

Das erweiterte Museum

Medien, Technologien und Internet



Das erweiterte Museum

Medien, Technologien und Internet



Landesstelle für
die nichtstaatlichen
Museen in Bayern

DEUTSCHER KUNSTVERLAG

MuseumsBausteine

herausgegeben von der
Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern
beim Bayerischen Landesamt für Denkmalpflege

Band 19

herausgegeben von Regina Franken-Wendelstorf,
Sybille Greisinger, Christian Gries, Astrid Pellengahr

Autoren: Christof Flügel, Regina Franken-Wendelstorf,
Sybille Greisinger, Christian Gries, Simone Mergen,
Francesca Morandini, Astrid Pellengahr, Antje Schmidt

Redaktion: Sybille Greisinger, Christian Gries, Barbara Kappelmayr

Lektorat/Korrektorat: Barbara Kappelmayr, Wolfgang Stäbler

Umschlag, Satz und Layout: Edgar Endl, bookwise GmbH, München

Reihengestaltung: Sabine Felsberg, Göttingen, und Edgar Endl

Druck: DZA Druckerei zu Altenburg GmbH, Altenburg

Umschlagabbildung, Frontispiz und Seite 13: Landesstelle
für die nichtstaatlichen Museen in Bayern/Vivi D'Angelo

Hinweis im Sinne des Gleichbehandlungsgesetzes: Aus Gründen
der leichteren Lesbarkeit wird auf eine geschlechtsspezifische
Differenzierung verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im
Sinne der Gleichbehandlung für beide Geschlechter.

Der letzte Zugriff auf alle angegebenen URLs erfolgte am 28.3.2019.

Library of Congress Cataloging-in-Publication Data
A CIP catalog record for this book has been applied for at the
Library of Congress.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische
Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

Lizenz

Alle Texte sind lizenziert unter Creative Commons
Namensnennung, Version 4.0 International - CC BY 4.0
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>



ISBN 978-3-422-07436-1
e-ISBN (EPUB) OA 978-3-422-98110-2
e-ISBN (PDF) OA 978-3-422-98101-0
DOI (dyps): 10.15463/mb-19
EPUB: De Gruyter

© 2019 Deutscher Kunstverlag GmbH Berlin München
Ein Unternehmen der Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston

www.deutscherkunstverlag.de - www.degruyter.com

- Bei temporären Ausstellungen stellt sich häufig die Frage nach einer angemessenen Kosten-Nutzen-Relation. Zumeist werden Dienstleistungen wie die Erstellung und Programmierung der → **Audio-** und → **Multimediaguide-**Angebote von externen Agenturen erbracht. Welche Standards, welche Qualitätskriterien müssen für diese Aufträge festgelegt werden?
- Die Nutzung mobiler Endgeräte geht mit einer starken Individualisierung einher. Dies steht dem Verständnis eines Museumsbesuchs als sozialem und kommunikativem Erlebnis entgegen. Die Inhalte und Methoden der Medienangebote müssen daher umso intensiver auf Gespräch, Austausch und Interaktion zielen.
- Gerade bei Apps ist eine attraktive, zeitgemäße Gestaltung notwendig, damit diese aktuell und ansprechend wirken.

Trotz dieser Herausforderungen auf Museumsseite ist die Nutzung von Medien in Ausstellungen für viele Besucher Teil eines abwechslungsreichen, unterhaltsamen, aktiven und kommunikativen Erlebnisses. Die Museen selbst können diese Arbeit als einen Prozess der permanenten Weiterentwicklung von Kompetenzen und Know-how der Ausstellungsmacher verstehen. Denn für die Entwicklung moderner digitaler Angebote bedarf es der intensiven und kreativen Kooperation zwischen Wissenschaftlern, Museums- und Medienpädagogen, Mediendesignern und Programmierern. Alle Beteiligten profitieren davon, ihre Angebote immer wieder auf die Anforderungen und Erwartungen des Publikums abzustimmen. In diesen team- und projektorientierten Entwicklungsprozessen entsteht Raum für kreative und innovative Ergebnisse.

<https://link.bsb-muenchen.de/mbxix002>

1.3 Digitalisierte Sammlungen online

Antje Schmidt

Es ist eine zentrale Aufgabe von Museen, ihre Sammlungen für die Öffentlichkeit möglichst umfassend zugänglich zu machen, sei es durch kuratierte Ausstellungen oder gedruckte Publikationen wie etwa Bestandskataloge. Heute gehört dazu auch die digitale Veröffentlichung von Informationen zu den Sammlungsbeständen im Internet.²⁰ Der Museums- und Ausstellungsraum kann sich so in die ganze Welt erweitern. Eine schier unglaubliche Anzahl von Objekten, die sonst für die Besucher verborgen im Depot schlummern, kann per Klick von überall auf der Welt gesucht und gefunden werden. Das kleinste Detail eines Kunstwerks, ein Pinselstrich, kann mithilfe des digitalen Abbilds so vergrößert werden, dass die Forschung neue Erkenntnisse gewinnen kann. Es ergeben sich neue Perspektiven, wenn man dank → **3D-Scan** hinter, über und unter Objekte oder sogar in sie hineinblicken kann (vgl.

²⁰ Vgl. Kohle, Hubertus: Digitale Bildwissenschaft, Glückstadt 2013, S. 139, DOI: <http://dx.doi.org/10.11588/artdok.00002185>

Kap. 7.3). Und nicht nur das: Wir können Bilder unserer Lieblingswerke mit anderen teilen und kreativ weiterverwenden. Die Grundlage hierfür bilden die digitalisierten Sammlungen der Museen, die online bereitgestellt werden.

Mit »Sammlung online« ist dabei aber wesentlich mehr gemeint als eine Handvoll herausragender Objekte, die auf der Webseite präsentiert werden und als Stellvertreter illustrieren, welche Schwerpunkte das Museum sammelt. Es geht auch nicht um die überschaubare Anzahl von Abbildungen, die zum Beispiel die Presseabteilung eines Museums auf Facebook oder Instagram bereitstellt. Intendiert ist die Veröffentlichung von geprüften und durchsuchbaren Informationen zu gesamten Sammlungsbeständen, die mit einer Abbildung zu den jeweiligen Objekten/Werken und ergänzenden Materialien wie Texten, Video- und Audiodateien oder → Metadaten publiziert werden.²¹ Dazu gehört, dass diese Informationen auch in technischer Hinsicht langfristig zitierfähig sind.

Der Zugang zu diesen Informationen hat auch für die Museen eine zentrale Bedeutung gewonnen.²² Diese präsentieren ihre digitalisierten Objekte auf den eigenen Internetseiten oder schließen sich in Verbänden zusammen, um auf einer gemeinsamen Plattform oder auf regionalen bzw. nationalen Kulturportalen zu veröffentlichen. Die dort gezeigten Bild- und Metadaten stammen in der Regel aus dem jeweiligen Dokumentationssystem des Museums, das der Bestandsverwaltung dient und mit dem die digitale Inventarisierung der Bestände vorgenommen wird. Doch werden online keineswegs alle dort erfassten Daten publiziert, da diese sensible Informationen, wie etwa Ankaufspreis oder restauratorische Zustandserfassung, enthalten können.

Bei einer »Sammlung online« handelt es sich somit in der Regel um einen digitalen Katalog mit ausgewählten Erschließungsdaten zu einzelnen Werken, den man durchsuchen kann. Zumeist werden Informationen zum Objekt, wie Inventarnummer, Künstler/Hersteller, Objekttyp, Titel, Maße, Material, Technik, Datierung, Herstellungsort, Klassifikation, Sammlungsbereich, Epoche, Provenienz, Fotograf und Bildnachweis sowie eventuell weiterführende Quellen und Literatur, Standortinformationen oder Informationen zum Darstellungsinhalt gegeben.

Da die digitale Dokumentation der Werke die Grundlage für ihre Bereitstellung in einer Online-Sammlung darstellt, spiegelt sich der Dokumentationscharakter

21 Umfragen zeigen, dass Nutzer heutzutage von Online-Sammlungen genaue Informationen und einfachen und schnellen Zugang zu relevanten Texten, Abbildungen, Videos und anderen Medien erwarten – und das in hoher Qualität. Vgl. Europeana (Hrsg.): The More You Give, the More You Get, Europeana Publishing Framework http://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Europeana_Publishing_Framework.pdf

22 Deren Verfügbarkeit wird heute von immer größeren Teilen der Gesellschaft erwartet. Vgl. Hagedorn-Saupe, Monika/Schweibenz, Werner: Erschließung, Vernetzung und Access, in: Euler, Ellen/Klimpel, Paul (Hrsg.): Der Vergangenheit eine Zukunft – Kulturelles Erbe in der digitalen Welt, Berlin 2015, S. 46–61, CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>), <http://irights-media.de/webbooks/dervergangenheiteine-zukunft/chapter/erschliessung-vernetzung-und-access>

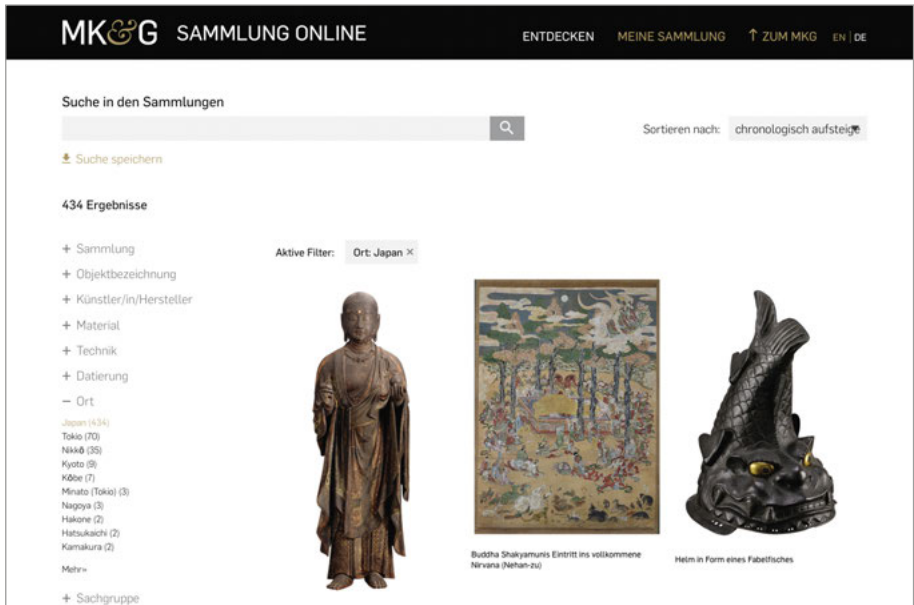


Abb. 6 Die MKG Sammlung Online des Museums für Kunst und Gewerbe, Hamburg, bietet eine facettenbasierte Suchmöglichkeit (Screenshot).

auch in der Struktur der verfügbaren Daten wider. Gerade die digitale Sammlungspräsentation bietet aber vielfältige Möglichkeiten, die über das Prinzip einer »digitalen Karteikarte« oder den Eindruck von einem als Scan verfügbaren Katalogeintrag weit hinausgehen.

1.3.1 Gezielte Suche und explorativer Einstieg

Die grundsätzliche Aufgabe der internen Dokumentationssysteme von Museen besteht im Auffindbarmachen von Objekten durch eine gezielte Suche. Dies wird in der Regel auch auf digitale Sammlungspräsentationen übertragen. Die Herausforderung besteht darin, dass die zugrunde gelegten Daten aus den Dokumentationsdatenbanken nicht zu dem Zweck erstellt wurden, von Nicht-Experten konsultiert zu werden, was eine gezielte Suche nicht unbedingt leichter macht. Wenn man sich die weltweiten Zahlen von Internetnutzern vor Augen führt, ist aber sofort klar, dass interessierte Laien eine wichtige Rolle als Adressaten spielen. Betrachtet man die neuesten digitalen Sammlungspräsentationen, fällt auf, dass mehr und mehr versucht wird, diesem Umstand Rechnung zu tragen, indem Benutzeroberflächen so gestaltet werden, dass vielfältige Zugänge möglich und die digitalen Besucher auch ohne gezielte Suchanfrage in der Lage sind, Objekte zu entdecken.

Neben einer Expertensuche werden niedrigschwellige oder explorative Einstiege gesucht. Dies geschieht beispielweise durch eine facettenbasierte Suche – ähnlich

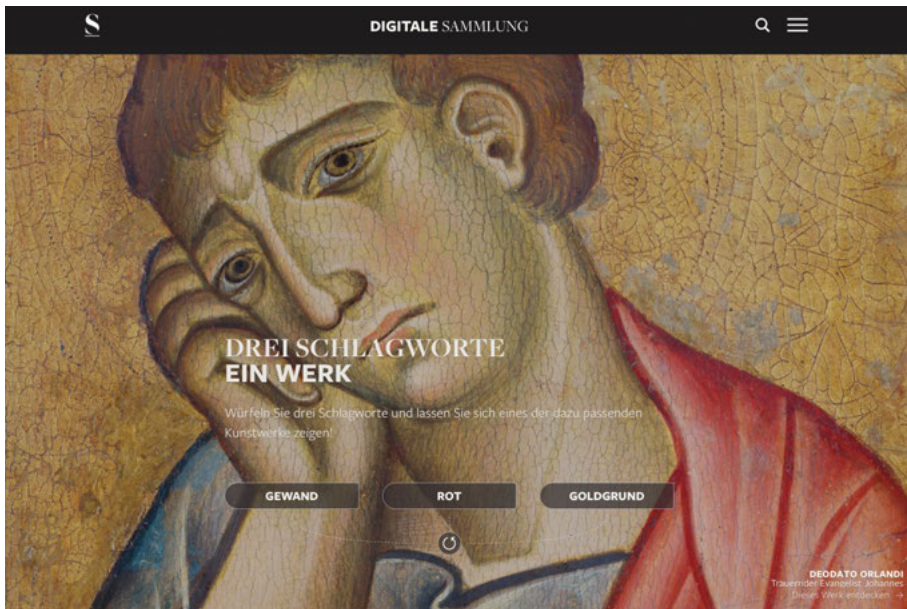


Abb. 7 Die digitale Sammlung des Städel Museums, Frankfurt a. M., lässt sich per Zufalls-generator erkunden: »Drei Schlagworte – ein Werk« (Screenshot, Copyright: Städel Museum).

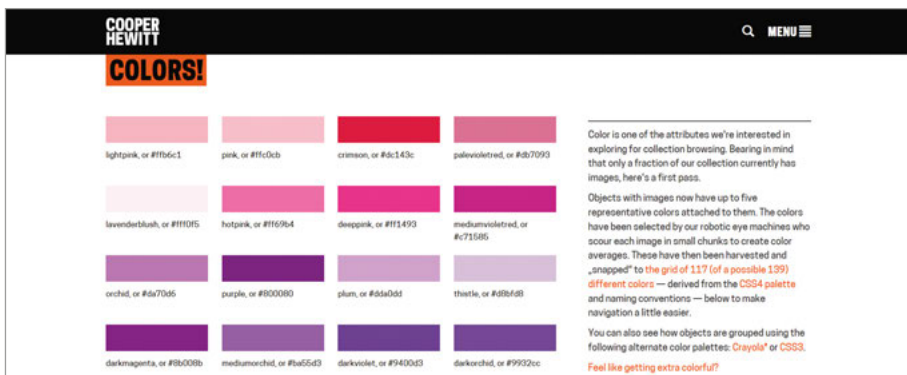


Abb. 8 Auch Farben können ein Suchkriterium sein, wie hier in der digitalen Sammlung des Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, New York (Screenshot).

wie bei heutigen Online-Shops –, welche die Sammlungsbestände nach bestimmten Kriterien wie Künstler, Material, Motiv, Herstellungsort oder Farbe filtert, durch die erweiterte Anzeige von Werken, die gleich verschlagwortet sind, mithilfe grafischer Visualisierungen von Verknüpfungen zwischen den Objekten/Werken oder sogar per Zufallsgenerator.

Vermeehrt wird versucht, die Sammlungsinformationen nicht nur in einer gesonderten Suchseite einer digitalen Sammlung unterzubringen, sondern diese in die Gesamt-Webseite der Museen zu integrieren. Der Vorteil liegt auf der Hand: Es kann ressourcenübergreifend recherchiert und Inhalte aus verschiedenen Bereichen des Museums können angezeigt werden. So bekommen zum Beispiel Besucher, die nach einer bestimmten Epoche suchen, nicht nur die Objektdaten und ihre zugehörigen Medien angezeigt, sondern auch, wann eine Führung zu diesem Thema stattfindet. Die Informationen werden nur einmal erstellt, sind vielfach verwendbar und liegen immer aktualisiert vor.





1.3.2 Sammeln, liken, teilen, downloaden, weiterverwenden – neue Interaktionsmöglichkeiten und Verpflichtungen

Haben die Benutzer den Einstieg gefunden und auch das, wonach sie suchten oder sogar etwas Überraschendes entdeckt, erlauben die meisten digitalen Sammlungspräsentationen, diese Entdeckungen zu markieren oder auch in einem eigenen Account zu speichern, um später wieder darauf zurückgreifen zu können. Zusätzlich kann jedes Objekt auch über die sozialen Medien geteilt werden und steht vielfach auch zum Download zur Weiterverwendung bereit.

Mit der Bereitstellung von Sammlungsdaten im Internet ergibt sich eine große Herausforderung für die Museen: Die Urheberrechte von Bild- und → Metadaten müssen geklärt sein.²³ Zudem sollten sie klar kommuniziert und dargestellt werden. Es muss für die User möglich sein, zu erkennen, ob und wie sie die Abbildung des Werks nutzen dürfen, und zwar möglichst direkt zu jeder einzelnen Abbildung des Objekts. Eine gute Möglichkeit bietet hier der Einsatz von Creative-Commons-Lizenzen²⁴. Dabei handelt es sich um sogenannte »Jedermann-Lizenzen«, die in einer einfach verständlichen Form erläutern, welche Nutzungsarten gestattet sind. Notwendig wird die klare Rechteausszeichnung spätestens dann, wenn die digitalen

²³ Das Klären von urheberrechtlichen Fragen stellt für Museen eine große Herausforderung dar, wenn es um die Publikation von Abbildungen der Objekte in einer Online-Sammlungspräsentation geht, da diese nicht unter die Schranke der Katalogbildfreiheit fallen. Vgl. Kreutzer, Till: Vom Zettelkasten zum Archivserver. Digitale Nutzungsmöglichkeiten von Bibliotheken, Museen und Archiven nach geltendem Urheberrecht, in: Euler, Ellen/Klimpel, Paul (Hrsg.): Der Vergangenheit eine Zukunft – Kulturelles Erbe in der digitalen Welt, Berlin 2015, S. 210–222, <http://irights-media.de/webbooks/dervergangenheiteine-zukunft/chapter/vom-zettelkasten-zum-archivserver-digitale-nutzungsmoeglichkeiten-von-bibliotheken-museen-und-archiven-nach-geltendem-urheberrecht>; zu Rechten an Metadaten vgl. Klimpel, Paul: Eigentum an Metadaten? Urheberrechtliche Aspekte von Bestandsinformationen und ihre Freigabe, in: Euler, Ellen u. a. (Hrsg.): Handbuch Kulturportale. Online-Angebote aus Kultur und Wissenschaft, Berlin/Boston 2015, S. 57–64, CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>), <https://irights.info/wp-content/uploads/2016/01/Klimpel-2015-Eigentum-an-Metadaten.pdf>

²⁴ Weitzmann, John H.: Creative Commons für Kulturinstitutionen, in: Euler, Ellen u. a. (Hrsg.): Handbuch Kulturportale. Online-Angebote aus Kultur und Wissenschaft, Berlin/Boston 2015, S. 51–56, CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>), <https://irights.info/wp-content/uploads/2016/01/Weitzmann-2015-Creative-Commons-fuer-Kulturinstitutionen.pdf>

CC Lizenzen		BEDINGUNGEN DER WEITERVERWENDUNG							
		Namensnennung	Vervielfältigung	Verbreitung	Öffentliche Zugänglichmachung	Abwandlung	Bearbeitung	Kommerzielle Nutzung	
 CC BY	Namensnennung	!	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Generell erlaubt
 CC BY-ND	Namensnennung Keine Bearbeitung	!	✓	✓	✓	✗	✗	✓	Generell erlaubt
 CC BY-NC	Namensnennung Nicht-kommerziell	!	✓	✓	✓	✓	✓	✗	Generell erlaubt
 CC BY-NC-ND	Namensnennung Nicht-kommerziell Keine Bearbeitung	!	✓	✓	✓	✗	✗	✗	Generell erlaubt
 CC BY-NC-SA	Namensnennung Nicht-kommerziell Weitergabe unter gleichen Bedingungen	!	✓	✓	✓	✓	✓	✗	Nur unter gleichen Bedingungen
 CC BY-SA	Namensnennung Weitergabe unter gleichen Bedingungen	!	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Nur unter gleichen Bedingungen

! Muss auf jeden Fall erfolgen
 ✓ Ist erlaubt
 ✗ Ist verboten

Abb. 9 Creative-Commons-Lizenzen im Überblick. Grafik: Technische Universität Darmstadt, die darin verwendeten Logos stammen von Creative Commons (<https://creativecommons.org/about/downloads/>), überarbeitet durch Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern/Julia Neller, CC BY-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>)

Sammlungen auch in Kulturportale wie die Deutsche Digitale Bibliothek oder die Europeana eingestellt werden sollen.

1.3.3 Vernetzung, Wissensproduktion und kreative Nutzung

Das große Potenzial der digital bereitgestellten Sammlungen offenbart sich in der Möglichkeit der Vernetzung mit anderen Sammlungen und Ressourcen. Über Portale, die regional, national oder europäisch ausgerichtet oder auch einem »special interest« gewidmet sind (z. B. Daguerreotypen im Daguerreobase Projekt), können Bestände unterschiedlicher Kultureinrichtungen institutionen- und spartenübergreifend gemeinsam präsentiert und durchsucht werden. Der Vorteil besteht darin, dass diese nun eine viel höhere Sichtbarkeit erhalten und sich neue Zusammen-

hänge erschließen können. Dazu müssen die jeweiligen digitalen Sammlungen internationalen Standards und Datenaustauschformaten (z. B. →LIDO) entsprechen. Für eine Vernetzung ist zudem die Nutzung von multilingualen →Vokabularen und →Normdaten notwendig.²⁵ So werden auch virtuelle Ausstellungen mit thematischen und narrativen Zugängen möglich, die ansonsten getrennt bereitgestellte Inhalte zusammenführen und neue Erkenntnisse hervorbringen. Maschinenlesbare Daten sind die Voraussetzung, um diese Informationen automatisiert in andere Anwendungen wie etwa Apps einzubinden, zur Verwendung in multimedialen Installationen wie Medienstationen im Museum oder für neue Zugänge für die Forschung.

Das Potenzial der digitalen Sammlungen eröffnet sich jedoch erst dann, wenn auch die Bild- oder Mediendateien frei verfügbar über offene Lizenzen oder Tools wie die CC0 1.0 Universal Creative Commons Public Domain Dedication (CC0) oder das Public Domain Mark (PDM) zum Download bereitgestellt werden.²⁶ Denn erst offene Bild- und →Metadaten ermöglichen es, die digitalisierten Museumsobjekte nicht nur zugänglich, sondern auch nachnutzbar zu machen. Dabei ist diese Nachnutzung dann nicht nur für private Zwecke oder für Studien gestattet, sondern auch kommerziell. Damit können die Daten beispielsweise in Wikipedia eingebunden oder im Rahmen von →Hackathons²⁷ für neue Projektentwicklungen genutzt werden.

Eines der bekanntesten Beispiele für eine solche →Open Access Policy ist das Rijksmuseum Amsterdam, das die Nutzer seiner Online-Sammlung dazu anregen möchte, die Digitalisate zu verwenden und zu remixen.²⁸ Sofern die Urheberrechte für die Objekte abgelaufen sind, stehen sie im »Rijksstudio« zum freien Download für jegliche Art der Nutzung bereit.²⁹ Hier können die User nach dem Anlegen eines

25 Baca, Murtha (Hrsg.): Introduction to Metadata: Third Edition, Los Angeles (Getty Research Institute) 2016, www.getty.edu/publications/intrometadata; Harpring, Patricia: Introduction to Controlled Vocabularies: Terminology for Art, Architecture, and Other Cultural Works, Updated Edition, Los Angeles (Getty Research Institute) 2013.

26 Offene Lizenzen sind CC BY und CC BY-SA. Zu CC0 und PDM vgl. <https://creativecommons.org/choose/zero>

27 So finden etwa im Rahmen des bundesweiten Kultur-Hackathons »Coding da Vinci« Geisteswissenschaftler, Informatiker, Medienentwickler, Designer, Gamer, Künstler und Kulturinteressierte zusammen, um gemeinsam an einer Fragestellung/Aufgabe zu arbeiten. »Coding da Vinci« ist ein Gemeinschaftsprojekt der Deutschen Digitalen Bibliothek, der Servicestelle Digitalisierung Berlin, der Open Knowledge Foundation Deutschland und Wikimedia Deutschland. Es vernetzt die Kultur- und Technikwelt miteinander und setzt sich dafür ein, dass Digitalisate von Kulturinstitutionen für alle frei zugänglich und nutzbar sind, www.codingdavinci.de

28 Vgl. www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio

29 Das Statens Museum for Kunst in Kopenhagen oder das Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg und mittlerweile auch das Metropolitan Museum in New York haben ebenfalls eine Open-Access-Strategie umgesetzt. Zur offenen Bereitstellung von Daten sind inzwischen mehrere Studien erschienen, welche die Erfahrungen anderer Museen, die ebenfalls ihre Daten und Digitalisate der

Kontos nicht nur eigene Sammlungen zusammenstellen und speichern, sie können auch hoch aufgelöste Bilddaten herunterladen oder Ausschnitte aus Werken speichern, um diese kreativ zu verwenden.³⁰ Alle Metadaten zu den Objekten lassen sich zudem über eine Programmierschnittstelle (API)³¹ abrufen. In dem jährlich ausgeschriebenem Wettbewerb »Rijksstudio Award« wird die beste kreative Neuschöpfung, die auf den Werken der Sammlung basiert, mit einem hoch dotierten Preis ausgezeichnet. Die Nutzer sind hier nicht mehr nur Rezipienten von Inhalten, sie werden selber zum Akteur und kreativen Impulsgeber.

Das Potenzial von digitalisierten Sammlungen liegt also nicht nur in der Bereitstellung von Objektinformationen und deren Verbreitung oder der Beförderung von neuen Erkenntnissen durch neue Entdeckungen, sondern darüber hinaus in der Möglichkeit, neue kreative Inhalte zu erschaffen.

Werke für die Weiterverwendung freigeben, auswerten. Vgl. u. a. Kapsalis, Effie: *The Impact of Open Access on Galleries, Libraries, Museums, & Archives*, 2016, http://siarchives.si.edu/sites/default/files/pdfs/2016_03_10_OpenCollections_Public.pdf; Schmidt, Antje: Warum »Access« nicht genug ist. Die MKG Sammlung Online und das Potenzial von offenen und nachnutzbaren Sammlungen, in: Biebert, Andreas u. a. (Hrsg.): *Konferenzband EVA Berlin 2016. Elektronische Medien & Kunst, Kultur und Historie: 23. Berliner Veranstaltung der internationalen EVA-Serie Electronic Media and Visual Arts*, Heidelberg: arthistoricum.net, 2017 (2016) (EVA Berlin, Band 23), S. 169-174, <https://books.ub.uni-heidelberg.de/arthistoricum/reader/download/256/256-17-78031-1-10-20170612.pdf>

30 Neben der Verfügbarkeit und dem Teilen von Informationen spielt die Anpassung an technologische Entwicklungen eine große Rolle. Bereits 2015 verfügten 96 % der Bildschirme über eine Auflösung höher als 1024 × 768. Dies lässt die Nutzer daran angepasste hoch aufgelöste Bilddaten erwarten, die – auch dies ein Trend – mehr und mehr auf mobilen Geräten konsumiert werden. Vgl. Europeana (Hrsg.): *The More You Give, the More You Get*, Europeana Publishing Framework, S. 12–13, http://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Europeana_Publishing_Framework.pdf

31 API=Application Programming Interface. Dabei handelt es sich um eine Programmierschnittstelle, die es erlaubt, die Daten weiterzuverarbeiten und in eigene Anwendungen einzubinden. Vgl. www.rijksmuseum.nl/en/api