

Digitalisierungsprojekt in der Stiftung Bauhaus Dessau

Die Digitalisierung und Zugänglichmachung wichtiger Bestände stellt für Kultureinrichtungen eine zentrale Aufgabe dar, deren Umsetzung gleichwohl schnell an die Grenzen der eigenen Kapazitäten stößt. Die Stiftung Bauhaus Dessau wählte deswegen den Weg einer Partnerschaft mit dem Google Cultural Institute.

Die Sammlung der Stiftung Bauhaus Dessau ist mit über 50.000 Objekten die zweitgrößte Sammlung zum Bauhaus weltweit. Sie umfasst Objekte und Dokumente zur Geschichte des Bauhauses von 1919 bis 1933, vor allem Arbeiten aus den Werkstätten des Dessauer Bauhauses von 1926 bis 1932. Daneben werden auch Exponate zur Rezeptionsgeschichte der Institution, insbesondere in der sozialistisch geprägten Zeit von 1945 bis 1989 sowie Objekte und Dokumente zur Vorgeschichte des Bauhauses und zu parallelen Strömungen der Moderne gesammelt.

Als Bestandteil eines komplexen Digitalisierungskonzeptes erwägt und erprobt die Stiftung Bauhaus Dessau insbesondere in ihrem Museal- und Archivbereich differierende Ansätze einer effektiven Digitalisierung. Neben projektabhängigen und kontinuierlichen Digitalisierungsabläufen auf der Grundlage eigener Kapazitäten, finden sich darunter auch Projekte, die auf der Zusammenarbeit mit Dritten basieren.

Partnerschaft mit dem Google Cultural Institute

Seit geraumer Zeit tritt das Google Cultural Institute mit nicht nur wirtschaftlich interessanten Offerten hinsichtlich einer komplexen Kooperation bei der Digitalisierung von Kunstsammlungsbeständen und deren Verbreitung im Internet an die verschiedensten privaten und öffentlichen Museen und Sammlungen sowie andere kulturelle Institutionen heran. Die Konferenz Nationaler Kultureinrichtungen evaluierte schon vor einigen Jahren die Möglichkeiten einer derartigen Kooperation und wog in kontroversen Diskussionen ein Für und Wider ab. Nicht zuletzt auf dieser Basis sowie nach ausgiebigen innerinstitutionellen Fachdebatten nahm die Stiftung Bauhaus Dessau zu Beginn des Jahres 2016 Gespräche mit dem Google Cultural Institute bezüglich der Umsetzung eines Digitalisierungsprojektes auf und steckte die Interessensfelder verbindlich ab. Nach Vertragsabschluss erfolgte die Digitalisierung einer von hausinternen Mitarbeitern erstellten großen Auswahl an zweidimensionalen Objekten – vornehmlich Kunstwerke, aber auch klassisches Archivgut – von Juli 2016 bis

August 2017. Finanziert von dem Projektpartner, der zugleich die dafür notwendige Hardware wie Archiv-Scanner, Art-Camera sowie Rechner für die Datenverarbeitung leihweise zur Verfügung stellte, wurden die Scan-Arbeiten von externen Mitarbeiter*innen ausgeführt, die über eine Zeitarbeitsfirma verpflichtet wurden.

Gestaltung der Arbeitsabläufe und Zuständigkeiten

Angeleitet und koordiniert durch die hausinterne Projektleitung sowie in direkter Abstimmung mit den Projektkoordinator*innen des Google Cultural Institute und unter Beteiligung externer Mitarbeiter*innen wurden die Arbeitsabläufe wie folgt strukturiert:

- Präzisierung und Korrektur der inhaltlichen Metadaten (Grunddaten) in der Museumsdatenbank Faust.
- Digitalisierung von zweidimensionalen Objekten mittels Archiv-Scanner bis zum Format A1; Gemälde, Textilien sowie größere Objekte mittels einer hochauflösenden Art-Camera.
- Hochladen der Assets in das Digital Asset Management System Cumulus und in die Museumsdatenbank Faust.
- Datenüberprüfung durch hausinterne Wissenschaftler*innen und Freigabe in Faust.
- Übersetzung der Metadaten ins Englische auf der Grundlage hausinterner Kapazitäten in Kombination mit externem Dienstleister.
- Endkontrolle der Datensätze in Faust (hausintern).
- Rechtebearbeitung in Faust/Cumulus bzw. kontinuierliche Rechterecherche und Rechteklärung durch entsprechende Vertragsabschlüsse (hausintern).
- Freigabe in Cumulus und damit Freischaltung zur hausinternen und zum Teil externen Nutzung, zweisprachig (hausintern).
- Datenexport aus Cumulus zum Google Cultural Institute (hausintern).

So konnten 14.600 Objekte (einige davon mehrteilig) aus der Sammlung der Stiftung Bauhaus Dessau im

Bauhaus-Kunst ganz nah



KUNST IM DETAIL

Zoom in "Gelb. Rot. Blau." von Wassily Kandinsky

Der Klang der Farben



KUNST IM DETAIL

Zoom in "Geteilte Halbfigur nach Rechts" von Oskar Schlemmer

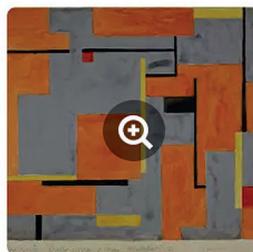
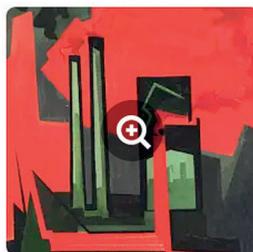
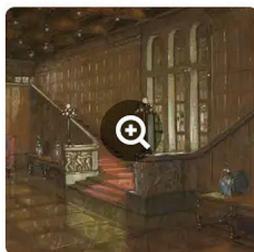
Eine unglaubliche Odyssee, die auf einer Bauhaus-Party ihren Anfang nahm



KUNST IM DETAIL

Zoom in "Song vom letzten Bauhausfest Februar 1933" von Carl Marx

Der Tanz von Frauen, Clowns und Teufeln



Screenshot der Internetseite artsandculture.google.com mit Themenkomplex Bauhaus Dessau.

Rahmen des Projektes nach internationalen Standards digitalisiert werden, womit schließlich insgesamt 16.200 Digitalisate generiert wurden. Ungeklärte Zuständigkeiten hinsichtlich einer kontinuierlichen Qualitätskontrolle führten dazu, dass es während der Scan-Arbeiten infolge einer schleichenden Abnahme der Lichtintensität der Leuchtmittel nach und nach zu einer unausgewogenen Ausleuchtung der Scanvorlagen auf dem Archiv-Scanner kam. Daraufhin mussten in der Folge knapp 4.000 Digitalisate wegen mangelnder Qualität aussortiert werden. Eine Nachbearbeitung wurde vom Google Cultural Institute aus Zeit- und Kostengründen abgelehnt. Daraus folgt, dass bei derartigen Projekten ein angemessenes Qualitätsmanagement vorab verantwortungsvoll und unmissverständlich besonders hinsichtlich der Zuständigkeiten zu klären ist.

Onlinestellung der Digitalisate

Die Scans wurden in Cumulus und in Faust eingefügt. Nach Rechtklärung und Freigabe erfolgte der Export der inhaltlichen Metadaten zu 10.239 Assets aus Cumulus zum Google Cultural Institute im xml-Format. Bei den nicht freigegebenen Assets handelt es sich um Objekte, deren Nutzungsrechte ungeklärt sind oder bei denen Rechte Dritter vorliegen. Hervorzuheben ist, dass alle inhaltlich relevanten Fragen vor Veröffentlichung abgeklärt wurden und dass

die Entscheidung, welche der Objekte aus der Sammlung der Stiftung auf die Plattform gelangen oder von dort wieder entnommen werden, einzig und allein bei der Stiftung liegt. Ebenso ist fixiert, dass auf dem Portal von Google Arts & Culture lediglich eine Ansichtsmöglichkeit besteht, um alle kommerziellen Aspekte allein unter Kontrolle der Stiftung zu belassen.

Ziel der Digitalisierung war es, einen Teil der Sammlung der Stiftung Bauhaus Dessau über das Internet ortsunabhängig zugänglich zu machen. Dies ist für die internationale Forschung und Wissenschaft zum Erbe des Bauhauses ebenso von großer Bedeutung, wie auch für die Vermittlung der Geschichte und Ideen des Bauhauses in einer breiten, nationalen und internationalen Öffentlichkeit. Darüber hinaus dient die Digitalisierung der Sicherung und der Schonung von empfindlichen Originalen.

Innovative Wege der Präsentation von Kunst und Kultur

Ergebnis ist die Präsentation auf der hauseigenen Website und auf der Internetseite „Bauhaus Everywhere. Traces of a design school in everyday life“ [<https://artsandculture.google.com/project/bauhaus/>], die nunmehr durch zusätzliche, wesentliche Angebote, in einzigartiger Weise sowie in angemessener Form den Kosmos Bauhaus offeriert. Es ist eine

Kooperation mit aktuell sechs weiteren Sammlungen, wie zum Beispiel dem Museum of Fine Arts Boston, dem Solomon R. Guggenheim Museum and Foundation New York oder dem Museum of Design Excellence Mumbai. Ein Teil dieser Seite ist ausschließlich dem Bauhaus Dessau gewidmet [https://artsandculture.google.com/partner/stiftung-bauhaus-dessau]. Die 30 virtuellen Ausstellungen sind in Zusammenarbeit von zwei externen Redakteurinnen und Mitarbeiter*innen der Stiftung Bauhaus Dessau entstanden. In enger Absprache wurden Themen und Inhalte, wie zum Beispiel zur Entdeckung der Fotografie, zur Typografie, zu den Bauhaus-Residenzkünstler*innen oder zum Bauhaus Museum entwickelt und umgesetzt. Da es auch eine Idee der Mitarbeiter des Google Cultural Institute war, gemeinsam mit den Partnern neue Wege zu entwickeln, Menschen an Kunst und Kultur heranzuführen, sind Augmented-Reality-Modelle kreiert worden. Ausgehend von drei nie realisierten Bauten gelang es, das Rundhaus von Carl Fieger, das Wohnprojekt BAMBOS von Marcel Breuer und das Hofhaus von Eduard Ludwig mit Hilfe modernster Technik nachzubauen und damit virtuell von innen und außen zugänglich zu machen. Zusätzlich fand eine Erfassung der Bauhausbauten durch Google Street View statt. Ziel war es, Google Expeditions und Cardboard Touren mit Erläuterungen in Deutsch und Englisch auf der Grundlage der virtuellen Rundgänge, mit deren Hilfe man besondere Bauten und Räume in Dessau in Virtual Reality besuchen kann, zu erstellen. Hinzu kommt

schließlich ein Tool, in dem ca. 10.000 digitalisierte Objekte aus der Sammlung der Stiftung Bauhaus Dessau einzeln erkundet werden können und welches die besondere Möglichkeit bietet, in das Kunstwerk hineinzuzoomen. Mit der Freischaltung der Website einschließlich der virtuellen Ausstellungen und Rundgänge sowie der Modelle im November 2019 wurde auch das Kooperationsprojekt publik gemacht.

Fazit

Für das Gelingen derartig dimensionierter Projekte ist eine reibungslose Abstimmung mit den IT-Verantwortlichen ebenso unabdingbar, wie eine funktionierende und ausreichende Soft- und Hardware (Stichwort Speicherkapazität). Der hausinterne Personalbedarf ist trotz der Unterstützung durch das Google Cultural Institute nicht zu unterschätzen. Erschwerend kam hinzu, dass die Kommunikation zwischen den Kooperationspartnern zum Teil nur schleppend verlief und zusätzlich durch den häufigen Wechsel der Ansprechpartner beim Google Cultural Institute beeinträchtigt wurde. Die beispiellose Präsenz im Netz lässt jedoch die genannten Mängel in den Hintergrund treten. Das Projekt macht zum einen wichtiges Material der internationalen Bauhaus-Forschung zugänglich, zum anderen schafft es für eine jüngere Generation einen alternativen, mit Freund*innen teilbaren Zugang zu Exponaten im Sinne einer modernen Museumskommunikation.

Sylvia Ziegner

Screenshot der Internetseite: „Bauhaus Everywhere. Traces of a design school in everyday life“

