

MUSEEN UND INFORMATIONSGESELLSCHAFT AM BEISPIEL MUSEUMSPÄDAGOGISCHER MULTIMEDIALER PROJEKTE BEI DEN STAATLICHEN MUSEEN ZU BERLIN

Karin Schmidl
Staatliche Museen zu Berlin
Stiftung Preußischer Kulturbesitz
Bildung und Information
Stauffenbergstr. 41
10785 Berlin
Fon: 030/2662151, Fax: 030/2662161
Email: k.schmidl@smb.spk-berlin.de

Museen haben das Potential, einen entscheidenden Beitrag zur Informationsgesellschaft zu leisten. Wie kann das aussehen? Welchen Stellenwert können die Museen in einem digitalen Zeitalter einnehmen? Was bringt es den Museen?

Die Staatlichen Museen zu Berlin - ein international einmaliger Verbund von verschiedenen Museen und Einrichtungen der Bildung und Wissenschaft - sind Bestandteil der Stiftung Preußischer Kulturbesitz. Mit ihrer Vielzahl von Museen, Bibliotheken und Archiven gehören sie zum größten und bedeutendsten deutschen Kulturensemble - vergleichbar nur mit dem Louvre oder dem British Museum.

Um die Schätze der Museen, Archive und Bibliotheken einem breiten Publikum zugänglich zu machen, müssen leichtere Zugänge geschaffen werden. Moderne Kulturtechniken helfen dabei, viele Menschen an Kunst und Kultur heranzuführen. Dabei kommt dem Internet als Medium für den wissenschaftlichen Austausch und Diskurs, für die Informationsbeschaffung (mit Suchfunktionen an verschiedenen Stellen), als Publikationsplattform und als Unterhaltungsmedium besondere Bedeutung zu.

Da das Internet weltweit jeden erreichen kann, ist es ein Medium, das die Museen sinnvoll nutzen können. Der Bildungsauftrag der Museen, der neben den klassischen Aufgaben dem Sammeln, Bewahren, Erforschen und dem Präsentieren ihrer Sammlungen zu erfüllen ist, sollte sich auch in den neuen Medien und im Internet widerspiegeln.

Im Zeitalter der Informations- und Kommunikationsgesellschaft ist es unerlässlich, das große kulturelle Erbe mit den Angeboten der Museen mehrsprachig via Internet weltweit zur Verfügung zu stellen. Dabei sind die Quellen der kulturellen Überlieferung innerhalb der Museen aufeinander zu beziehen und Vernetzungen zwischen den Museen, Archiven und

Bibliotheken zu schaffen. Beziehungen der Museen und Institutionen untereinander müssen aufgezeigt und den verschiedenen Gruppen von Interessenten Wahlmöglichkeiten oder auch Anreize für einen Museumsbesuch geboten werden.

Die einmalige Konstellation des Verbundes verschiedenartigster Museen und Forschungseinrichtungen bietet für das Internet die Möglichkeit der vielfältigen Vernetzungen von Inhalten aus einzelnen Museen. So können z.B. Kunstwerke oder Objekte aus verschiedenen Museen nach kulturellen und historischen Zusammenhängen zusammengebracht werden. Ein attraktives Angebot im Internet kann dazu beitragen, mehr Besucher in die Museen zu holen.

Der benutzerfreundlichen Erschließung von Informationen verschiedener Themenbereiche für unterschiedliche Zielgruppen kommt dabei eine wesentliche Bedeutung zu. Es ist sinnvoll, verschiedene Zugangsebenen für unterschiedliche Zielgruppen anzubieten, um möglichst viele Interessenten zu erreichen. Beispielhaft sollen im folgenden zwei sich derzeit entwickelnde Projekte vorgestellt werden.

1. Website “Bildungsnetz (e-learning)”

Im Rahmen des Bildungsauftrages der Museen können insbesondere den Bildungseinrichtungen und Schulen museumspädagogisch aufbereitete Bildungsinhalte im Internet angeboten werden. Mit dem “Bildungsnetz (e-learning)” soll ein Präsentations- und Lehrsystem für kunst- und kulturhistorische Themen geschaffen werden, das sich vor allem an den Schul- und Volkshochschul- sowie den Universitätsbereich richtet. Mit dem Online-System ist eine interdisziplinäre und institutsübergreifende Bildungsplattform speziell für die Zielgruppen Lehrer, Schüler, Studenten, Volkshochschulbesucher sowie Kunst- und Kulturinteressierte geplant. Langfristig wird das Ziel verfolgt, ein redaktionell betreutes System aufzubauen, durch welches interaktive Beiträge unterschiedlichen Umfangs angeboten werden. Den Kern bilden Online-Feature, in denen die audiovisuellen Möglichkeiten neuer Technologien eingesetzt werden.

Die Website als Homepage der Abteilung Bildung und Information der Staatlichen Museen zu Berlin beinhaltet eine ausführliche Darstellung der Aufgaben der Abteilung und bündelt vor allem verschiedene Bildungsangebote aus den Museen. Lehrer, Schüler, Studenten, Auszubildende u.a. finden hier unterschiedlichste Vermittlungsangebote, Handreichungen, Unterrichtsmaterialien und Mini-Websites zu kunst- und kulturhistorischen Themen. Die mediendidaktische Aufbereitung berücksichtigt unterschiedliche Schultypen und altersspezifische Zielgruppen.

Die Museumspädagogik der Staatlichen Museen zu Berlin betätigt sich seit langem auch in der populärwissenschaftlichen Aufbereitung von Sammlungsbereichen und Forschungsergebnissen (auch Lehrerfortbildung und Bereitstellung von Unterrichtsmaterial). Dadurch existiert bereits umfangreiches Material, welches sich zur medialen Umsetzung eignet. Die Vielzahl der vorhandenen Exponate und Dokumente, historische Film- und Tonaufnahmen, Modelle, Karten und Fotodokumentationen bilden die Grundlage für das Projekt. Auch Video- und Audio-Streaming, 3 D Simulationstechniken und Dialogsysteme sowie XML und TOPIC MAPS sollen angewendet werden.

Das Projekt “Bildungsnetz (e-learning)” soll ein Bewußtsein für ein zusammenhängendes kulturelles Erbe schaffen, die Genese der europäischen Kultur, Zusammenhänge und Entwicklungen veranschaulichen und Chancen aufzeigen.

2. Multimedia-Anwendung zum Aleppo-Zimmer

Das Aleppo-Zimmer, eine im 17. Jahrhundert in Syrien (Aleppo) geschaffene reich bemalte Wandtäfelung ist eines der bedeutenden Kunstwerke des Museums für Islamische Kunst (Pergamonmuseum). Aus konservatorischen Gründen können Museumsbesucher die farbenprächtigen Malereien nur aus Entfernung (Blick durch den Türbereich) betrachten, einzelne Bereiche sind dem Einblick gänzlich entzogen.

Das Ziel einer Multimedia-Anwendung, die sowohl Bestandteil der Homepage der Staatlichen Museen zu Berlin sein wird, als auch im Museum für Islamische Kunst in unmittelbarer Nähe zum Exponat eingesetzt werden soll, besteht darin, das Aleppo-Zimmer in seinen historischen und kulturellen Kontext darzustellen. Darüber hinaus soll der museumspädagogisch sinnvolle Einsatz von Multimedia verdeutlicht werden.

In einer multimedialen Reise in die Blütezeit der syrischen Stadt Aleppo wird dem Besucher die Welt des Zimmers und seiner Bewohner anschaulich dargestellt. Die Anwendung soll weniger enzyklopädisch, als vielmehr erzählerisch durch die Welt des Orients führen. Der Benutzer kann sich intensiv mit einem Ausstellungsobjekt befassen und in das kulturelle und historische Umfeld eintauchen. Er hat die Möglichkeit, sich mit verschiedenen Themenbereichen auseinander zu setzen. Die gesamte Anwendung läßt sich in drei große Bereiche gliedern: Die Wandtäfelung und ihre Motive, die Architektur des Hauses, die Stadt Aleppo und der Handel.

Der Besucher erhält z.B. Informationen zur Wandtäfelung, kann in einer Panoramaaufnahme (QTVR) das Zimmer von innen anschauen, die einzelnen Motive des Aleppo-Zimmers betrachten, 6000 Jahre Geschichte der Stadt Aleppo anhand eines beweglichen Zeitstrahls an sich vorbeiziehen lassen, kleine Filme zu verschiedensten Themen erleben oder interaktive Karten und

Pläne zur tieferen Recherche nutzen.

Didaktische Lehrer-Schüler-Materialien, die sich an den Rahmenplänen orientieren, können den Schulunterricht bereichern. Themen wie "Die multikulturelle Stadt Aleppo im 17. Jahrhundert", "Das friedliche Zusammenleben verschiedener Religionen in Aleppo" oder "Orientalische und christliche Motive des Aleppo-Zimmers" geben dem Thema einen aktuellen Bezug.

Weitere Angebote werden ein umfangreiches bebildertes Glossar mit Abbildungen und Verlinkungen sein, eine Online Bibliothek, Lehrer-Informationen, Schüler-Arbeitsblätter und Texte zum Ausdrucken. Die Anwendung ist um weitere Themenbereiche erweiterbar, z.B. szenische Darstellung einer Karawanserei. Insgesamt sind 120 min. Sprechertext vorgesehen. Zusätzlich werden ca. 1000 Abbildungen und Zeichnungen, interaktive Karten und Pläne, Videos, Bildershows sowie Tonaufnahmen und Musik aus Aleppo die Anwendung zu einem multimedialen Erlebnis werden lassen.

Um den Betrachter die Komplexität des Aleppo-Zimmers zu vermitteln, wurden die Möglichkeiten neuer Technologien mit museumspädagogischen Methoden in einzigartiger Weise kombiniert. Dies läßt sich am Beispiel der aufwendigen Rekonstruktion der Qaa (das Gästehaus, in dem sich die Täfelung ursprünglich befand) des Hauses Wakil erkennen. Für diesen Bereich wurde eine photorealistische Computersimulation des Hauses Wakil angefertigt. Der ursprüngliche Lichteinfall durch die sternförmigen Öffnungen in der Kuppel des Hauses wird durch eine Lichtsimulation nachvollziehbar. Dieses Szenario der Qaa vermittelt dem Museumsbesucher den architektonischen Zusammenhang und den Gebrauch des Aleppo-Zimmers. Im Museum kann er diese Vorstellungswelt mit der Präsenz des Zimmers verbinden.

Bereits 1997 ergab sich für die Staatlichen Museen im Rahmen eines Ausbildungsprojektes des Studienganges Mediendesign eines privaten Institutes die kostenfreie Möglichkeit einer projektgebundenen Zusammenarbeit. Als Projektthema wurde das Aleppo-Zimmer gewählt, da es sich besonders gut für eine interaktive multimediale Anwendung eignet.

Die Abteilung Bildung und Information, vertreten durch Frau Karin Schmidl, hat gemeinsam mit dem Museum für Islamische Kunst, vertreten durch Frau Dr. Julia Gonnella, sowie den Informationsarchitekten und Produzenten Susanne Brandhorst und Thomas Bremer in einjähriger Arbeit ein Konzept für eine Multimedia-Anwendung erarbeitet und eine DEMO-Version erstellt. Noch in diesem Jahr kann mit der Realisierung des Projektes begonnen werden.

Innerhalb der Website der Staatlichen Museen zu Berlin, die ständig weiter ausgebaut wird, kann die Anwendung an verschiedenen Stellen eingebunden werden, um viele Interessenten zu erreichen. So wird sie in der Website "Allgemeine Darstellung Staatliche Museen zu Berlin" unter Feature bzw. Museumsinsel / Pergamonmuseum, in der geplanten Website "Bildungsnetz (e-learning)" und in der zukünftigen Website des Museums für Islamische Kunst eingebunden.

Zusammenfassung:

1. Das große kulturelle Erbe der Menschheit in den Staatlichen Museen zu Berlin muss mit den Angeboten der Museen für den Benutzer kostenfrei und mehrsprachig via Internet weltweit zur Verfügung stehen.
2. Um die Schätze der Museen, Archive und Bibliotheken einem breiten Publikum zugänglich zu machen, müssen leichtere Zugänge im Internet geschaffen werden und die Inhalte für verschiedene Zugangsebenen aufbereitet und angeboten werden. Spezielle Beiträge sollen im Internet viele Nutzer anlocken. Dialoge in internetspezifischen Formen (Email, chats, Foren u.a.) sollten für unterschiedlichste Interessentenkreise in den verschiedenen Kommunikations- und Zugangsebenen ermöglicht werden.
3. Die einmalige Konstellation des Verbundes verschiedenartigster Museen und Forschungseinrichtungen bietet für das Internet die Möglichkeit der vielfältigen Vernetzungen von Inhalten aus einzelnen Museen, Archiven und Bibliotheken.
4. Der Bildungsauftrag der Museen muss sich verstärkt auch im Internet widerspiegeln. Eine der zentralen Aufgaben ist es daher, ein "Bildungsnetz" (e-learning) mit vielfältigen Bildungs-

inhalten und Vernetzungen aufzubauen. Damit können die Museen einen Beitrag zu den aktuellen Forderungen nach mehr Bildungsinhalten im Internet, insbesondere im Rahmen der Initiative "Schulen ans Netz", leisten.

5. Multimediale Anwendungen sind besonders dort sinnvoll, wo Kunstwerke einer Einbindung in ihren ursprünglichen Kontext bedürfen und bisherige Medien nicht ausreichen, um diesen Kontext anschaulich und allumfassend darzustellen.
6. Die Erschließung von Informationen sollte unter museumspädagogischen und mediendidaktischen Aspekten erfolgen und durch die auf Techniken aufbauende Navigation unterstützt werden. Die dadurch entwickelten neuartigen Benutzerführungen können dazu beitragen, den Nutzern die Hemmschwelle vor der Bedienung neuer Technik und Multimedia-Anwendungen zu nehmen und neue Wege zur Bildung zu bieten.

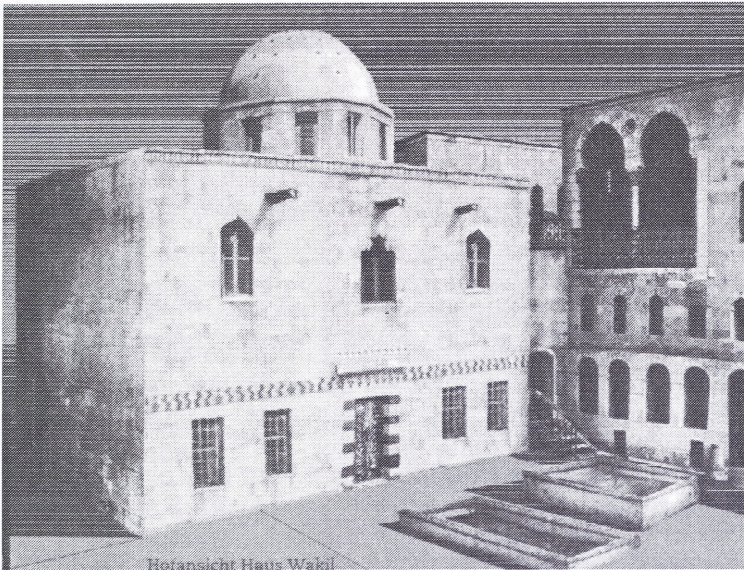


Abb. 1
Darstellung des Hauses Wakil, in dem sich die Täfelung des Aleppo-Zimmers ursprünglich befand. Computerrekonstruktion nach Plänen von J.C. David (Sceenshot)

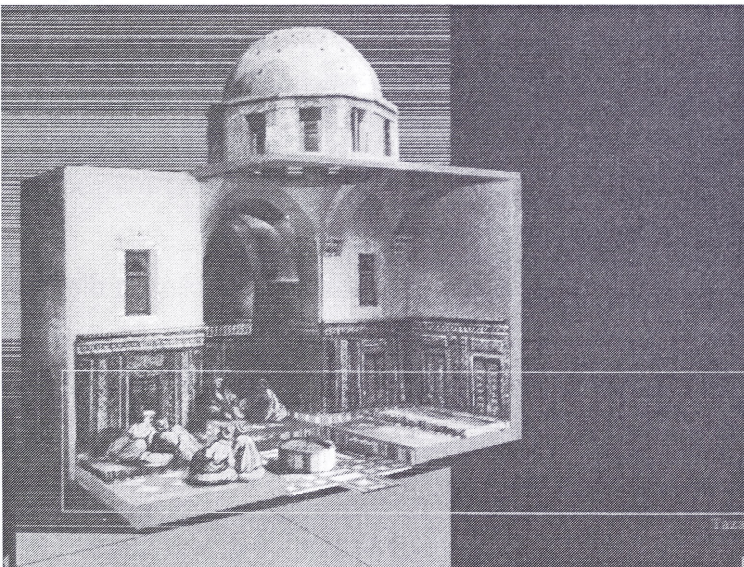


Abb. 2
Die Rekonstruktion der Qaa zeigt im Aufschnitt den ursprünglichen Einbau der Täfelung im Empfangsraum. Eine 3-D Animation zeigt den wechselnden Lichteinfall eines Tages im Zeitraffer.