

Michael Fernau, André Wendler

Europa klingt gut



Einleitung

Projekt Europeana Sounds abgeschlossen

Das Projekt Europeana Sounds wurde im Januar 2017 abgeschlossen. Ziel des von der europäischen Kommission finanzierten Projektes war es, die Präsenz frei verfügbarer Audioaufnahmen aus europäischen Tonarchiven in der Europeana zu stärken. Die Deutsche Nationalbibliothek war mit ihrem Deutschen Musikarchiv eine von 24 Partnerinstitutionen, die sich an dem Projekt beteiligten. Die Europeana selbst ist aus verschiedenen Vorläuferprojekten hervorgegangen. Seit 2008 ist das Portal online. Mit dem Portal wird der Versuch unternommen, einen zentralen Zugang zum digital verfügbaren kulturellen Erbe Europas bereitzustellen. Die Quelldaten bleiben dabei dezentral auf den Servern der jeweiligen Datenlieferanten. In der Europeana werden lediglich die Metadatenätze aggregiert. Dazu wird fortlaufend ein offenes Datenmodell gepflegt, das European Data Model (EDM).

Das Projekt Europeana Sounds folgte in seiner eigenen Struktur dem generellen Ansatz der Europeana, der auf den vier Säulen Sammeln (aggregate), Unterstützen (facilitate), Verbreiten (distribute) und Beteiligen (engage) beruht. Um die digitalen Kulturgüter Europas dauerhaft zu erschließen, genügt es nicht, so die Idee dahinter, diese einfach zu sammeln, sondern es müssen dokumentierte Strukturen für Lieferantinnen und Lieferanten sowie Nutzerinnen und Nutzer der Daten entwickelt werden, die eine Orientierung in den substantiellen Datenmengen ermöglichen, die dabei zusammengetragen werden. Ende Dezember 2016 verzeichnete Europeana rund 54,5 Millionen Datensätze. Dazu wurden und werden verschiedene Projekte durchgeführt, in denen teilweise die technischen Probleme spezifischer Vorhaben gelöst oder schwerpunktmäßig bestimmte Inhaltsarten gesammelt und erschlossen werden.

Vier Säulen

Europeana Sounds hatte sich zwischen Februar 2014 und Januar 2017 vorgenommen, die Anzahl der in der Europeana verfügbaren Tondokumente signifikant zu vergrößern und ihre geografische und thematische Breite so zu streuen, dass Tondokumente aus möglichst vielen kulturellen Teilbereichen zur Verfügung stünden. Ein weiteres Ziel des Projektes bestand darin, nicht nur Tondokumente zugreifbar zu machen, sondern sie um verwandte Materialien anzureichern und diese sinnvoll miteinander zu verknüpfen. Bei einer klassischen Musikaufnahme möchte man auch generelle Informationen über Interpretinnen und Interpreten, weitere Tonaufnahmen der Beteiligten und auch Fotografien anbieten. Zu Instrumenten sollten nicht nur Bilder gefunden werden können, sondern auch Links zu beispielhaften Tonaufnahmen. Außerdem haben sich für die Präsentation von und Recherche nach Tonaufnahmen im Internet andere Gewohnheiten entwickelt, als für die Suche nach Bildern oder Texten wegen deren Formateigenschaften nahe liegt. Auch diesen besonderen Umständen wollte das Projekt Rechnung tragen. Erklärtes Ziel des Projektes war zudem Vermittlungsarbeit, verlockende Angebote, um möglichen Nutzerinnen und Nutzern zu zeigen,

welche Schätze verfügbar sind. Aus urheberrechtlichen Gründen ist der Zugang zwar zu vielen Tonaufnahmen in europäischen Archiven versperrt. Das Projekt wollte deshalb Empfehlungen für den Umgang mit solchen Aufnahmen entwickeln, an denen kein kommerzielles Interesse mehr besteht (»out of commerce audio content«), damit sie über Sammellizenz- oder Schrankenlösungen zugänglich gemacht werden können. Schließlich sollte das Projekt der Vernetzung europäischer Stakeholder des Bereiches dienen, um deren Zusammenarbeit auch nach Projektende auf europäischer Ebene zu erleichtern.

Diese Ziele wurden weitgehend erreicht. Die Ergebnisse müssen in nachhaltige Strukturen überführt und insbesondere rechtlich soweit flankiert werden, dass eine kritische Masse von Medienwerken verfügbar wird, die auch Teilgebiete der Europeana selbstständig weiter wachsen lässt.

Sammeln – aggregate

Um die Digitalisate der beteiligten Einrichtungen in die Europeana aufnehmen zu können, wurde auf der Seite der Datengeber zunächst geprüft, welche Daten aus urheberrechtlichen und technischen Gründen überhaupt in der Europeana zugänglich gemacht werden können. Im zweiten Schritt mussten die Bedingungen dafür geschaffen werden, die teilweise sehr unterschiedlichen Metadaten der Datengeber in das Datenformat der Europeana, das European Data Model (EDM) zu bringen. Das EDM leistet aber mehr als die Metadaten unterschiedlicher Organisationen unter einem Dach zu vereinen. Es fügt ihnen eine gemeinsame semantische Schicht hinzu, die es möglich macht, die Beziehungen zwischen einzelnen Objekten darzustellen. Dabei wird auch unterschieden zwischen den realweltlichen Objekten (etwa einer konkreten Audioaufnahme), den kulturellen Objekten (etwa die Komposition, von der eine Aufnahme vorliegt) und ihren digitalen Versionen. So wird es beispielsweise möglich, einer Tonaufnahme aus Archiv A eine Komponistin zuzuordnen, dieser eine Abbildung aus Archiv B und das Autograf der Komposition aus Archiv C hinzuzufügen. Das schafft nicht nur einen Mehrwert für die direkten Benutzerinnen

und Benutzer der Europeana, sondern auch für die verschiedenen Institutionen, deren Daten mittelbar angereichert werden. Dabei bleiben jedoch die Metadaten in der Europeana und die ursprünglichen Metadaten getrennt voneinander.

Der Aufbau des EDM erfolgt modular.¹ Die grundlegenden Eigenschaften und Regeln der Datenstruktur sind zentral definiert. Zusätzlich können für spezielle Bedürfnisse einzelner Objekttypen oder kultureller Bereiche spezielle EDM-Profile erstellt werden. Ein solches Profil wurde von Europeana Sounds für Klangobjekte definiert. Zur Unterstützung des Workflows, mit dem die Fremddaten in die Europeana integriert werden, steht ein eigenes Werkzeug zur Verfügung: die Metadata Interoperability Platform (MINT). Über die Webplattform werden die eigenen Metadatensätze hochgeladen, semantisch miteinander verknüpft und für das EDM aufbereitet. Über dieses Werkzeug wurden im Rahmen des Europeana-Sounds-Projektes rund 600.000 Tonobjekte gesammelt und in die Europeana eingespielt. Dazu wurden fast 250.000 ergänzende Objekte wie Bilder, Karten und Videos integriert.

Unterstützen – facilitate

Das besondere Interesse der Deutschen Nationalbibliothek – des Deutschen Musikarchivs – in Bezug auf die europäische Kooperation in dem Europeana-Sounds-Projekt lag und liegt in der Möglichkeit, die Rahmenbedingungen für die freie Zugänglichkeit von online verfügbaren Inhalten zu verbessern. Mit Blick auf die für das Jahr 2016 angekündigten Empfehlungen der EU-Kommission zur Zugänglichmachung des kulturellen Erbes sollten in einem eigenen Arbeitspaket Vorschläge ausgearbeitet werden, welche Instrumentarien aus Sicht der Kulturerbeinstitutionen (»Cultural Heritage Institutions«) sich insbesondere für Massenverfahren besonders eignen.

Die Deutsche Nationalbibliothek hat aufgrund von Regelungen im Gesetz über Verwertungsgesellschaften, das Neuerungen des früheren Urheberrechtswahrnehmungsgesetzes inkorporierte, einen Lizenzierungsservice für vergriffene Druckwerke aus Deutschland geschaffen.² Danach können durch

Europeana
Data Model
(EDM)

Zugänglichkeit
verbessern

Wissenschaftseinrichtungen vergriffene Werke, die vor 1966 in Deutschland gedruckt wurden, gegen eine Lizenzpauschale an eine Verwertungsgesellschaft digital verfügbar gemacht werden, wenn kein Berechtigter widerspricht. Dieses Modell scheint für kommerziell nicht mehr genutzte Werke ein gutes Werkzeug zur Zugänglichmachung zumindest großer Mengen von Literatur bis zum zweiten Drittel des 20. Jahrhunderts zu sein. Diskussionen innerhalb der Europeana beleuchteten außerdem die Vorzüge von gesetzlichen Regelungen, die kulturellen Gedächtnisinstitutionen und Wissenschaftseinrichtungen Ausnahmen/Vorrechte bei der Nutzung von Medienwerken für ihre Zwecke einräumen sollen. Diese Lösungsmöglichkeiten durch »Extended Licenses« und »Exceptions« fanden schließlich Eingang in eine Stellungnahme, die der Europäischen Kommission zugeleitet wurde.³ Wegen der aktuellen europäischen Diskussion um die Beteiligung von Verlagen an pauschaliert ausgeschütteten Verwertungserlösen von Publikationen kann sich allerdings erst in weiteren nationalen Umsetzungsschritten zeigen, welche Wege eingeschlagen werden können. Außer Frage steht dabei eigentlich, dass – wie bei alten Büchern und Zeitschriften – nicht nur die Inhalte und konkreten Formate nicht mehr kommerziell genutzter Musik in Klang und Note von Interesse sind, sondern dass eine Massenverfügbarkeit selbst einen zusätzlichen Wert – beispielsweise beim Text- und Data-Mining – darstellt.

Verbreiten – disseminate

Die Institutionen des kulturellen Erbes haben als ersten Schritt in die digitale Kultur schnell gelernt, wie sie die Objekte aus ihren Sammlungen digitalisieren können. Sobald jedoch Bücher, Gemälde und Tonaufnahmen digitalisiert sind, tauchen viele neue Fragen auf. Neben Anforderungen an die digitale Bestandserhaltung und Erschließung muss sich jede Institution auch zu der Frage verhalten, in welchem Umfang sie die Digitalisate zugänglich machen kann und will. Es genügt dabei aber nicht, die Daten einfach im Netz freizuschalten. Die Magazine der Bibliotheken werden nicht umstandslos für jeden Passanten zum Stöbern geöffnet, sondern sie

werden mit Katalogen und Bestandsverzeichnissen erschlossen. Die Institutionen stellt das oft vor große Herausforderungen. Wo Museen üblicherweise einen Bruchteil der Objekte in ihrem Besitz in Ausstellungen gezeigt haben, können sie nun potentiell alle Objekte in virtuellen Ausstellungen im Netz zeigen. In einem internationalen Projekt wie der Europeana besteht zusätzlich die Möglichkeit Objekte miteinander zu präsentieren, die als physische Objekte niemals hätten zusammenkommen können. Europeana Sounds entwickelte und erprobte verschiedene Wege, um solche kuratierten virtuellen Zugänge zu den Sammlungen zu schaffen, von denen hier zwei kurz gezeigt werden sollen:

Als thematisches Portal der Europeana steht seit November 2016 die Europeana Music Collection zur Verfügung, auf der virtuelle Ausstellungen, ein Zeitstrahl, zahlreiche Filtermöglichkeiten und thematische Sammlungen etwa zum Instrumentenbau, zu Anton Bruckner oder zu Dänischer Blechblasmusik gezeigt werden.⁴ Virtuelle Ausstellungen sammeln Objekte zu bestimmten Themen nicht nur, sondern erschließen sie durch Kommentare und weiteres Begleitmaterial. Ein begleitender Blog kommentiert die Entwicklung der Music Collection und erlaubt hin und wieder einen Blick hinter die Kulissen. Diese von Europeana selbst entwickelten und unterhaltenen Angebote werden ständig erweitert und um neue Formate ergänzt.

Gleichzeitig wurden in dem Projekt auch populäre Plattformen bespielt, die nicht eigens für die Präsentation musealer Bestände entwickelt wurden. So gibt es einen Europeana-Sounds-Kanal bei Soundcloud, einem populären sozialen Musiknetzwerk, das vor allem von Musikerinnen und Musikern genutzt wird, um ihre eigenen Stücke zur Verfügung zu stellen.⁵ Der Vorteil solcher Plattformen besteht darin, dass Menschen hier thematisch suchen und möglicherweise auf die Bestände der Europeana aufmerksam werden, ohne dass sie dem Gesamtprojekt verbunden sein müssen. Die Anbieter solcher Inhalte sind für die Betreiber der Plattformen ebenso Kundschaft wie diejenigen, die dort nach Inhalten suchen. Und deshalb stellen sie oft technisch sehr gut entwickelte und dokumentierte Werkzeuge zur Verfügung, die bei der einfachen Bereitstellung und Verbreitung der Inhalte hilfreich sein können. So gibt es beispielsweise eine Smartphone- und Ta-

Europeana Music
Collection

Soundcloud

Neue Möglichkei-
ten durch virtuelle
Zugänge

blet-App für Soundcloud, wodurch Nutzerinnen und Nutzer die Möglichkeit haben, die Inhalte von Europeana Sounds auf ihren Mobiltelefonen zu nutzen, ohne dass in dem Projekt jemand sich mit der Programmierung einer solchen App befassen musste.

Beteiligen – engage

Digitalisierungsprojekte sind in den letzten Jahren überall auf ein Problem gestoßen: Zwar ließen sich in automatisierten und halbautomatisierten Verfahren relativ schnell große Mengen kultureller Objekte aus den Beständen von Museen, Bibliotheken und Archiven digitalisieren, jedoch sind nirgendwo die personellen und finanziellen Ressourcen vorhanden, um hunderttausende Digitalisate angemessen zu erschließen. Damit digitale Objekte in der digitalen Kultur sinnvoll existieren können, das heißt also gefunden, geteilt, annotiert und analysiert werden können, genügt nicht ihre bloße Beschreibung, sondern sie müssen miteinander verknüpft werden und in ihren sinnstiftenden Kontext eingebunden werden. Frei verfügbare Bilddaten lassen sich zwar als Bilddatenbanken im Netz präsentieren, aber wer kennt all die vielfältigen Datenbankangebote der Museen und Archive? Die Datenbanken müssen mindestens in allgemeinen Suchmaschinen erscheinen. Oder sie werden direkt in eine Plattform wie die Wikipedia integriert, was ihren kulturellen Wert sofort verständlich macht.

Um solche Vernetzungsaufgaben massenhaft durchführen zu können, haben zahlreiche Institutionen und Initiativen Crowdsourcing-Strategien entwickelt und durchgeführt. Beim Crowdsourcing werden solche Aufgaben, die (derzeit noch) nicht automatisierbar sind, von interessierten Helferinnen und Helfern erledigt. Dabei geht es beispielsweise um die Transkription von Archivmaterial oder die Einbindung von verfügbaren Daten in andere Plattformen wie die Wikipedia. Institutionen wie die New York Public Library⁶ oder die Library of Congress sind mit einigen derartigen Projekten im Netz vertreten.⁷

Europeana Sounds hat sich auf dieses Terrain mit sogenannten Edit-a-Thons begeben. Das sind Veranstaltungen, die vor Ort in den Institutionen ver-

anstaltet werden. Es werden möglichst eng umrissene, konkrete digitale Materialien zur Verfügung gestellt und Leute eingeladen, die ein konkretes Interesse an diesen Materialien haben. In Europeana Sounds wurden etwa lokale Wikipedia-Gruppen gebeten, die Digitalisate des Projekts in Wikipedia einzubinden. In lockerer, spielerischer Atmosphäre wurden die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu animiert, möglichst viele der Objekte in kurzer Zeit zu bearbeiten. Die Erfahrung aus dem Projekt hat gezeigt, wie stark multiplizierend solche Veranstaltungen wirken können. An insgesamt neun Edit-a-Thons bei sieben verschiedenen Institutionen nahmen 178 Personen teil. Diesen wurden 851 digitale Objekte für die Wikipedia zur Verfügung gestellt, von denen etwa 45 Prozent verwendet wurden, um 1.425 Wikipedia-Artikel in 105 Sprachen anzureichern. Jeden Monat erreichen diese Wikipedia-Seiten zusammen rund 1,6 Millionen Seitenaufrufe.⁸ Parallel wurden diese Kampagnen teilweise auch online weitergeführt. Die Qualität der so erzielten Datenanreicherung ist sehr hoch, die beteiligten Institutionen erhielten große Aufmerksamkeit dafür. Vor allem aber sorgen diese Verfahren dafür, dass die Projektergebnisse nicht verschwinden, sondern nachhaltig genutzt werden.

Fazit

Bei der Abschlusstagung der Projektbeteiligten an der Deutschen Nationalbibliothek in Leipzig Anfang Dezember 2016 konnte ein allseits positives Fazit über den Verlauf und die Ergebnisse des Projektes gezogen werden. Es wurden nicht nur die quantitativen Ziele zur Bereitstellung der Medien erfüllt, sondern auch für die damit verbundenen Prozesse haben die Projektpartner viel gelernt. Denn für alles, was bei Aufgaben dieser Art unternommen werden muss, stehen meistens noch keine etablierten Rezepte oder vorstrukturierten Abläufe zur Verfügung, die man einfach nachnutzen könnte. Die Situation, solche Mengen kultureller Daten kollaborativ miteinander zu vernetzen, ist vollkommen neu. Deshalb waren Trainings, Workshops und Konferenzen für das Projekt die wichtigsten Formate. Nicht alles, was am Ende eines solchen Projektes entwickelt

Ziele erreicht und viel gelernt



Europeana Sounds Final Plenary Meeting, Deutsche Nationalbibliothek in Leipzig 6. bis 7. Dezember 2016
Foto: Deutsche Nationalbibliothek, Bärbel Kaiser

wurde, wird Bestand haben. Die Beteiligten hatten aber Gelegenheit Formen des Learning by Doing zu erproben, die man als Erkundungsgänge in

eine digitale Kultur begreifen darf, in der noch viel zu entdecken ist. Das wird »Work in Progress« bleiben.

Anmerkungen

- 1 Die Dokumentation des EDM ist verfügbar unter <http://pro.europeana.eu/page/edm-documentation>
- 2 <http://www.dnb.de/vwlis>
- 3 Policy Recommendations for improving online access to audio and audio-related heritage in Europe, <http://www.europeansounds.eu/wp-content/uploads/2016/11/160430-D3.4-policy-recommendations-eSounds.pdf>, beschlossen und präsentiert auf den Europeana-Sounds-Konferenzen 2016 in Lissabon und Vilnius (28. Januar und 4. November 2016)
- 4 <http://www.europeana.eu/portal/de/collections/music>
- 5 <https://soundcloud.com/europeana>
- 6 <https://www.nypl.org/connect/public-projects>
- 7 <http://blogs.loc.gov/thesignal/2015/09/cultural-institutions-embrace-crowdsourcing/>
- 8 Die Zahlen stammen aus einem internen Projektbericht.