

Konzept und Entwicklung eines Datenbanksystems für **Kunst und Kulturgut: KuKuG**

Seit vielen Jahren gibt es Bemühungen seitens der Museen, Denkmalämter, Transportfirmen, Galeristen, Kuratoren, Restauratoren, Hochschulen und Akademien Kunst und Kulturgüter, seien es archäologische Kleinobjekte, architektonische Ensembles oder moderne Kunst systematisch zu erfassen. An vielen Orten gibt es Fachgruppen, Ausschüsse, Gremien, Organisationen und Einzelpersonen, die sich um die Umsetzung der herkömmlichen Erfassungsmethoden (Karteikästen, Listen, Skizzen, Diapositiven, etc.) in das digitale Zeitalter bemühen. Und dabei sind bereits sehr frucht- und brauchbare Datenbanken entstanden.

Ein Problem ist jedoch, daß all diese -in einzelnen Bereichen- oft gut funktionierenden Datenbanken in der Regel Soft- bzw. Hardware benötigen, die nicht jedem zugänglich ist. Hinzu kommt, daß man mit diesen Anwendungen zwar recherchieren, aber diese nicht erweitern kann. Viele sind nur von dem Ersteller bedienbar, da für eine Nutzung durch andere die hierfür notwendige transparente Nutzerführung fehlt. Ein Übertragen der Datenbanken auf andere Bereiche oder der Austausch von Daten ist in aller Regel unmöglich oder nur mit hohem technischen und organisatorischen Aufwand zu bewältigen.

Auf der anderen Seite gibt es inzwischen einfache Möglichkeiten hochauflösende digitale Bilder zu erstellen, zwei- und dreidimensionale Objekte oder Räume zu erfassen, diese zu bearbeiten, Daten zu komprimieren und auf bestehende Datenbanken und Thesauri über das Internet oder CD-ROM zurückzugreifen.

KuKuG will deshalb für allgemein zugängliche 'organisatorische' Daten (Titel, Maße, Eigentümer, etc.) einen Standard entwickeln, um Daten in einem internen Verbund oder über das Internet für einen beschränkten Personenkreis austauschbar zu machen. Hierbei bedient sich **KuKuG** einer Soft- und Hardware-Technik, die jedem Computernutzer zugänglich ist.

Die Abwicklung und Bearbeitung von komplexen Projekten im organisatorischen Bereich des Kunst- und Kulturbetriebs wird erheblich vereinfacht. Abläufe und Prozesse werden optimiert und transparent abgebildet und die Kommunikation der Beteiligten – auch über Kontinente hinweg - wird eine Qualität erreichen, die dem digitalen Zeitalter gerecht wird.

Ziel ist es, ein Datenbank-Management zu entwerfen, das nicht speziell auf nur eine Institution zugeschnitten ist, sondern plattform- und geräteunabhängig einsetzbar bleibt. In vielen Museen, Denkmalämtern und anderen Einrichtungen ist ein solches System dringend gefordert.

KuKuG umfaßt die folgenden Bereiche:

- Werk- und Künstlerverzeichnis / Bestand / Bibliographien / Standort Informationen über Künstler, Kunstwerke, Historie, Museen
- Schnittstelle zu Katalogtext und -Layout
- Thesaurus für Materialien und Techniken integrierter Thesaurus mit möglicher Verknüpfung zu diversen externen Thesauri sowie technischen Daten der Industrie

- Restaurierung / Restaurierungsprotokolle
detaillierte Zustandsdokumentation, Maßnahmen und aller durchgeführten Arbeitsschritte
- Integrierte Bilddatenbank mit Verknüpfung zu externen Datenbanken
- Schnittstelle zur archäometrischen Erfassung und Schadenskartierung (von Geländen, Objekten und Architektur)
- Verwaltung: Termin- und Ausstellungsplanung / Leihverkehr / Verpackung / Transport / Versicherung / Depotverwaltung
Schnittstelle zur Anbindung an Organisations- und Logistiksysteme der Museen, Archive, Transportunternehmen u. a.
- Ablage der Print-Dokumente (Urkunden, Schriftverkehr) / Photo- Filmarchiv

Wichtig für eine Anwendung in vielen Bereichen sind ein modularer Aufbau (für Teilbetrieb), einfache Anwendung (freundliches Layout), eine Liste für Synonyme (bei Freitexten), Fließtext für individuelle Dokumente, Volltextrecherche und Recherche nach bestimmten Kriterien, Intra- und Internetfähigkeit und ein Online-Service: Pflege, Updates, Backups, Infopool.

Jeder berechtigte Nutzer hat Zugriff auf den für ihn freigegebenen Bereich. Er kann Eingaben und Abfragen tätigen. Der Austausch aller Informationen erfolgt elektronisch über das Internet. Dabei kann der Nutzer seine hinzugefügten Datensätze in der zentralen **KuKuG** - Datenbank ablegen und diese sowohl für eine allgemeine als auch für eine eingeschränkte Nutzung - etwa durch eine definierte Projektgruppe – freigeben.

Das Zusammenspiel der verschiedensten Bereiche im Kunst- und Kulturbetrieb wird durch **KuKuG** eine bisher nicht gekannte Qualität und Effizienz erfahren.

KuKuG entsteht in Zusammenarbeit von

Ulrich Lang, Restaurator

Erich Gantzert –Castrillo, Chefrestauratur, Museum für Moderne Kunst, Frankfurt a. M.
mediacube Berlin, IT-Service

Kontakt:

Ulrich Lang

Hufelandstr. 11

D-10407 Berlin

Tel: +49 – 30 – 42 85 01 04

e-mail: kukug@central-services.net