

Digitale Szenografie für Kunst & Kultur: Konzepte & Praxisbeispiele für den dynamischen Aufbau digitaler Lernwelten

Digital Szenografie for Art & Culture: Concepts & practice examples of the dynamic construction of digital learning-environments

Referent: Hans-Dieter Hahn
Geschäftsführer der Pandora Neue Medien GmbH
Software Engineering
Rosenbergstrasse 113, D-70193 Stuttgart
Tel. +49 (0)711 99 33 85-0, Fax. +49 (0)711 99 33 85-85
mailto: hans-dieter.hahn@pan-open.de, <http://www.pan-open.de>

Zusammenfassung:

Mit der Begrifflichkeit Digitale Szenografie wird ein Konzept beschrieben, das eine Grundlage künftiger Museumsarbeit darstellen kann. Anspruch und Aufgabe der digitalen Szenografie ist es, das jeweils gültige museumsdidaktische Konzept eines Hauses in die digitale Welt zu übersetzen. Es geht hierbei nicht darum, Besucher mit grellem und lautem Medienspektakel zu konfrontieren oder Effekthascherei zu betreiben, sondern Museen in die Lage zu versetzen, die Möglichkeiten digitaler Medien unter Nutzung der Vorteile auszuschöpfen: über mediengestützte Präsentationsformen vermitteln Museen ihren Besuchern Informationen - begleitend, vertiefend, ergänzend zur Ausstellung - auf neuartige und vielleicht ungewohnte, nichtsdestotrotz fesselnde, anspruchsvolle und ästhetische Weise.

Abstract:

Digital Szenografie describes a concept that can represent a basis of future museum activities. It is claim and task of the digital Szenografie to translate the in each case valid museum-didactic concept of an cultural institution into the digital world. At that it is not a matter of confronting visitors with flashy and loud media racket or practising straining after effect but to put museums into the situation to exhaust the possibilities of digital media under use of the advantages: Museums will provide through media supported presentation forms additional information to their visitors - this information is accompanying, deepening, complementing to the exhibition - in novel and maybe new, nonetheless enthralling, pretentious and aesthetic way.

Ausstellung und Bildung

Museen in unserer Gesellschaft haben den Auftrag Kulturgüter zu sammeln, zu bewahren, zu präsentieren und zu vermitteln, des weiteren ihren Sammlungsbestand zu erweitern und darüber zu forschen und die Forschungsergebnisse wiederum der Öffentlichkeit zugänglich zu machen.

Über Dauer- und Wechselausstellungen bzw. Veranstaltungen wird die Aufgabe wahrgenommen, die Öffentlichkeit zu bilden. Museen sind bestrebt, ihre Ausstellungen und Angebote attraktiv zu gestalten und wenn möglich dem eigenen Haus einen unverwechselbaren Charakter zu verleihen mit dem Ziel, Besucher langfristig zu binden. Die Attraktivität von Ausstellungen beruht in der Regel auf zwei Dingen:

- der Originalität und Qualität der ausgestellten Objekte und
- die Art der Präsentation und Vermittlung.

Museen befinden sich in der glücklichen Lage, Kulturgüter vorweisen zu können, die fundiert und erstklassig recherchiert sind und in ihrer Einzigartigkeit wie in ihrem Zusammenwirken mit anderen Kulturleistungen sowie in ihrem historischen Kontext dargestellt werden können. Es gibt außer thematisch ähnlichen Häusern fast keine Einrichtungen mit einer vergleichbaren Qualität an Inhalten.

Die Erfahrung zeigt, dass die Originalität von Exponaten, Gemälden oder Skulpturen nicht immer ein allein Maßstab setzender Indikator für den Erfolg von Museen und Sammlungen ist. In erster Linie seinem Publikum vor Ort verpflichtet, steht das Museum in Zukunft vor der Herausforderung auch auf die unterschiedlichen Fragen und Erwartungen seines Publikums zu reagieren und der Aspekt der Besucherbindung wird zukünftig noch mehr an Bedeutung gewinnen. Die Frage ist nun wie? Es läßt sich bereits beobachten, dass Museen attraktive und eventorientierte Angebote entwickeln und z.B. verlängerte Öffnungszeiten angeboten werden oder die Teilnahme an Veranstaltungen wie der "Langen Nacht der Museen" zur Selbstverständlichkeit wird.

Wohl wissend, dass die Kategorien herkömmlicher Präsentation und Rezeption im kulturellen Kontext aufgebrochen sind, ist man bereit, hierbei auch neue und ungewohnte Wege der Präsentation zu beschreiten. Man begnügt sich oft nicht mehr damit, allein die Exponate auszustellen und diese wirken zu lassen. Da werden Räume geschaffen, die den Besucher in eine Atmosphäre und Umgebung eintauchen lassen, die das Präsentierte als solches unterstreichen, die zu transportierende Botschaft befördern oder dem museumsdidaktischen Konzept entsprechen. So finden sich inszenierte neben realen, nüchterne neben narrativ gestalteten Räumen. Neue Ausdrucks- und Kommunikationsformen entstehen, die von Besuchern offen - wenn auch nicht immer unwidersprochen - aufgenommen werden.

Doch für Museen geht es in Zukunft um mehr als um die reine Ausstellungsgestaltung. Museen müssen Konzepte und Strategien entwickeln, die alle wesentlichen Bereiche eines Museums betreffen und daher als umfassend zu bezeichnen sind. Einen großen Stellenwert werden hierbei elektronische Verfahren einnehmen. Wie bereits für Inventarisierungen und Verwaltung eignen sich digitale Möglichkeiten vorzüglich um strukturierte Informationen auch für Besucher zu visualisieren. Das Wissen eines Kurators kann bspw. hierbei in einer Form aufbereitet werden, die museale Arbeit für den Besucher greifbar werden lässt und Besuchern auch eine innovative, sprich kommunikative, Teilnahme ermöglicht.

Mit der Begrifflichkeit Digitale Szenografie soll ein Konzept beschrieben werden, das eine Grundlage künftiger Museumsarbeit darstellen kann, um Ansprüchen wie z.B. Nachhaltigkeit zu genügen. Der konzeptionelle Ansatz bietet eine fundierte Basis um:

- die Nachhaltigkeit sowohl für das Museum als Betreiber, als auch für den interessierten Besucher herzustellen,
- die Ausstrahlungskraft von Originalen und die Attraktivität von Digitalen Vermittlungen zu vereinen,
- die Besucher zu binden und neue Besucher zu interessieren,
- Bestände zu öffnen zu sein und Bestandsdaten oder Präsentationsdaten (virtuelles Museum) auszutauschen,
- Optionen zur Verfügung zu haben, bspw. bisher getrennte Vorgänge zusammenzuführen (Inventarisierung und digitale Präsentation).

Sind digital gestützte Konzepte in der Lage, eine solche grundlegende Richtung vorzugeben?

Es gibt für Museen höchst unterschiedliche Gründe moderne Technologien einzusetzen. Im Bereich der Inventarisierung von Sammlungsbeständen sind Datenbanken schon in weiten Teilen im Einsatz zur dokumentatorischen Speicherung aller Exponate in Wort und Bild, Ton und Bewegtbild. Wurde hierbei darauf geachtet, die Basis (Datenbank) mit offenen Standards zu versehen, sind durch geeignete Verknüpfungsmechanismen z.B. Zusammenhänge zu anderen Teilen/Exponaten der Sammlung darstellbar. Ebenso wird der schnelle Zugriff als auch der Austausch derartiger Daten sowohl intern, als auch zu anderen nationalen wie internationalen Instituten leicht möglich.

Mit die wichtigste Eigenschaft der so genutzten Datenbasis ist deren Fähigkeit alle Einträge etc. wieder aufzufinden, sowie „technische“ Einträge (z.B. Katalognummer eines Exponats) mit den „logisch“ dazu passenden oder gewünschten anderen Einträgen zu verknüpfen.

Ist das zugrundeliegende System darüber hinaus noch cross-media fähig, d.h. die Veröffentlichung der Inhalte erfolgt über Druck oder digital, können wahlweise Kataloge gedruckt oder CD-Roms gebrannt werden, oder die Inhalte werden dem Publikum über integrierte Bildschirme innerhalb der Ausstellung angeboten oder über das Internet der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

Der Einsatz moderner Technologien in der Präsentation ermöglicht die wichtige Integration der modernen Medien in die Museumslandschaft und kann nicht als bloße Modeerscheinung abgetan werden. Es geht hierbei nicht darum, Besucher mit grellem und lautem Medienspektakel zu konfrontieren oder Effekthascherei zu betreiben, sondern Museen in die Lage zu versetzen, die Möglichkeiten digitaler Medien unter Nutzung der Vorteile auszuschöpfen. Über mediengestützte Präsentationsformen vermitteln Museen ihren Besuchern Informationen - begleitend, vertiefend, ergänzend zur Ausstellung - auf neuartige und vielleicht ungewohnte, nichtsdestotrotz fesselnde, anspruchsvolle und ästhetische Weise.

Werden moderne Technologien aktiv für die Präsentation eingesetzt, ergibt sich eine Vielzahl möglicher Anwendungsszenarien: von simplen, eindimensionalen Stationen, die ein Ton- oder Videodokument abspielen bis hin zu multimedialen Stationen, über die verschiedenste Inhalte erfragt werden können. Entsprechend ist die Handhabung gestaltet; vom einfachen Ein-/Aus-Knopf zum Starten und Stoppen eines Filmes bis zum hochinteraktiven System. Interaktive Anwendungen zeigen auf Abruf nur die Inhalte, die den Besucher interessieren beziehungsweise, die er aktiv angefordert hat.

Im Allgemeinen sind digitale Präsentationsformen von großem Vorteil, wenn es darum geht, heterogene Bestände zu präsentieren, die sehr umfangreich sind oder zu unterschiedliche und erklärungsbedürftige Exponate enthalten. Dasselbe gilt für Exkurse jeglicher Art, die sinnvoll jedoch nicht zwingend in eine Ausstellungskonzeption mit aufgenommen werden. Aus dem ungleich größeren Fundus, über den alle Museen und Sammlungen verfügen und von dem sie nur Ausschnitte zeigen, können auf digitalem Wege zusätzliche Sammlungsstücke präsentiert werden. Langfristig bauen Museen und Sammlungen hierüber eine Wissensdatenbank auf; ein Angebot, das von Besuchern zusätzlich zum Ausstellungsrundgang hinaus genutzt werden kann.

Digitale Szenografie im Museum

Den in diesem Sinne komplexesten Ansatz bezeichnen wir mit dem Begriff der Digitalen Szenografie. Anspruch und Aufgabe der digitalen Szenografie ist es, das jeweils gültige museumsdidaktische Konzept des Hauses in die digitale Welt zu übersetzen. Die Beschäftigung mit dem didaktischem Konzept und der Erwartungshaltung der Besucher bestimmt die jeweilige, reale Ausgestaltung der digitalen Szenografie:

Wie viele Inhalte sollen angeboten werden? Wie sollen die Besucher angesprochen und eingeladen werden? Wie führt man sie durch die Inhalte? Wie viele Inhalte verkraftet ein Besucher? Wie müssen die Inhalte aufbereitet und gestaltet sein? Wo soll der Besucher die Informationen abrufen? Nach Beantwortung dieser Fragen erhält man unterschiedlich aufbereitete Medienapplikationen, jede von ihnen stellt eine digitale Lernwelt für sich dar.

Wie im Theater das Bühnenbild künstlerisch ausgestaltet wird, um den Zuschauern den Ort der Handlung zu vergegenwärtigen und um den Eindruck des Spiels zu vertiefen, verwirklicht die digitale Szenografie im virtuellen Raum dasselbe: sie beschreibt und umfasst sowohl das Bühnenbild wie die dargestellte Handlung. Sie unterliegt wie die Ausstellungsgestaltung selbst dem Ausstellungskonzept, setzt dieses aber mit digitalen Mitteln um.

Die Ausgestaltung des Bühnenbildes erfolgt über ein Designkonzept, das Farben, Typographie und die Anordnung auf dem Bildschirm - der digitalen Bühne - als integrale Bestandteile bereithält. Für die Handlung stehen die Medienobjekte, also Texte, Töne, Bilder, Animationen und Filme als Akteure zur Verfügung, die Dramaturgie ergibt sich aus dem gewählten museumsdidaktischen

Ansatz: Die Inhalte werden systematisch oder selbstablaufend präsentiert oder erst nach aktiver Nachfrage seitens der Besucher sichtbar. Inhalte können streng chronologisch dargeboten werden oder zu Geschichten verwoben sein. Die Wirkung der Inszenierung selbst ergibt sich aus der Summe der gewählten Bestandteile. Im Ergebnis bekommt man einfache, lineare oder komplexe Darstellungen der Inhalte. Entsprechend ist die Rolle des Besuchers: Dieser kann die gesamte Bandbreite vom bloßen Zuschauer bis hin zum intensiv selbsttätigen Betrachter einnehmen.

Möglichkeiten der Digitalen Szenografie

Digitale Szenografie ermöglicht eine lebendige Vermittlung und ist ein integraler Konzeptbaustein einer modernen Museumsdidaktik und kulturellen Vermittlungsarbeit, um die „kleinen“ wie „großen“ Besucher zu befähigen, sich Kunst, Kultur und Geschichte mit den Mitteln von heute anzueignen. Digitale Szenografie erlaubt es, individuelle Lernräume zu erschaffen, d.h. die individuellen Wissensbedürfnisse von Besuchern über verschiedene Informationszugänge zu befriedigen. Über die didaktische Ausgestaltung und Inszenierung verschiedenartiger Lernszenarien für unterschiedliche Nutzergruppen sollen Diskussionen eröffnet und Gesehenes hinterfragt werden. Gerade für die jüngeren Besucher, für Schüler und Studenten, die den Computer als beinahe unverzichtbares Arbeitsmittel nutzen, gibt diese Form der Präsentation und die Möglichkeit der eigenen - und freiwilligen - Exploration der Inhalte einen neuen Anreiz im Umgang mit Geschichte, Kunst und Kultur.

Einfache Medienstationen oder Besucherinformationssysteme bieten sich an, wenn ein begrenzter Umfang an ausstellungsbegleitenden Inhalten bereitgestellt werden soll. Diese werden einmal erstellt und solange ausgespielt, wie die Ausstellung unverändert gezeigt wird. Die einfache Handhabung und die auf das Wesentliche beschränkte Benutzerführung zeigen schnell die gewünschten Inhalte, die Verweildauer am Gerät ist kurz. Unberücksichtigt bleiben bei diesem Anwendungsszenario die jeweiligen Interessen und Fragestellungen der Besucher.

Ein mögliches Anwendungsszenario kann aber auch ein Studienzentrum sein. Hier sollen komplexe und interaktive Medienstationen die Besucher einladen, sich ausführlich mit Themen zu beschäftigen. Über verschiedene Zugänge erforschen die Besucher die aufbereiteten Inhalte. Das Angebot wird stetig erweitert und aktualisiert, um gleichbleibend attraktiv für die Besucher zu sein. Ein solches Szenario braucht ein ausbaufähiges und flexibles System, das diesen Ansatz technisch unterstützt.

Die Digitale Szenografie erweitert grundsätzlich die Präsentationsmöglichkeiten von Ausstellungsstücken: Exponate werden in der Regel in einen konkreten Ausstellungszusammenhang und Ausstellungszweck hineingestellt. In diesem Kontext besitzen sie ihre spezifische Bedeutung. Je nach Perspektive besitzen Exponate aber weitere Bedeutungen beziehungsweise eine andere Aussagekraft. Faktisch wird in Ausstellungen immer nur ein Bedeutungszusammenhang besetzt.

Ein Beispiel mag dies verdeutlichen. Innerhalb einer Ausstellung soll eine bäuerliche Küche möglichst detailgetreu gezeigt werden. Das vorrangige Interesse gilt den Einrichtungsgegenständen und Küchenutensilien sowie ihre räumliche Anordnung in der Küche. Ein Exponat unter anderen ist ein geflickter Kessel. Dieser Kessel könnte ebenfalls zentrales Objekt sein, um die Arbeit eines Kesselflickers vorzustellen: Wie wurde das gemacht? Welche Arbeitsgänge und Werkzeuge brauchte es? Wieviel war die Arbeit wert? Wie wurde sie entlohnt? Bei der Betrachtung des Kessels kommen sicherlich manche Besucher assoziativ auf diese Gedanken, erhalten aber keine Antwort auf ihre Fragen.

Ebenso verhält es sich mit Erzählungen, die sich an Exponate anknüpfen. Der realisierte Ausstellungszweck bietet keinen Raum, die von einem Objekt ausgehenden oder mit ihm verknüpften Geschichten vorzustellen. Bei dem oben genannten Beispiel des Kessels könnte auch das Leben eines Kesselflickers erzählt werden. Hier eröffnet die Digitale Szenografie einen Weg, die verschiedenen Sichtweisen auf ein Exponat zu berücksichtigen sowie unterschiedliche Erzählstränge aufzunehmen, zu verfolgen und darzustellen ohne Beeinträchtigung der

vordergründigen Ausstellungskonzeption. So kann ein Teil des ursprünglichen Kontexts wieder entstehen und zum Verständnis des Objektes oder der Zeit, in der es entstand, beitragen. Im Ergebnis erhalten die Besucher ein tieferes Verständnis der ausgestellten Exponate. Diese erweiterte Sichtweise auf das in Museen und Archiven Gezeigte, soll den Diskurs der Besucher fördern. Es soll Diskussionen eröffnen und Gesehenes hinterfragen.

Auch sind Ausstellungsbesuche Ereignisse, an die man sich gern zurückerinnert und so werden Kataloge, Postkarten und Plakate gekauft. Kataloge sind schwergewichtig und umfangreich, bei den Postkarten und Plakaten ist oftmals gerade das Lieblingsbild nicht dabei. Anders bei der Digitalen Szenografie. Hier ist es ein Leichtes, die im Intranet des Museums präsentierten Inhalte eins zu eins auf CD-ROM zu brennen, so dass Besucher das Erlebnis Museum - zumindest was den inhaltlichen Aspekt anbelangt - am heimischen PC wiederholen können. Digital präsentierte Inhalte sind orts- und zeitunabhängig und können in verschiedenen Sprachen ausgespielt werden. Auch das Institut für Museumskunde in Berlin weist darauf hin, dass derzeit die Frage nach der Verfügbarkeit elektronischer Medienangebote interessiert, die von Besucher im Museum oder über das Museum erwerben können, um im Anschluß an oder als Vorbereitung auf ihren Museumsbesuch zu Hause nutzen können.

Ein zukunftsweisendes Rahmenkonzept: Digitale Szenografie

Das Zukunftsweisende an der Digitalen Szenografie ist nicht allein die Erweiterung der Vermittlungsarbeit um komplexe, mediengestützte Präsentationsmöglichkeiten. Würde man das annehmen, könnte man Digitale Szenografie einerseits als zeitbedingte Spielerei abtun und andererseits entstünde der falsche Eindruck, Digitale Szenografie sei auf die bloße Vermittlung beschränkt, betreffe nur die Ausstellungsgestalter und gehe an den eigentlichen Bedürfnissen der Museen vorbei. Digitale Szenografie beginnt früher und umfasst, als ein grundlegendes Konzept, alle Bereiche eines Museums. Die digitale Präsentation steht nur am Ende und ist ein mögliches Ergebnis.

Wird Digitale Szenografie als Rahmenkonzept gefasst, so steht der Begriff bereits für die digitale Erfassung und Verwaltung des Sammlungsbestandes und damit seiner digitalen Archivierung. Diesem Vorgang liegen internationale Standards zugrunde, um den reibungslosen Austausch von Medienobjekten zwischen Institutionen zu gewährleisten und somit Kooperationen zu befördern und zu erleichtern. Das Museum erfährt eine Öffnung, da infolge des Zugewinns neuer Distributionskanäle wie Intranet und Internet eine erweiterte, orts- und zeitunabhängige Kommunikation mit dem Publikum möglich wird. Und schließlich kann die ganze Bandbreite zusätzlicher mediengestützter Präsentationen ausgeschöpft, verfeinert und optimiert werden.

Wesentlich ist nach unseren Erfahrungen jedoch nicht nur das Ergebnis für die Besucher. Vielmehr ist der organisatorisch-technische Entstehungsprozess unter digitalen Vorzeichen eine Herausforderung für die Museums- und Kulturarbeit. Die klassische Museumsarbeit des Recherchierens, des Sammels, des Ordnen und Bewahrens wird sich verändern. Sie wird sich infolge des zunehmenden leichten - digital gestützten - Austausches und der direkten Kommunikationswege hin zu einer Vernetzung des Wissens öffnen, welche alle Bereiche durchzieht. Dieses „Wissensnetz“ wird keinesfalls auf die Institution selbst beschränkt bleiben, sondern wird sich museumsübergreifend vollziehen und andere nationale und internationale Sammlungen sowie Kultureinrichtungen und Forschungsstätten miteinbeziehen.

Von Vorteil ist es, wenn der Prozess der Entstehung digitaler Lernwelten, d.h. die Erfassung und Aufbereitung der Medienobjekte sowie die Komposition und Ausspielung von multimedialen Inhalten in einem durchgehenden Arbeitsprozess erfolgen kann und den Mitarbeitern eines Hauses unterliegt. Änderungen in Arbeitsweise und Arbeitsablauf eines Museum werden folgen. Andererseits wird eine Vielzahl an neuen Vermittlungsoptionen eröffnet, die zudem direktere Kommunikationswege zwischen den Wissenschaftlern als Museumsmachern und den Besuchern als Konsumenten ermöglichen. Die Rezeption geschieht durch die Besucher und wird an die Mitarbeiter zurückgemeldet. Darüber wird ein kollektiver Lernprozess zwischen denjenigen, die die multimedialen, interaktiven Inhalte und Applikationen erstellen und den Besuchern als Konsumenten angestoßen, die sie sich in der kritischen Auseinandersetzung aneignen. Von

diesem neu geschaffenen Lernraum werden beide Seiten profitieren: das Museum lernt sein Publikum noch besser kennen und reagiert auf dessen Fragen, Anregungen oder Kritik. Auf der anderen Seite findet das Publikum im Museum Anregung, Antworten und Entspannung.

Im Bereich der systematischen, chronologischen, assoziativen, ... Lernwelten, also bei der Präsentation und Vermittlung der Inhalte, zeichnet sich Digitale Szenografie durch die multimediale Aufbereitung von Inhalten aus, was eine durchgängige Unterstützung jeder dieser Lernwelten bedeutet. Bei interaktiven Applikationen können verschiedene Informationsebenen, die den Inhalten eine unterschiedliche Informationstiefe und damit Informationsdichte verleihen, miteinander kombiniert werden und das entsprechende Maß an Interaktion - einfach oder komplex - bestimmt und umgesetzt. Neu ist die Verwendung narrativer Vermittlungsformen als innovatives didaktisches Konzept in der Präsentation. Und bei unterschiedlicher Ausgestaltung stellt die Digitale Szenografie selbst den roten Faden dar.

Für uns ist das Museum von Morgen: offen, es tauscht sich aus, es öffnet - zumindest virtuell - auch in Übersee seine Türen, es kooperiert, es kennt seine Besucher, es lernt, es handelt direkt und kritikbewusst, es gewinnt.

Werkzeuge für Digitale Szenografie

Unabhängig davon, ob die multimediale Umsetzung von Inhalten offline vertrieben oder vom Publikum an Medienstationen innerhalb des Hauses in Anspruch genommen wird, ist die Akzeptanz von der Güte und Qualität der aufbereiteten Inhalte abhängig. Grundsätzlich verfügen Museen und Galerien über qualitativ hochwertige Inhalte, die in der Regel nur noch entsprechend gestaltet und vermittelt werden müssen.

Ein Beispiel für die digitale Erstellung von Inhalten und Schaffung von Lernwelten bietet das Content Management System ORA. ORA (Objekt Recherche Assistent) unterstützt alle Arbeitsabläufe über die digitale Inhaltserstellung hinaus. Nach der elektronischen Erfassung der Medienobjekte erfolgt ein "Content-Enrich- und Enlargement" Workflow, dessen Zielsetzung die Veredelung der Inhalte ist. Dies geschieht durch Strukturierung des Datenbestandes und durch Auszeichnung mit Metainformationen

Für die Realisierung der Digitalen Szenografie im Rafael Roth Learning Center des Jüdischen Museum Berlin wurde das System ORA entwickelt. ORA ist ein innovatives, datenbankbasiertes Mediensystem und gerade konzipiert für den Einsatz in Museen oder vergleichbaren Einrichtungen. ORA beruht vollständig auf Web-Technologien und ist modular aufgebaut. Im ersten Modul dieses Programms wird jeglicher Museumsinhalt, der ausgespielt werden soll, als elektronischer Content erfasst und strukturiert abgelegt. Diese Medien- bzw. Ausstellungsobjekte werden über ein Composing Tool zu thematischen oder assoziativen Einheiten zusammengestellt und mittels eines Authoring Tools für die digitale Szenografie aufbereitet. Die Distribution ist auf unterschiedliche Medienkanäle (auch dem Internet) möglich und erfolgt über ein Publishing Tool. Darüber hinaus ist ORA zweisprachig (deutsch und englisch) in der Benutzeroberfläche als auch in Bezug auf die Ausspielung angelegt, so dass Inhalte für das nationale wie internationale Publikum bereitgestellt werden können. ORA ist ein benutzerfreundliches und effizientes Werkzeug für die Wissenschaftler und Mitarbeiter eines Museum und ermöglicht den Prozess der Entstehung digitaler Formen der Inhaltsvermittlung und -präsentation.