

Beschreibung des Virtuellen Museums (draft)

Museumsobjekte:

Bilddateien (Diagramme, Abbildungen zum Thema „Sound – Colour – Space“ aus historischen Quellen (v.a. 16. – 19. Jh.)

Multimediale Inhalte (Animationen und interaktive Programme)

Die Museumsobjekte werden über eine relationale (bzw. objektrelationale) Datenbank dokumentiert und verknüpft. Ein Museumsobjekt ist ein *Datensatz* (d.h. eine Tabellenzeile in einer relationalen Datenbank oder ein Objekt in einer OO-Datenbank). Ein Datensatz besteht aus einer *Datei* (Bilddatei, multimedialer Inhalt, evtl. Dateiäquivalent (z.B. Zip, sound+video)) und Metadaten. Letztere beinhalten individuelle Eigenschaften (Text), Links auf beliebige Dokumente in der Datenbank, Links auf Webinhalte, Links auf andere Museumsobjekte nach verschiedenen Gesichtspunkten gemäss Datenmodellierung.

Zwei Typen von Bedienung und Interaktion durch *Besucher*:

- A) Experimentieren mit interaktiven Anwendungen und Animationen
- B) Navigation durch das Museum als virtuelle Umgebung

A) Zum Beispiel begehbare Klangfarbenräume in der Art von Christoph Reuters Flash-Anwendung. Feste Programme, die entweder auf dem Server, dem Client oder in Kooperation der beiden Instanzen laufen und im Laufe des Projekts entwickelt werden.

B) Ausstellungen (individuell vs. geführt) bzw. Archivabfragen. Synopsis nach individuellem Gusto. Die möglichen „Wege“, Navigationsmöglichkeiten ergeben sich durch Struktur und Inhalte der Datenbank und aus den Eigenschaften der konkreten Museumsobjekte.

- Netzstrukturen als **überlagerte Hierarchien** (gefärbte Graphen) modellieren: in jeder Hierarchie kann in der Art des Windows-Explorer, navigiert werden. Ein Objekt kann mehreren Hierarchien angehören. In den zugehörigen Hierarchien hat ein gegebenes Objekt (unterhalb der Wurzel) einen eindeutigen Parent aber eventuell kein, eines oder mehrere Children (**one-to-many Beziehung**). BYRON-BIS ist eine ältere Software im Bereich Facility Management (über einer objektorientierten Datenbank implementiert) mit lokalem Zugriff auf die Datenbank und WebClient, die diese Navigationsart mit mehreren Explorern unterstützt.

- Navigation in allgemeinen Netzwerken, die dynamisch aufgrund von Datenbankabfragen und Filterungen erzeugt werden. Es ist zu fragen, ob allgemeine Netzwerke (**many-to-many Beziehungen**) sinnvoll eingesetzt werden können, wenn geeignete Navigationsmöglichkeiten zur Verfügung stehen.

Die typischen Resultate einer Suchabfrage in Form von *Mengen von Museumsobjekten* (Leuchttische) können bearbeitet, erweitert oder reduziert werden. Visualisierung automatischer Querverbindungen via gemeinsame Eigenschaften in mehreren Explorern und Objektbrowsern. Definition individueller Pfade. Abspeichern derartiger *Ansichten* in der Datenbank (unter Benutzername), vgl. Bibliothekskataloge (UB Basel), „Meine Liste“. sitzungsbezogen oder „Meine Liste“ Account-bezogen.

Nanoo.tv bietet ebenfalls sitzungsübergreifende Speicherung individueller Video- und Audiodateien an. Registrierte Benutzer können eine persönliche Sammlung von max. 20 Dateien (Objekten) mit Metadaten anlegen und verwalten. Sie können ihrem Administrator (Archivar) Vorschläge machen zur Aufnahme ins Archiv. Nimmt dieser den Vorschlag auf, wird beim Benutzer wieder ein Platz frei. Bei der Archivierung werden keine Dateien kopiert, nur Eigenschaften der bereits auf dem Server angelegten Objekte verändert. Fernseh- oder

Radiosendungen, Youtube-Videos werden einmal (via Streaming auch nach Abmeldung des Users) auf den Nanoo-Server verschoben und im Verzeichnis des Users abgespeichert.