

DAS COMPUTERGESTÜTZTE INFORMATIONSSYSTEM IM NEUEN WALLRAF-RICHARTZ-MUSEUM

Katja Kwastek
EDV der Kölner Museen
Bischofsgartenstr. 1
50667 Köln

Tel.: 0221/2212/2622 Fax: 0221/2212/2629
E-mail: kwastek@wrm.museenkoeln.de

Das Kölner Wallraf-Richartz-Museum verwirklicht in seinem Neubau ein neuartiges Konzept der Nutzung neuer Medien in Kunstmuseen. Die direkte Gegenüberstellung von Original und computergestützter Information im Ausstellungsraum eröffnet neue Wege der Vermittlung, sowohl was Inhalte und Vermittlungsformen, als auch die Auswahlmöglichkeiten des Benutzers betrifft.

Der von Oswald Mathias Ungers entworfene Museumsbau (Abb. 1) in der Kölner Altstadt gliedert die Ausstellungsfläche auf drei Etagen, die die vom Mittelalter bis zum Ende des 19. Jahrhunderts reichende Gemälde- und Skulpturensammlung beherbergen. Die klare Architektur ermöglicht eine leichte Orientierung innerhalb der den verschiedenen Epochen – Mittelalter, Barock und 19. Jahrhundert – gewidmeten Etagen.

Viele Besucher möchten aber dennoch Erläuterungen der

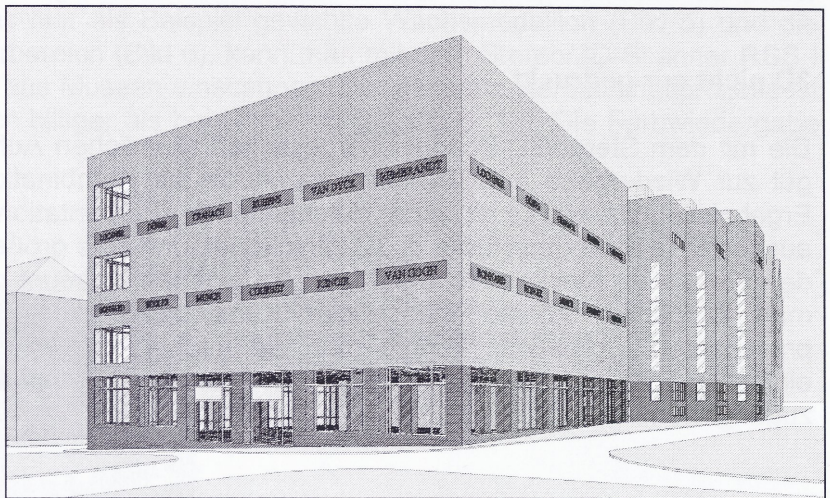


Abb. 1: Neubau des Wallraf-Richartz-Museum (Zeichnung: Büro O. M. Ungers)

Sammlung und ihrer Schwerpunkte nicht missen. Hierfür sind traditionelle Führungen mit ihren direkten Kommunikationsmöglichkeiten das beste Medium. Leider ist die Teilnahme an diesen durch die Bindung an feste Termine und Mindestteilnehmerzahlen für den Einzelbesucher nicht immer möglich. Umfassende Besucherbefragungen haben ergeben, dass zahlreiche Besucher des Museums allein oder in kleinen Gruppen kommen und gerne nähere Informationen zu den Kunstwerken bekommen würden, aber eine freie Zeiteinteilung und eigene Schwerpunkte bevorzugen. Idealerweise wünschen sie die Informationen direkt vor dem Bild, ohne auf das ermüdende Mitführen und Lesen eines Kataloges zurückgreifen zu müssen. Diesem Bedürfnis kommen die aus zahlreichen Museen und Sonderausstellungen bekannten *Audio-Guides* entgegen. Das Problem sowohl dieser Tonbandführungen als auch personeller Führungen ist jedoch, dass der Besucher wenig Einfluss auf die Auswahl der Informationen hat und die Geschwindigkeit der Vermittlung kaum beeinflussen kann. Zudem muss die Erläuterung ohne weitergehende Bildbeispiele auskommen, obwohl Vergleiche, Detailbetrachtungen etc. die Grundlage jeder kunsthistorischen Analyse sind. Daher wurde im Wallraf-Richartz-Museum eine Möglichkeit gesucht, die Vorteile von Führungen und *Audio-Guides* mit den interaktiven und visuellen Möglichkeiten des Computers zu kombinieren. Gleichzeitig sollte das Informationssystem so gestaltet werden, dass Museumsbesucher, die keine Informationen wünschen, sich nicht gestört fühlen und auch die Möglichkeit gegeben ist, das System zu bestimmten Anlässen sozusagen „verschwinden zu lassen“.

Konzept

Während in technischen und kulturhistorischen Museen die direkte Erläuterung der Exponate mithilfe von Computersystemen schon länger praktiziert wird, verbannen Kunstmuseen derartige Systeme in Nebenräume, auf eigenständige Informationsinseln oder abgeschiedene Arbeitsplätze. Der Grund hierfür liegt auf der Hand: Man will den Kunstgenuss nicht durch flimmernde Bildschirme schmälern, d. h. man fürchtet die Konkurrenz dieses neuen Bildmediums zu den Gemälden und Skulpturen, die ja ebenfalls Bildmedien sind. Da man aber auf die Vorteile der Computer zur Besucherinformation – Verbindung von akustischer und visueller Erläuterung, Interaktivität – nicht verzichten will, werden derartige Systeme getrennt von den Kunstwerken aufgestellt. Dies ist jedoch keineswegs ein Mittel, um ungestörten Kunstgenuss mit interaktiver Information zu verbinden. Im Gegenteil: Der Besucher fühlt sich zwischen den Exponaten (wegen derer er ja gekommen ist) und den didaktischen Programmen (von denen er sich Erklärungen erhofft) hin- und hergerissen. Während einige Besucher keine Ruhe für die didaktischen Erläuterungen haben, weil sie die Originale sehen wollen, sind andere von der Anziehungskraft der Computersysteme gebannt und verbringen dort mehr Zeit als in der Galerie. Diese Anziehungskraft, der sogenannte *Bildschirm-sog*, resultiert nicht nur aus den bewegten Bildern auf dem Bildschirm, sondern auch aus der Interaktivität, die den Benutzer zum Mitwirken auffordert und suggeriert, dass er etwas verpasst, wenn er nicht allen bereitgestellten Pfaden des Computersystems folgt. Vor dem Original hingegen fühlen sich viele Besucher allein gelassen, es fordert nicht zur Mitwirkung auf und darf noch nicht einmal berührt werden. Eine Skulptur oder ein Gemälde gibt keine Betrachtungszeit vor und erfordert daher einen hohen Grad an Eigenleistung, Konzentration und Einfühlungsvermögen, den viele Besucher ohne eine didaktische Heranführung nicht zu erbringen in der Lage sind.

Technische und kulturhistorische Museen machen sich den Computer zunutze, um dem Besucher spielerisch Informationen zu vermitteln, ihn in Aktionen einzubeziehen und zu motivieren, das Museum zum Erlebnisort zu machen. Doch die ästhetischen Erfahrungen, die ein Kunstmuseum vermitteln will, sind schwerer durch Events zu erreichen. Sein Kapital sind die Originale, einzig diese bedingen den Gang ins Museum und dieses Kapital muss das Museum nutzen, um die Besucher zu fesseln.

Sobald aber ein computergestütztes Informationssystem getrennt von den Exponaten aufgestellt wird, zieht der Bildschirmsog viele Besucher von den Originalen weg hin zu den elektronischen Angeboten. Da diese nicht auf die direkte Betrachtung des Kunstwerks hin konzipiert sind, wie dies bei Führungen und *Audio-Guides* der Fall ist, sind sie auch nicht an den Ausstellungsort gebunden und könnten zu Hause genauso gut – wenn nicht besser – betrachtet werden. Dies ist der Weg, der die Ausstellungskataloge im heimischen Bücherregal durch CD-Sammlungen ergänzt und letztendlich die Museen durch virtuelle Museen im Internet ersetzbar machen könnte. Denn den gravierenden Unterschied zwischen dem Original und seiner Reproduktion auf dem Bildschirm und die eindeutige Überlegenheit des ersteren, was seine Authentizität, seine Ästhetik und Faszination betrifft, kann man nur in einem direkten Vergleich beider Bildmedien deutlich machen, d. h. durch ihre Gegenüberstellung und nicht durch die Trennung. Das Kunstwerk ist im Gegensatz zum Programm auf dem Monitor statisch. Seine Faszination liegt auf einem anderen Gebiet: seiner Einzigartigkeit und historischen Zeugenschaft. Ein Kunstwerk hat eine haptische Oberfläche, hat Details, die nur bei sehr naher Betrachtung in Erscheinung treten und hat eine spezifische Größe. Seine Aura ist an Zeit und Ort gebunden. Während Bildreproduktionen jederzeit und überall in jeder Größe gezeigt werden können und unabhängig von ihrem Umfeld wirken, wechselt der Eindruck des Originals mit dem Aufstellungsort, der Beleuchtung, dem Betrachtungswinkel.

Ausgehend von diesen ideologiekritischen Überlegungen hat das Wallraf-Richartz-Museum in seiner Konzeption versucht, die Eigenheiten dieser Medien zu thematisieren und ihre direkte Gegenüberstellung als neue Chance zu begreifen. Der Unterschied zwischen Original und digitaler Reproduktion soll dem Betrachter bewusst gemacht und die neuen Informationsmöglichkeiten genutzt werden, um dem Benutzer einen spannenden Zugang zum Original zu eröffnen.

Realisierung

Die Besucher finden in vierundzwanzig Räumen des Hauses - also in jeweils acht Räumen der drei Etagen - spezielle Sitzgelegenheiten, sog. „Datenbänke“ vor, in die Flachbildschirme integriert sind. An diesen können sie Informationen zu ausgewählten Bildern im Raum abrufen. Die Erläuterungen erfolgen als gesprochener Text über Kopfhörer, begleitet und illustriert durch optische Informationen und Animationen auf dem Bildschirm. Dieser wird durch das Einstecken eines Kopfhörers aktiviert, den man an der Kasse leihen kann. Der Betrachter kann also vor den Bildern sitzen und sie betrachten, während sie ihm erläutert werden, ein Wunsch, der in zahlreichen Besucherbefragungen immer wieder geäußert wurde.

Der Eingangsbildschirm zeigt drei bis vier Auswahlmöglichkeiten (Abb. 2). Meist handelt es sich um monographische Bilderläuterungen, aber auch übergreifende Informationen zu den Bildern eines Raumes werden angeboten, z. B. „Der Künstler Stefan Lochner“, „Malmaterialien“, „Stifter“ etc. Die Auswahl und Benutzerführung erfolgt über vier Tasten, die am Rand des Bildschirms angebracht sind. Der Benutzer kann mit zwei Pfeiltasten zu den entsprechenden Punkten springen, seine Wahl mit einer OK-Taste bestätigen oder mit der ZURÜCK-Taste den Wahlvorgang bzw. die Anwendung abbrechen. Es gibt darüber hinaus keine Tastatur, keine Maus, keinen Touch-Screen oder ähnliches, so dass die Benutzerführung extrem einfach und die Bedienung kaum störanfällig ist.

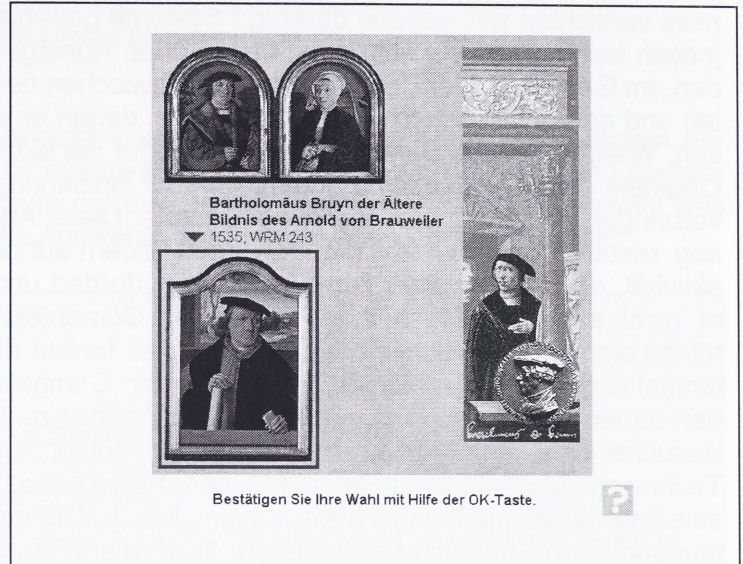


Abb. 2: Eingangsbildschirm einer „Datenbank“

Wählt der Benutzer ein Thema aus, so kann er Länge und Art der gewünschten Information bestimmen (Abb. 3):

Während unter der Rubrik „*Werkerläuterung*“ eine ausführliche, bis zu acht Minuten lange Erläuterung des Werks angeboten wird, kann unter dem Titel „*Kurz und bündig*“ eine nicht mehr als drei Minuten dauernde, kurzweilige Einführung in das Bild gewählt werden. Zu vielen Bildern, die komplexere ikonographische Erklärungen oder andere, weitergehende Erläuterungen erfordern, können unter dem Auswahlpunkt „*nachgefragt*“ weitere Hintergrundinformationen abgefragt werden.

Ziel der Anwendungen ist es, fundierte und wissenschaftlich relevante Informationen zu den Bildern spannend und kurzweilig aufzubereiten und so zu vermitteln, dass jeder Besucher angesprochen wird.

Durch unterhaltsame Texte, abwechslungsreiche Vermittlungsformen und die Herstellung von Verbindungen zur Erfahrungswelt der Besucher soll durchaus ein „Erlebniswert“ kreiert werden - ohne außer Acht zu lassen, dass man sich in einer Gemäldegalerie befindet, in der das spannendste Erlebnis die Auseinandersetzung mit den Originalen ist. Der Besucher soll zum Mitdenken angeregt werden: Anregungen, (auch unbeantwortete) Fragen, das Wecken von Interesse auch an anderen Bildern der Sammlung sind wichtiger Bestandteil des Konzepts.

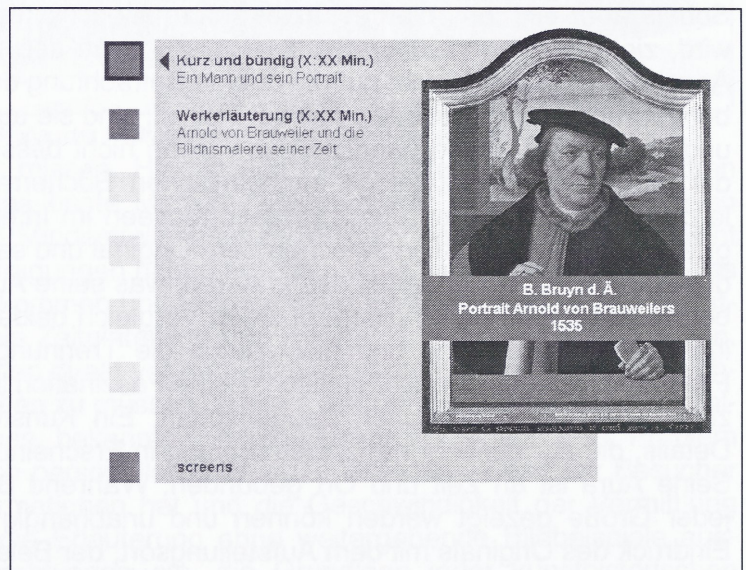


Abb. 3: Auswahlmenü zu einem Werk

Doch wie soll nun der starken Anziehungskraft des Bildschirms entgegengewirkt und die Einzigartigkeit des Originals vermittelt werden?

- Im Vordergrund steht die Betrachtung der Originalbilder. Daher hat die akustische Information über den Kopfhörer Vorrang – der Besucher soll das Kunstwerk ungehindert betrachten können. Der Bildschirm dient nur zur Auswahl der Informationsmöglichkeiten, zur Bereitstellung von visuellen Informationen über den Kontext des Bildes (Vergleichsabbildungen, Animationen, Aufstellungsort etc.) bzw. um auf bestimmte Details aufmerksam zu machen. Um den Blickwechsel vom Bildschirm zum Original und umgekehrt zu vereinfachen wird einerseits im gesprochenen Text immer darauf hingewiesen, wenn auf dem Monitor ein neues Bild erscheint, andererseits wird der Betrachter bei Passagen, die der Betrachtung des Originals dienen, aufgefordert, sich diesem zuzuwenden. Zudem wurde die Entscheidung getroffen, das Kunstwerk, welches der Betrachter im Original vor sich hat, auf dem Bildschirm im Regelfall nur in Graustufen als „Erkenntnishilfe“ einzublenden, um somit die Abwendung vom Bildschirm zum in seiner Farbigkeit anziehenderen Original zu erleichtern.
- Ein weiteres Problem von Bildschirmreproduktionen stellt der Verlust der Größenverhältnisse dar. Selbst wenn Maßangaben eingeblendet werden, ist eine reale Vorstellung von den Dimensionen des Originals nur schwer zu vermitteln. Wer erinnert sich nicht, ein Bild in einem Museum nur mit Mühe gefunden zu haben, weil er es sich aufgrund einer Reproduktion viel größer vorgestellt hat? Daher wurde für Vergleichsabbildungen ein Maßstab entwickelt, der die Bilder in Verhältnis zur menschlichen Größe setzt. Sind mehrere Bilder auf dem Bildschirm zu sehen, sind sie zueinander maßstabsgetreu wiedergegeben (Abb. 4).

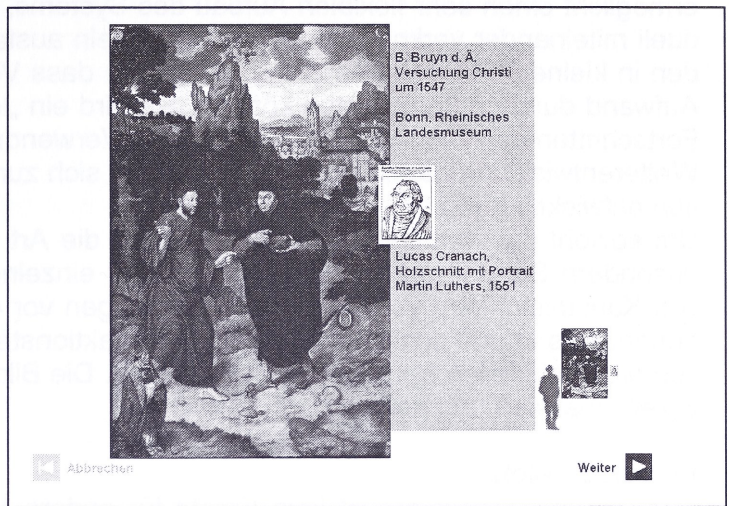


Abb. 4: Beispiel eines screens innerhalb einer Werkerläuterung

- Die Möglichkeiten des Computers, bewegte Bilder, Überblendungen etc. zu zeigen, werden nur dann genutzt, wenn sie neue Einsichten in das Original ermöglichen, z. B. um die Klappbarkeit eines Altares zu demonstrieren. Inhaltlich unnötige technische Spielereien wurden vermieden, um den Informationen und dem Erlebniswert des Originals größtmögliche Aufmerksamkeit zu gewähren.
- Die Vorteile der Interaktivität werden eingesetzt, um dem Betrachter Wahlmöglichkeiten zu eröffnen. Sobald er sich für eine Anwendung entschieden und sie gestartet hat, kann sie zwar jederzeit abgebrochen werden, hat aber einen fest vorgegebenen Ablauf, um nicht durch das reizvoll „Durchzappen“ möglicher Pfade die eigentliche Information untergehen zu lassen. An vielen Stellen stoppt jedoch die laufende Anwendung, um dem Nutzer Zeit zur Betrachtung – sei es des Originals oder der Vergleichsabbildungen - zu lassen. Der Benutzer selbst kann durch Betätigen einer Taste die Erläuterungen zum gewünschten Zeitpunkt fortsetzen. Gleichzeitig kann die laufende Anwendung einen Schritt „zurückgespult“ werden, um den letzten Abschnitt erneut zu hören. Nie treten Text- und Toninformationen gleichzeitig auf: Wird Text eingeblendet, stoppt der Ton, so dass der Nutzer nicht durch zu viele Informationen überfordert wird.

Flexibilität

Die zunächst auf den 24 Datenbänken abrufbaren Informationen stellen lediglich die erste Bespielung des Systems dar. Geplant sind ständige Wechsel der Informationsangebote, wobei immer wieder andere Bilder einbezogen werden sollen und thematische „Führungen“ zu einzelnen Fragestellungen geplant sind. Vorstellbar ist, ein bestimmtes Bildmotiv über die verschiedenen Epochen hinweg zu verfolgen oder eine Möglichkeit zu bieten, die Unterzeichnungen verschiedener Bilder anhand von Infrarotaufnahmen zu betrachten. Technisch wird diese Flexibilität durch die in der Architektur vorgesehene Versetzbarkeit der Bänke ermöglicht: Etwa alle vier Meter sind im Boden aller Räume Anschlussmöglichkeiten vorgesehen, die eine beliebige Positionierung zulassen. Da die Daten jeder einzelnen Anwendung über einen zentralen Rechner an die einzelnen Systemstandorte weitergeleitet werden, ist es möglich, relativ schnell Geräte umzustellen, mit neuen Anwendungen zu bestücken oder ein defektes Gerät gegen ein Ersatzgerät auszutauschen. Zudem sind die bündig in die Sitzgelegenheiten eingebauten Systeme unauffällig, so dass sie abgeschaltet im Galerieraum kaum auffallen und auch die Besucher, die keine Informationen wünschen, nicht stören.

Die Realisierung der Bildschirmseiten (*screens*) erfolgt mit Internet-Technik (*dynamic html*). Dies ermöglicht einen sehr flexiblen Aufbau des Systems, das aus einzelnen Seiten besteht, die individuell miteinander verknüpfbar und auch einzeln austauschbar sind. Auch die Tondokumente werden in kleinen Teilportionen eingebunden, so dass Veränderungen und Korrekturen ohne großen Aufwand durchgeführt werden können. So wird ein „lebendes System“ erzeugt, das auch mit den Fortschritten der Technik wächst, wobei die Verwendung von Internet-Technologie deren ständige Weiterentwicklung garantiert, da das Internet sich zum Standardformat der medialen Kommunikation entwickelt hat.

Um sowohl die vermittelten Inhalte als auch die Art der Vermittlung optimal zu gestalten, wurde besondere Sorgfalt auf die Konzeption jeder einzelnen Anwendung verwandt. Die Texte werden von Kunsthistorikern verfasst, in Teamsitzungen vor den Originalen diskutiert, von den Kuratoren gegengelesen und schließlich durch ein Redaktionsteam außer Haus als Hörtexte aufbereitet und von professionellen Sprechern aufgezeichnet. Die Bildschirmseiten werden ebenfalls im Haus konzipiert, realisiert und getestet.

Einsatzbereich

Das Informationssystem ist kein Ersatz für andere Medien wie Beschriftungsschilder, Bestandskatalog, Kurzfürer, Saalzeitungen etc., sondern ergänzt das Informationsangebot mit seinen eigenen spezifischen Möglichkeiten. Die Einführung des Computers in der Galerie stellt keine Digitalisierung der herkömmlichen Museumsdidaktik dar, sondern ihre Erweiterung um neue Mittel und Wege. Dennoch kann das System auch den traditionellen Führungen dienen, durch ein weiteres Angebot, das bisher nicht erwähnt wurde. In jeder Anwendung ist auch die Rubrik *screens* anwählbar (Abb. 3). Hier werden alle visuellen Beispiele wie Reproduktionen, Animationen, Videobilder etc. noch einmal einzeln abrufbar angeboten. Während einer Gruppenführung kann so auf das Bildmaterial zurückgegriffen werden, ohne der Reihenfolge und Vertonung der eigentlichen Anwendung folgen zu müssen. Diese Möglichkeit kann jedoch auch Einzelbesuchern – z. B. bei sehr guter Vorbildung oder um sich nachträglich über bestimmte Punkte auszutauschen - dienlich sein.

In der Struktur des Besucherinformationssystems für das neue Wallraf-Richartz-Museum liegt begründet, dass es sich eher an den Einzelbesucher als an Besuchergruppen richtet. Es ist für die durchschnittliche Besucherdichte von Schausammlungen konzipiert und kann daher nicht ohne weiteres auf Sonderausstellungen übertragen werden. Zwar gibt es pro System vier Kopfhörerbuchsen, es können also vier Besucher gleichzeitig die ausgewählte Information hören, sitzen können jedoch höchstens drei Personen. Zudem muss sich die Kleingruppe hinsichtlich der Informationsauswahl einig sein und die Tasten gemeinsam betätigen. Die durchschnittliche Verweildauer an einem Gerät liegt nach den bisherigen Erfahrungen bei ca. einer halben Stunde – das System ermöglicht also eine intensive, individuelle Beschäftigung mit Einzelwerken der Sammlung.

Neben dem Informationssystem stellt das Wallraf-Richartz-Museum den Besuchern an einem Info-stand im Foyer auch die Datenbank sämtlicher im Hause befindlicher Gemälde und Skulpturen zur Verfügung, die mit dem Programm HIDA-MIDAS erstellt wurde. Sie dient jedoch einem gänzlich anderen Bedürfnis, nämlich den Benutzern grundlegende Informationen über den Bestand des Hauses zu vermitteln, eine Recherche nach ganz bestimmten Bildern, Künstlern und Themen zu ermöglichen. Sie bietet jedoch keine didaktische Aufbereitung dieser Informationen, wie sie im Informationssystem vorliegen.

Das neuartige System ist somit ein Baustein sowohl der Museumsdidaktik des Hauses, indem es herkömmliche Informationsangebote wie Beschriftungsschilder, Kataloge und Führungen ergänzt, als auch ein Baustein der Angebotspalette im Bereich Neue Medien, die sich aus den Internet-Seiten des Hauses (www.museenkoeln.de) sowie einer CD des Bestandes, der öffentlich zugänglichen Datenbank und dem neuen System zusammensetzt. Mit letzterem für Kunstmuseen völlig neuartigen Angebot wird ein Weg eingeschlagen, der dem interessierten Einzelbesucher die Möglichkeit zur intensiven, individuellen Beschäftigung mit den Beständen des Hauses eröffnet – ihn in einer ruhigen und konzentrierten Atmosphäre an Einzelwerke heranführt. Die Vorteile des Computers hinsichtlich der Interaktivität und Multimedialität können so optimal genutzt werden, ohne dafür den direkten Bezug zum Original und die Ruhe der Galerie zu opfern.