

## Kulturelle Welt, ganz virtuell

Palais Liechtenstein: Kultur und Neue Medien

Albrecht Dürer erobert den Datenhighway, virtuelle Museen öffnen ihre Pforten und kulturelle Meisterwerke jeder Provenienz bemächtigen sich des Internets. Unter dem Motto „Cultural Heritage in the Global Village“ zeigt das Museum moderner Kunst im Palais Liechtenstein Chancen und Gefahren der Digitalisierung des kulturellen Erbes. In Form eines Symposiums werden von 5. bis 11.

etwa 40 Direktoren wichtiger europäischer Museen über die Perspektiven der kulturellen Identität durch das Internet konferieren.

Eine absolute Vorreiterrolle bei der Digitalisierung ihrer Bestände nimmt dabei die Albertina ein, deren etwa 75.000 Zeichnungen bis zum Jahr 2003 via Internet in der ganzen Welt abrufbar sein sollen. Wie diese Daten von einem möglichst breiten Publikum genutzt werden können, wie Katalo-

gen die Möglichkeiten der Kulturverwertung mittels „Neuer Medien“ eröffnen, sollen jüngste technologische Innovationen im Rahmen einer Ausstellung gezeigt werden. Präsentiert wird ferner – aus Anlaß der österreichischen EU-Präsidenschaft – der Kooperationsrahmen „Medici“, wobei

er in Hinkunft digital erstellt und Schulen in den regen Kunstaustausch einbezogen werden, sind weitere zentrale Fragen der öffentlichen zugänglichen Veranstaltung. Wirtschaftliche und philosophische Gedanken runden das „CultH“-Programm ab. **P.J.**

„CultH“: 5. bis 11.10, täglich 9-18



## Symposium CULTH

### Kultur-Erbe & neue Medien

Internet, Online, CD-Rom ... die Zukunft hat bereits begonnen: Ab Montag (5. Okt., 19 Uhr) wird das große Symposium „Cultural Heritage in the Global Village“ samt Ausstellung im Wiener Museum moderner Kunst, Palais Liechtenstein, Chancen und Risiken der Tradierung unseres kulturellen Erbes in einer vernetzten Welt beleuchten (bis 10.). Wie wird der Inhalt von Museen, Bibliotheken, Archiven an die nächste Generation weitergegeben? Eröffnungsvortrag (5.): Eric McLuhan, Sohn des Medienforschers Marshall McLuhan. Ab 6.: Symposium mit 40 Direktoren großer Museen!

Die Wiener Albertina arbeitet z. B. an der Digitalisierung ihrer Bestände: 2003 wird man jede ihrer 75.000 Original-Zeichnungen überall auf der Welt auf dem Bildschirmsehen können! E.M.

MUSEUM der Zukunft: eine „virtuelle“, künstliche Welt auf dem Bildschirm? Das Symposium CULTH befaßt sich ab 5. damit.

● Eintritt frei. Anmeldung zum Symposium notwendig: ☎ (01) 333 66 11.

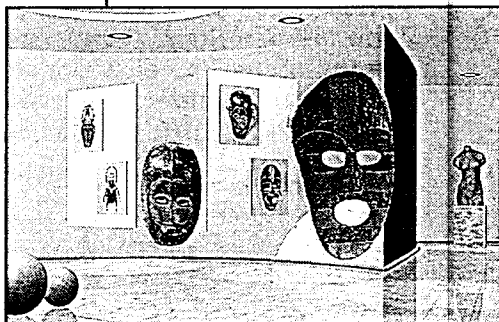


Foto: Symposium CULTH

## Alte Kunst und neue Medien

Symposium „CultH“ beschäftigt sich mit zeitgemäßer Vermittlung des Kulturerbes

STANDARD-Mitarbeiter  
Michael Möseneder

Wien – Für viele Jugendliche ist ein Museumsbesuch ein Synonym für stundenlanges Betrachten von langweiligen

Ölschinken, während daheim die Playstation wartet.

Um das Interesse der nächsten Generation am kulturellen Erbe Europas zu erhalten oder zu wecken, ist daher eine zeitgemäße Auf-

bereitung dieses Erbes notwendig.

Wie das mit Hilfe der Neuen Medien bewerkstelligt werden kann, ist vom 5. bis zum 11. Oktober unter anderem Thema des Symposiums CultH im Palais Liechtenstein. CultH steht für „Cultural Heritage in the global Village“ (Kulturerbe im globalen Dorf), veranstaltet wird die Vortragsreihe mit angeschlossener Ausstellung vom Museum moderner Kunst im Palais Liechtenstein, dem Labor G.I.V.E. (das die Global Village-Ausstellungen im Rathaus initiiert hat) sowie der Akademie für Zukunftsfragen.

„Digitalisierte, virtuelle Museen eröffnen völlig neue Möglichkeiten“, ist Franz Nahrada vom Labor G.I.V.E. überzeugt. Denn der Zugang zu Kunstwerken stehe weltweit jedem Internet-Benutzer frei. Trotz dieser Dezentralisierung sieht Nahrada Chancen für den Kulturstandort Wien: „Die Museen könnten hier als Kulturprovider eine Vorreiterrolle übernehmen.“

Als Testfall fungiert derzeit die graphische Sammlung Albertina. Bis zum Jahr 2003 sollen alle 75.000 Werke digitalisiert und der Öffentlichkeit im Internet zugänglich sein. Auch Verleger und die Werbewirtschaft sollen dann die Möglichkeiten haben, die Rechte für Zeichnungen online zu erwerben.

Der Frage, wie man die digitalisierten Werke am besten vermarkten kann, sind ebenfalls Beiträge bei CultH gewidmet. Der Angst vor einer Verramschung des europäischen Kulturerbes will man durch die MEDICI-Initiative der EU entgegenwirken. Zwischen Wirtschaft und Museen soll ein Konsens hergestellt werden, der beiden Partnern Vorteile bringt.

Abgerundet wird CultH durch eine Ausstellung von Projekten aus dem In- und Ausland, die die Symbiose von Kultur und neuen Technologien demonstrieren.

CultH, Palais Liechtenstein, Fürstengasse 1, 1090 Wien, <http://www.culth.org>

# Le ali della memoria

## Sculture spaziali

**Partirà nel 2001 il satellite progettato da Jean Marc Philippe con i simboli della nostra civiltà. Tornerà fra 50 mila anni**

«Volete inviare un messaggio ai vostri lontani discendenti? Imbarcatevi su Keo...». L'invito è stato lanciato dall'Unesco e dal Palais de la Découverte di Parigi, in occasione della prima presentazione al pubblico di Keo, un microsatellite, anzi una scultura spaziale, ideata dall'artista Jean Marc Philippe. Lui lo definisce «un uccello archeologico del futuro». Leggero, ecologico, resistente, realizzato in alluminio, ceramica e vetro, protetto da gusci in tungsteno e titanio anti-shock e anti-raggi cosmici, dotato di due grandi ali flessibili, il piccolo satellite sarà messo in orbita nel 2001, per tornare sul pianeta Terra 50.000 anni dopo. Per realizzarlo, l'artista ha mobilitato ingegneri e specialisti dell'Aérospatiale, dell'Ecole de Mines, del centro studi sui materiali Cea, e i tecnici della società Interspace. La costruzione del satellite è in corso, ora quello che conta è preparare la sua missione. «E' un messaggero, che racconterà ai nostri posteri com'era la popolazione terrestre in questo cambio di millennio — spiega Philippe —. Nel suo guscio conterrà diversi simboli della storia della specie umana: un pezzetto di Dna, una goccia di sangue umano, campioni di acqua e di terra, pietre preziose». Ma il carico più pregiato sarà la banca dati digitale, una sorta di moderna Biblioteca di Alessandria, contenuta in una serie di dischi ottici, protetti da una lega di titanio, per resistere migliaia di anni. Le informazioni memorizzate descrivono il nostro livello di sviluppo, la biologia del corpo umano, l'organizzazione di vita e l'economia, le specie viventi su tutto il pianeta. Non mancano, poi, le immagini: di uomini, donne e bambini di tutte le razze, e tante vedute di paesaggi terrestri. «Mi sono chiesto quale connubio fosse possibile tra arte e tecnologia, per trasmettere nel tempo un messaggio universale sulla nostra esistenza — racconta l'artista francese —. Il risultato è Keo, una piccola meraviglia della tecnologia, che farà volare nel futuro la memoria dell'umanità».

C.Sot.



L'opera di Jean Marc Philippe

Gli strumenti per la riproduzione artistica

## Uno scanner di nome Vasari

Il primo Forum dedicato alle soluzioni tecnologiche per i musei si terrà il 17 e 18 novembre alla Cité des Sciences et de l'Industrie di Parigi. Lo scopo non è solo di aprire i musei a visite interattive, ma anche di utilizzare le nuove tecnologie per riorganizzare, valorizzare e diffondere le risorse artistiche. Oggi è possibile analizzare un dipinto, trasferirne una fedele immagine digitale e valutare anche a distanza le opere di restauro. Oppure vendere l'immagine di un'opera, in forma digitale, per un utilizzo in video, Cd-rom o cataloghi d'arte. Le più fedeli riproduzioni vengono realizzate da uno strumento chiamato Vasari scanner. Ne esistono solo 4 esemplari (agli Uffizi di Firenze, alla National

Gallery di Londra, al Doerner Institute di Monaco e al Byzantine Museum di Atene), collegati in una rete ad alta velocità. Realizzato con la partecipazione dell'Università di Firenze, il Vasari scanner permette di estrarre dai dipinti immagini ad altissima risoluzione. Il Virtual Exhibitor VEX è invece un software messo a punto da Info-byte di Roma, per progettare e mettere in rete esposizioni virtuali in 3D. È già stato utilizzato per riprodurre le stanze di Raffaello dei Musei Vaticani. Un sistema più complesso è il Getty Museum Art Access, che permette di esplorare circa 2.500 opere e di accedere a foto, testi e video sugli 800 artisti presenti nel museo.

C.Sot.