facebook, Google+ oder Twitter eine Empfehlung zu einem Datensatz gegeben werden, so dass dieser auf der jeweiligen Plattform kommentiert, bewertet oder retweetet werden kann. Die Europeana ermöglicht durch diese Anwendungen die Personalisierung, Verbreitung und den Austausch der bereitgestellten Informationen. Allerdings wird ein Aufbau eigener oder gemeinschaftlicher Inhalte auf der Website nicht unterstützt. Über Facebook kommuniziert die Europeana mit ihren Fans und auf diesem Social Network bietet sich eine Lösung für die Partizipation und Kollaboration interessierter Europeana-Nutzer. Wie oben erwähnt, können Datensätze geteilt werden. In den geteilten Datensätzen bietet Facebook Funktionen, um eigene Gedanken, Fragen oder Ideen mit anderen Personen austauschen zu können.⁵

⁴ EUROPEANA: Homepage, Internet URL: <http://europeana.eu/portal/>. Letzter Zugriff: 22.08.13.

⁵ Die Europeana kommuniziert über Facebook mit ihren Fans. Auf der Website können aktuelle Aktivitäten auf Facebook verfolgt werden. (EUROPEANA, Community, Internet URL: <http://europeana.eu/portal/>. Letzter Zugriff: 22.08.13.)

Die Europeana dient als Archiv digitaler Daten sowie als vernetzte Informationsplattform. Das Portal bietet Informationen in unterschiedlichen Formaten zu Kunstwerken (z.B. Abbildungen, Textquellen, Audiodateien, Videos). Zum einen können über eine Volltextsuchanfrage Datensätze recherchiert werden. Zum anderen ermöglichen Cluster eine Auswahl von Medientypen, Ländern oder Anbietern und damit eine semantische Filterung der Suchanfrage. Die angegliederten Datenbanken bieten die Möglichkeit des Selbststudiums für interessierte Laien, Schüler, Lehrer oder ein Fachpublikum. Gleichzeitig können Gäste virtuelle Ausstellungen besuchen. Bei diesen Ausstellungen werden die Datensätze aus der Europeana thematisch einbezogen, so dass sich unterschiedliche Kontexte und Inhalte erschließen lassen. Die Website der Europeana bietet innerhalb ihres Angebots vielfältige Partizipationsmöglichkeiten. Eine individuelle Auswahl innerhalb der Bilddatenbank ist ebenso möglich, wie das Anlegen eigener Galerien oder das Vernetzen von Inhalten durch Share- und Embed-Funktionen auf Social Networks. Die Inhalte der Europeana werden dadurch im Social Web verknüpft und verbreitet. Auf gemeinschaftliches Erarbeiten und eine transparente Community, innerhalb derer sich die Mitglieder kennenlernen, ihre Galerien veröffentlichen und austauschen können, sind die Angebote auf der Website allerdings nicht ausgerichtet.

ArtsConnectED

Ein weiteres Projekt, initialisiert vom Minneapolis Institute of Art und dem Walker Art Center, bot Lehrern die Möglichkeit, an einem Ausbildungsprogramm teilzunehmen, welches sie auf dem Gebiet der Online-Materialien und Online-Programme für Schüler im Kunstbereich aufklärte.⁶ Das Projekt „ArtsConnectED“ startete im Jahre 1998 als Online-Lernplattform (Abbildung 2).

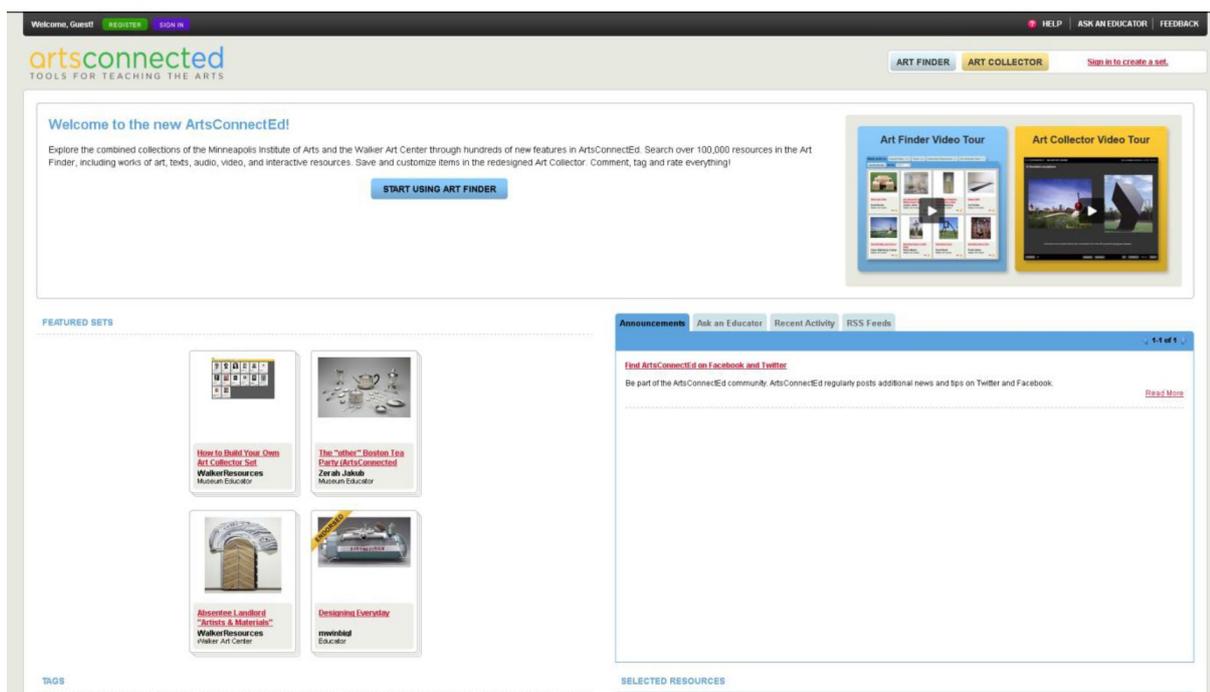


Abbildung 2: Screenshot der Homepage ArtsConnectED.
Quelle: <http://www.artsconnected.org>. Letzter Zugriff: 22.02.13

Durch dieses Projekt wird zusätzlich zu der fachbezogenen Lehrerausbildung an einem Museum eine Webplattform für Interessierte bereitgestellt. Bildmaterial, textuelle Informationen und didaktisch aufbereitetes Material sind online jederzeit abrufbar und die beiden Initiatoren des

⁶ MINNEAPOLIS INSTITUTE OF ART & WALKER ART CENTER; ArtsConnectED, Internet URL: <http://www.artsconnected.org>. Letzter Zugriff: 22.08.13.

Projekte können ihre Museumssammlungen und die Arbeit der Museen transparent darlegen (vgl. SAYRE & WETTERLUND, 2002). Bei ArtsConnectED handelt es sich heute um eine Plattform für Lehrer zum Austausch von musealen Inhalten. Über den Menüpunkt „Art Finder“ stehen in einer Online-Datenbank unterschiedlich medial aufbereitete Ressourcen für den Unterricht aus dem Minneapolis Institute of Art und dem Walker Art Center bereit (Abbildung 3). Auf diese Quellen kann entweder direkt zugegriffen werden oder der Lehrer erstellt sich zu einem Thema ein eigenes Set aus internen Quellen der Plattform und externen Materialien aus dem Internet (z.B. YouTube Videos). Didaktisch aufbereitete Sets als Lernprogramme für Schüler und vorbereitete Unterrichtskonzepte sind für die Lehrer zu verschiedenartigen Themen bereitgestellt. So sind die Inhalte zum einen zur Vor- oder Nachbereitung im Unterricht oder direkt vor Ort im Museum einsetzbar.

Die gesamten Datensätze und die öffentlichen „Art Collector Sets“ der Museen und der Mitglieder können bewertet, über Email, Social Bookmarks oder Social Networks geteilt sowie gespeichert oder ausgedruckt werden. Über „Art Collector“ kann jedes Mitglied die eigenen Sets nutzen und bearbeiten. Auf der Homepage garantiert eine Tagcloud einen explorativen und assoziativen Zugang zu den Inhalten des Portals.

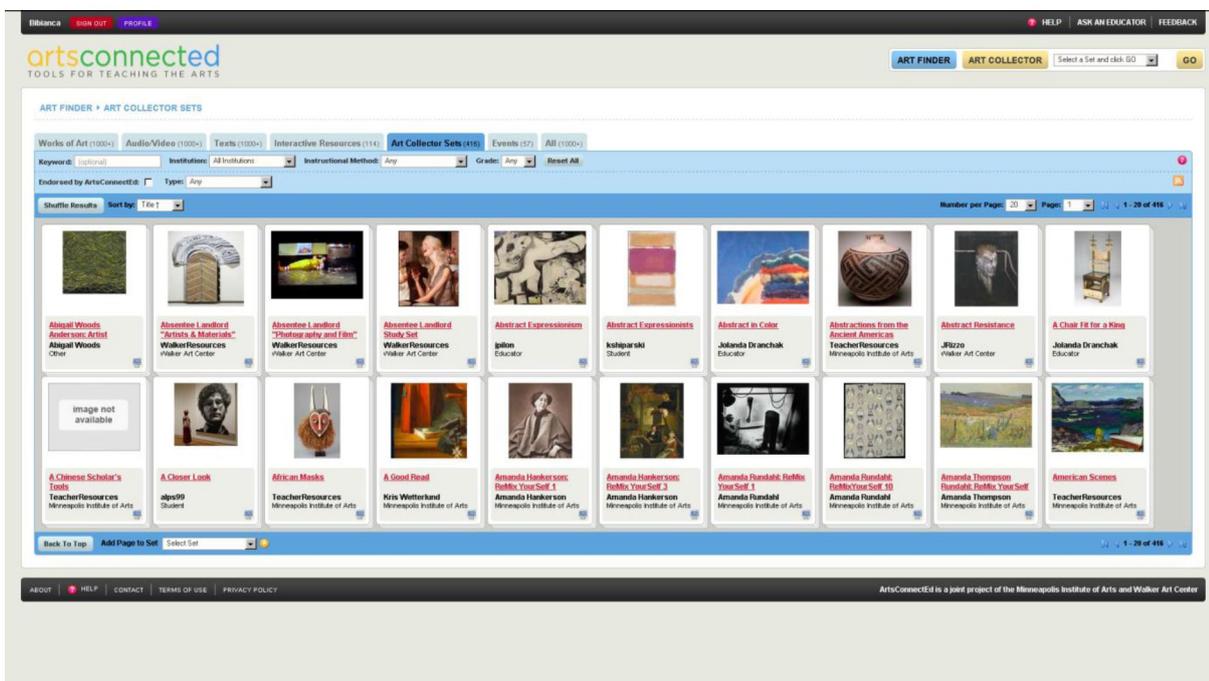


Abbildung 3: Screenshot der Rubrik Art Finder, Sets. ArtsConnectED.
Quelle: <http://www.artsconnected.org/>. Letzter Zugriff: 22.02.13

Die Website bietet unterschiedliche partizipative Elemente, um eine persönliche Informationsbeschaffung, individuelle Kontextualisierung und selbstgesteuerte Erkenntnisgewinnung zu ermöglichen. ArtsConnectED kann als digitale Online-Ressource direkt im Museum Verwendung finden, so dass nicht nur eine Vor- bzw. Nachbereitung mit dem Online-Material möglich ist, sondern ein direkter Bezug in den Ausstellungsräumen hergestellt werden kann.

Ein Community-Konzept, das die Mitgliederprofile transparent macht und eine Kommunikation unter den Mitgliedern zulässt, ist nicht integriert. Auf der Website ist keine gemeinschaftsfördernde Komponente zu finden. Allerdings ist durch die öffentlich zugänglichen „Art Collector Sets“ das Anschauen und Reflektieren der Beiträge gewährleistet. Gemeinsames Erarbeiten von Sets und Themen ist auf der Website im vorgegebenen Rahmen nicht durchführbar.

Google Art Project

Eine weitere Bilddatenbank bzw. ein Online-Kulturportal bietet das Art Project von Google. Im Juni 2013 waren 261 Kulturinstitutionen mit ca. 45.000 digitalisierten Objekten über das Google Art Project erreichbar. Mit der Alten Nationalgalerie Berlin und der Gemäldegalerie Berlin finden sich im Projekt zwei deutsche Kunstmuseen, die es dem Online-Besucher ermöglichen zum einen im Stile von Google Street View durch einige Säle des Museums zu navigieren und zum anderen ausgewählte Kunstwerke der Sammlung im Detail zu betrachten. Zusätzlich können Informationen zum Gemälde abgerufen sowie eine eigene Sammlung mit Kunstwerken erstellt werden. Benutzer können zudem textuelle Informationen hinzufügen und YouTube-Videos verlinken. Diese personalisierte Kunstsammlung, einzelne Abbildungen oder Raumansichten können über Share-Funktionen wie Google+, Email, Facebook und Twitter mit anderen Personen geteilt werden (Abbildung 4).⁷

Selbst gestaltete Anmerkungen (User-Generated-Content) zu Kunstwerken und Galerien, die Erstellung eigener Sammlungen mit personalisierten Abbildungen, Share-Funktionen, eine Vergleichsfunktion und die Verwendung anderer Kommunikationskanäle (Facebook etc.) stellen einige der partizipativen Elemente des Google Art Projects dar. Öffentliche Galerien anderer Nutzer können betrachtet und für den eigenen Gebrauch weiter verwendet werden.

Community-Konzepte, die transparent und offen ihre Mitglieder und deren Handlungen innerhalb der Datenbank-Anwendung verdeutlichen, sind für Bilddatenbanken nicht etabliert. So können im Google Art Project die Galerien und gesammelten Abbildungen unter anderem über Email oder Google+ geteilt und kommentiert werden. Auf der Website ist eine soziale Komponente durch den Menüpunkt „Benutzergalerien“ vorhanden, könnte aber noch durch ein Community-Konzept z.B. über Google+ weiter ausgebaut werden. Benutzer können Beiträge von anderen lesen oder reflektieren, allerdings noch nicht kommentieren. Interaktionen unter den Nutzern sind auf der Website im vorgegebenen Rahmen noch nicht möglich.

Fazit zur Partizipation in Online-Bildsammlungen

Über Online-Portale bzw. Online-Bilddatenbanken informiert sich heute der Nutzer direkt über Kunstwerke und sammelt selbstgesteuert relevante Informationen. Ein exploratives Stöbern bieten die erwähnten Online-Portale auf unterschiedliche Weise. Die Europeana verknüpft zu unterschiedlichen Themen Bildmaterial aus der Europeana auf Pinterest oder stellt Online-Ausstellungen daraus zusammen. Das Google Art Project ermöglicht durch die Street View-Funktion ein Durchschreiten einiger Museumsräume. Benutzergalerien können ebenso als Inspiration oder zur Exploration genutzt werden. Auf ArtsConnectED können Benutzer-Sets oder Sets der Museen erkundet werden und eine Tagcloud visualisiert die Inhalte des Portals für die Benutzer. Das personalisierte Sammeln von Informationen (z.B. in Form von thematischen Galerien), das Austauschen dieser Informationen (z.B. über Social Networks) sowie das Integrieren eigener Beiträge (z.B. in Form von textuellen Informationen) ermöglicht selbstgesteuertes Erarbeiten und Erlernen. Durch die gemeinschaftsfördernden Entwicklungen im Social Web wäre ebenfalls über diese museumsbezogenen Angebote die Verknüpfung zu Gleichgesinnten, der Austausch und somit der Aufbau von Wissen möglich.

Open Data und das Phänomen der Hackathons

Um den Aufbau von Wissen und neuen Inhalten durch digitale Objektabbildungen geht es auch bei Open Data. Der Begriff Open Data fällt im Kontext der Online-Bildportale in Deutschland noch relativ selten. Ein Blick über die Landesgrenzen zeigt allerdings, dass der englischsprachige sowie niederländische Raum sich mit Open Data-Konzepten in ihren Museen und Kultureinrichtungen auseinandersetzen (vgl. z.B. HÖVELMANN, 2013, MURPHY, 2013). Heute finden sich Online-

⁷ GOOGLE ART PROJECT, Homepage, Internet URL: <http://www.googleartproject.com>. Letzter Zugriff: 22.08.13.

Bilddatenbanken, die einige digitalisierte Inhalte der Kultureinrichtungen frei für jeglichen Nutzen und jedwede Veränderung öffnen, um selbstgesteuertes digitales Engagement zu ermöglichen.

Die Öffnung der digitalen Sammlung des Rijksmuseums Amsterdam findet über das Projekt „Rijksstudio“ statt. Auf der Website sind 125.000 Objektabbildungen bereitgestellt.⁸ Die Sammlung des Rijksmuseums besteht aus etwa einer Millionen Objekten sowie aus ca. 700.000 Zeichnungen, Fotografien und Druckgraphiken. Ein Bruchteil der eigentlichen Sammlung steht somit rechtfrei und unter einer CC0-Lizenz gemeinfrei dem Online-Gast zur Verfügung. Bis heute wurden daraus 30 Apps entwickelt (vgl. HÖVELMANN, 2013). Die Abbildungen können heruntergeladen, getauscht, verändert und in andere Zusammenhänge gebracht werden. Neben Software-Entwicklungen sind ebenfalls einfache veränderte Ausdrücke, private Bestellungen von Postern und ähnlichem möglich.

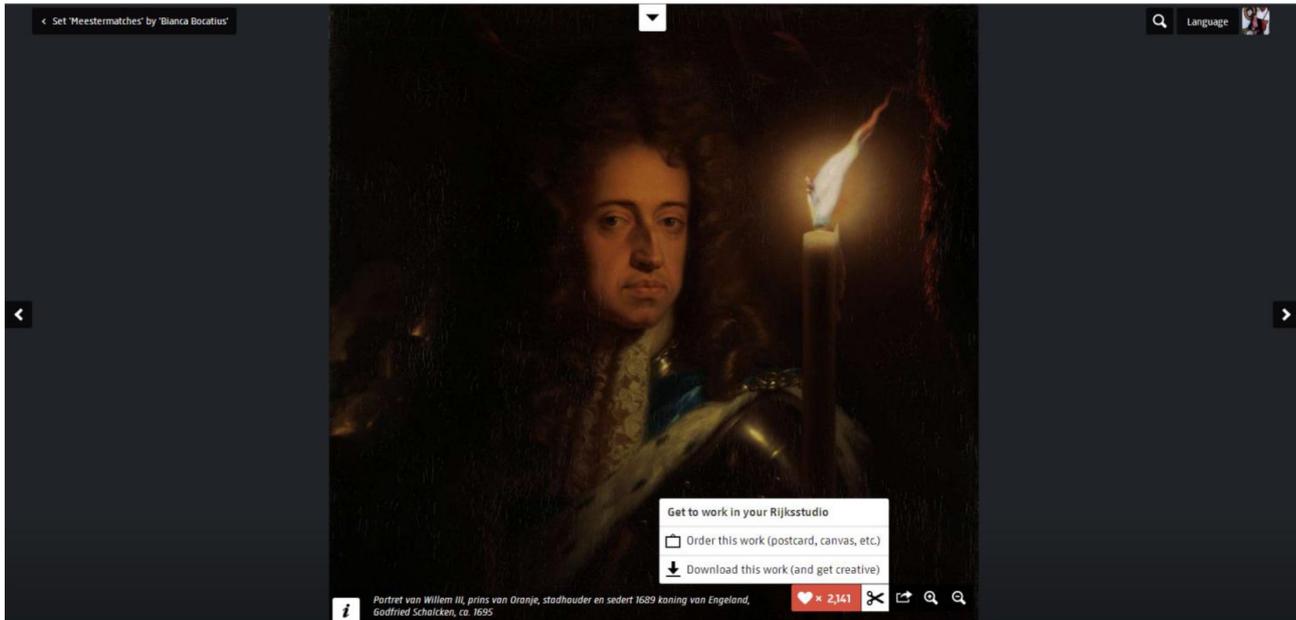


Abbildung 4: Screenshot einer Abbildung im Rijksstudio. Open Data-Bildsammlung des Rijksmuseums Amsterdam.

Quelle: <https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio>. Letzter Zugriff: 23.08.13

Ebenfalls einen Schritt in Richtung freie und selbstbestimmte Partizipation geht die Brooklyn Museum API. Über die Website des Brooklyn Museums steht Besuchern über Programmierschnittstellen die Möglichkeit offen, eigene Applikationen zu gestalten (Abbildung 5).⁹

In eigenen Museums-Apps können so persönliche Fragen und Entdeckungen zum Inhalt des Brooklyn Museums beantwortet bzw. gemacht werden. Alle digitalisierten Daten und Abbildungen stehen dem Besucher dabei zur Verfügung (vgl. BROOKLYN MUSEUM (Hrsg.), 2010). Die Apps beziehen sich auf Daten und Informationen, die sich auf der Website befinden bzw. mit dieser verlinkt sind.¹⁰ Der Gestalter der eigenen App kreiert also eine personalisierte Tour durch das Museum. Persönlich erstellte Applikationen gehen damit noch einen Schritt weiter in Richtung personalisierbare Museumstouren. Eigenständige Entscheidungen über die Interessenfelder und angewendeten Methoden setzen voraus, dass der Besucher sich darüber bewusst ist, über was und wie er etwas erfahren möchte.

⁸ RIJKSMUSEUM Amsterdam; Rijksstudio, Internet URL: <https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio>. Letzter Zugriff: 22.08.13.

⁹ BROOKLYN MUSEUM, API, Internet URL: <http://www.brooklynmuseum.org/opencollection/api/>. Letzter Zugriff: 22.08.13

¹⁰ Vernetzungen zu relevanten Informationen können somit nur über die Website garantiert werden.

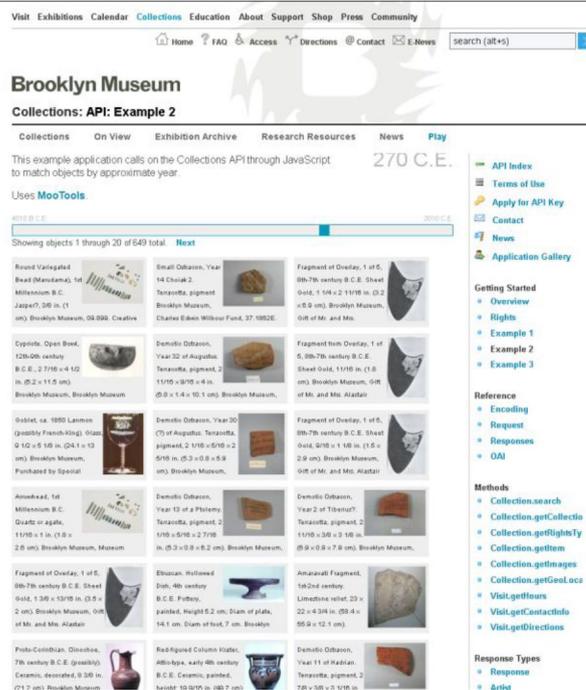


Abbildung 5: Screenshot eines API-Beispiels der Brooklyn Museum API, Beispiel Zeitleiste.
 Quelle: http://www.brooklynmuseum.org/opencollection/api/docs/example_2. Letzter Zugriff: 22.02.13

Eine weitere Möglichkeit Open Data-Konzepte im Museum zu integrieren, bieten Hackathons, die den Grundgedanken von Open Data beinhalten. Hackathons oder „hack days“ sind temporäre Veranstaltungen für Technik begeisterte Personen, die über einen bestimmten Zeitraum eine Software (z.B. Applikation), entwickeln. Der Begriff „Hackathon“ setzt sich aus den Wörtern „hack“ und „marathon“ zusammen. „Hack“ verweist allerdings nicht auf das illegale und böswillige Eindringen in Computersysteme, sondern bezeichnet vielmehr das spielerische und ideenreiche Programmieren einer Software, die einen Nutzen haben soll. Da diese Art der Veranstaltungen ohne nennenswerte Unterbrechungen in der Regel zwischen einem Tag und mehreren Tagen andauern können, ist der Begriff „Marathon“ aufgegriffen worden. Bei Hackathons in Museen entstehen unter anderem Spiele, Applikationen mit nutzergenerierten Videos und Abbildungen oder digitale 3D-Modelle. Dieser User-Generated-Content kommentiert, verändert oder erweitert das originale Ausstellungsstück (vgl. MURPHY, 2012). So wurde unter anderem im Rijksmuseum Amsterdam der Hackathon „Paint Job“ durchgeführt, bei dem die digitalen Objektabbildungen einiger Kunstwerke verändert wurden. In der virtuellen Ausstellung, die man über QR-Tags an den zugehörigen Kunstwerken betrachten konnte, hatten Teilnehmer des Hackathons Gegenstände oder Schriftzüge integriert, die die Gemälde kommentierten.

Das Metropolitan Museum New York führte 2012 einen zweitägigen Hackathon in Kooperation mit MakerBot Industries durch.¹¹ Bei dieser Veranstaltung fotografierten die teilnehmenden Künstler zunächst Sammlungsstücke. Im Anschluss wurden die Aufnahmen in digitale 3D-Modelle verwandelt. Die Künstler erweiterten und beeinflussten diese digitalen Modelle durch eigene künstlerische Ausführungen. Am Ende entstanden mit Hilfe eines 3D-Druckers neue dreidimensionale Kunstwerke zeitgenössischer Künstler auf Basis der Museumsobjekte.

Museen stellen eine Quelle der Inspiration, Kreativität und des Ausprobierens für zeitgenössische Künstler wie für Besucher dar. Hackathons bieten die Möglichkeit, sich aktiv mit der Museumssammlung auseinanderzusetzen und eigene Gedanken und Ideen mit einzubeziehen

¹¹ METROPOLITAN MUSEUM OF ART New York: Aufruf zum Hackathon, Internet URL: <http://www.metmuseum.org/about-the-museum/now-at-the-met/features/2012/hackathon>. Letzter Zugriff: 22.08.13.

(vgl. TERRASSA & UNDEEN, 2012). Teilnehmer erfinden und interpretieren bei „hack days“ die Museumssammlung neu. Dieser User-Generated-Content kommentiert, verändert oder erweitert das originale Ausstellungsstück (vgl. MURPHY, 2012). Open Data-Konzepte bieten die Möglichkeit, sich aktiv mit der Museumssammlung auseinanderzusetzen und eigene Gedanken und Ideen mit einzubinden. Welchen Wert das für die Kunstsammlung oder die Bedeutung eines speziellen Kunstwerkes hat oder ob diese Form des User-Generated-Content eher als digitaler Vandalismus bezeichnet werden sollte und somit keinen zusätzlichen Wert für das Museum aufweist, ist ein andauerndes Diskussionsthema (vgl. MURPHY, 2012).

Bei MURPHY (2013) geht es zunächst darum, den Wert der „hacks“ und Open Data-Anwendungen für den Gestalter herauszustellen. Neben dem Erwerb von Medienkompetenzen steht die Auseinandersetzung mit dem kulturellen Erbe in einer meist statischen Museumssammlung durch kreatives Verhalten der Teilnehmer im Mittelpunkt. Fähigkeiten, die durch die Arbeit im Museum und mit Museumsobjekten, aufgebaut werden können, schließen Analysefähigkeiten, Reflexionsfähigkeiten, Problemlösungsfähigkeiten, Kreativität oder auch Teamfähigkeiten ein (z.B. ELLISON & WU, 2008, 105, HERNANDES-RAMOS, 2004, 12f). Gleichzeitig kann das Museumspersonal auf kulturelle Zusammenhänge sowie Unterschiede, Forschungsstandpunkte und Faktenwissen aufmerksam machen.

Als digitaler Vandalismus kann lediglich das Endprodukt bezeichnet werden, das in kreativen Lernprozessen eine untergeordnete Rolle spielen sollte. Vielmehr geht es bei Hackathons und Open Data, um das Erleben und Erlernen während der Aktivität. Natürlich ist es wünschenswert, dass das Ergebnis sehenswert ist, dies sollte allerdings nicht das Hauptanliegen eines Museums sein. Aufschlussreiche Ergebnisse wie Apps, Spiele oder neue Kunstwerke eröffnen wiederum anderen Nutzern eine neue Sicht auf Sammlungsstücke oder –abteilungen. Außerdem beziehen Hacker nicht die wissenschaftlich fundierten, kunsthistorischen und sammlungsbezogenen Museumsinformationen ein, sondern beziehen die digitale Sammlung auf die eigene Lebenswelt und vertreten den eigenen Standpunkt in ihren digitalen Entwicklungen. Das Museum lässt dadurch unterschiedliche Perspektiven auf ihre Kunstwerke zu, ohne selbst in die Rolle des Teilnehmers und Besuchers mit seinen Bedürfnissen und Erfahrungen zu schlüpfen.

Für die Kunstvermittlung liegen deshalb die Vorteile von „hacks“ und Open Data-Konzepten darin, dass sie dem Teilnehmer Spaß machen, neue Sichtweisen auf ein Kunstwerk, einen Künstler oder eine Museumssammlung für andere Besucher eröffnen und Kunstwerke, Künstler oder Museumssammlungen öffentlich im Web bekannt machen (vgl. MURPHY, 2012).

Literatur

BROOKLYN MUSEUM (Hrsg.) (2010). *API: Terms of Use*. Zugriff an 29.02.12 unter Internet URL <http://www.brooklynmuseum.org/opencollection/api/docs/terms>.

DEWE, Bernd & WEBER, Peter J. (2007). *Wissensgesellschaft und lebenslanges Lernen*. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt Verlag.

ELLISON, Nicole B. & WU, Yuehua (2008). Blogging in the Classroom: A Preliminary Exploration of Student Attitudes and Impact on Comprehension. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 17 (1), 99-122.

EUROPÄISCHE KOMMISSION (Hrsg.) (2007b). *Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Rat, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen über eine europäische Kulturagenda im Zeichen der Globalisierung*. Zugriff am 22.06.12 unter Internet URL <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2007:0242:FIN:DE:HTML>.

EUROPEANA (Hrsg.) (o. J.). *EUROPEANA Website*. Zugriff am 08.02.12 unter Internet URL <http://www.europeana.eu>.

- HAGEDORN-SAUPE, Monika (Hrsg.) (2008). *Wissen durch Vernetzung – Kulturdigitalisierung in Deutschland und Europa. Tagungsband - Mitteilungen und Berichte*, 46. Zugriff am 17.05.2012 unter Internet URL <http://www.smb.museum/ifm/dokumente/mitteilungen/MIT046.pdf>
- HERNANDEZ-RAMOS, Pedro (2004). Web logs and online discussions as tools to promote reflective practice. *The Journal of Interactive Online Learning*, 3 (1). Zugriff am 05.09.12 unter Internet URL <http://www.ncolr.org/jiol/issues/pdf/3.1.4.pdf>.
- HOPTMAN, Glen (1992). The Virtual Museum and Related Epistemological Concerns. In Barrett, Edward (Hrsg.). *Sociomedia: Multimedia, Hypermedia, and the Social Construction of Knowledge*. Cambridge: The MIT Press, 141-160.
- HÖVELMANN, Henrike (2013). Die Öffnung einer Museumssammlung, Erfahrungen aus dem Rijksmuseum. In *Elektronischer Tagungsband „museums and the internet“*, Vortrag zur Maitagung 2013 - „museums and the internet“. Zugriff am 23.08.13 unter Internet URL <http://www.mai-tagung.de/maitagung2013/hoevelmannmai2013.pdf>.
- INSTITUT FÜR MUSEUMSFORSCHUNG (Hrsg.) (2012). *Statistische Gesamterhebung an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 2011*, 66. Berlin: Institut für Museumsforschung.
- KEIPER, Jürgen (2009). Der Mauerfall im Licht von Web 2.0. Zur Konzeption der virtuellen Ausstellung „Wir waren so frei...Momentaufnahmen 1989/90“. In *Elektronischer Tagungsband „museums and the internet“*, Vortrag zur Maitagung 2009 - „museums and the internet“. Zugriff am 08.02.12 unter Internet URL <http://www.mai-tagung.de/maitagung+2009/keiperwordmai2009.pdf>.
- MANGOLD, Michael (2009). Was ist die Informations-und Wissensgesellschaft? Das Museum als Bildungs- und Kulturinstitution vor dem Hintergrund des strukturellen Wandel. In Deutscher Museumsbund (Hrsg.). *Museumskunde – Museen in der Informationsgesellschaft*, Band 73 (2/08). Berlin: G+H Verlag, 7- 18.
- MÜLLER, Klaus (2002). Objekte und ihre Geschichte(n) Überlegungen zur Konzeption virtueller Ausstellungen. In: *Elektronischer Tagungsband „museums and the internet“*, Vortrag zur Maitagung 2002 - „museums and the internet“. Zugriff am 02.03.10 unter Internet URL <http://www.mai-tagung.de/maitagung+2002/klausm%C3%BCller2002.pdf>.
- MURPHY, Oonagh (2012). *Hacking Art History*. Zugriff am 27.01.13 unter Internet URL: <http://computersandthehistoryofart.org/2012/10/16/hacking-art-history>.
- MURPHY, Oonagh (2013). This is Our Playground: Recognising the value of students as innovators. In Proctor, Nancy & Cherry, Richard (Hrsg.). *Museums and the Web 2013. Proceedings*. Toronto: Archives & Museum Informatics. Zugriff am 23.08.13 unter Internet URL <http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/this-is-our-playground-recognising-the-value-of-students-as-innovators/>.
- SAYRE, Scott & WETTERLUND, Kris (2002). Pyramid Power: A Train-the-Trainer Model to Increase Teacher Usage of the ArtsConnectEd On-line Resource. In Trant, Jennifer & Bearman, David (Hrsg.). *Museums and the Web 2002: Proceedings*. Toronto: Archives & Museum Informatics. Zugriff am 03.03.10 unter Internet URL <http://www.archimuse.com/mw2002/papers/sayre/sayre.html>.
- SCHWEIBENZ, Werner (1998). *Das virtuelle Museum - Überlegungen zu Begriff und Erscheinungsformen des Museums im Internet*. Zugriff am 19.09.13 unter Internet URL <http://fiz1.fh-potsdam.de/volltext/saarland/04022.html>.
- TERRASSA, Jackie & UNDEEN, Don (2012). *Met 3-D: The Museum's First 3-D Scanning and Printing Hackathon Now at the Met*, veröffentlicht am 31.05.2012. Zugriff am 26.01.2013 unter Internet URL: <http://www.metmuseum.org/about-the-museum/now-at-the-met/features/2012/hackathon>.