

Britta Woldering

Start der Europeana

Rückblick und Ausblick

Am 20. November 2008 wurde im Palais de Charles de Lorraine der Königlichen Bibliothek Belgiens in Brüssel der Prototyp der Europeana¹⁾ freigeschaltet. Dieser offizielle Start erfolgte im Anschluss an eine Tagung des Rates der Kulturminister, bei der sie ihre nachdrückliche Unterstützung für das Europeana-Projekt der Europäischen Kommission zum Ausdruck gebracht haben. Neben den europäischen Kulturministern waren Kommissionspräsident José Manuel Barroso und die EU-Kommissarin für Informationsgesellschaft und Medien Viviane Reding anwesend.

Der Prototyp der Europeana erfreute sich weltweit eines so großen Interesses, dass die Serverkapazität dem unerwarteten Ansturm nicht gewachsen war. Das Europeana-Team hatte die Belastbarkeit des Service mit einem Maximum von fünf Mio. Zugriffen pro Stunde getestet. Bereits um 11 Uhr am Tag der Eröffnung musste die Leistungsfähigkeit auf maximal acht Mio. Zugriffe pro Stunde erhöht werden. Da in Spitzenzeiten rund 13 Mio. Nutzer pro Stunde auf die Europeana zugriffen, reichte auch das nicht aus und der Europeana-Prototyp musste am Tag nach dem Launch vorübergehend vom Netz genommen werden, um die notwendigen Anpassungsarbeiten für die intensive Nutzung vornehmen zu können. Die größten Nutzergruppen kamen aus Deutschland, Frankreich, Spanien, Italien, den Niederlanden, Belgien und den USA, worunter Deutschland mit 17 % der Zugriffe den Spitzenplatz einnahm. Nach dem Launch arbeitete das Europeana-Team intensiv daran, die Serverarchitektur zu erneuern und die Serverkapazität massiv zu erhöhen, um die Europeana fit für das starke Interesse zu machen, das ihr entgegengebracht wird.

Das große Interesse an der Europeana schlug sich auch in anderen Zahlen nieder: Schon vor dem Launch registrierten sich über 70 europäische und internationale Journalisten für die Europeana-Pressemittelungen und Google News meldete am 21. November mehr als 7.000 Erwähnungen von Euro-

peana auf News-Seiten und in Blogs. Der Newsletter der Europeana hatte vor der Eröffnung rund 22.000 Subskribenten, Ende November 2008 waren es bereits über 82.000. In den ersten Stunden, in denen die Europeana online war, registrierten sich 2.000 Nutzer in MyEuropeana und mehr als 250 Nutzer schickten ein Feedback per E-Mail.

Das Projekt EuropeanaNet (vorher: EDLnet) war mit dem Ziel angetreten, mit einem Prototyp zu zeigen, wie eine integrierte Suche über die digitalen Materialien der verschiedenen beteiligten Kulturbereiche funktionieren kann. Der Prototyp sollte über eine multilinguale Oberfläche verfügen, dabei nutzerfreundlich und für jeden leicht zu handhaben sein, aber auch erweiterte Funktionalitäten für Experten anbieten und den Zugang zu mindestens zwei Mio. digitalen Objekten aus Bibliotheken, Archiven, Museen sowie Ton- und Bildarchiven realisieren. Schon hier war die Resonanz überwältigend: Dem Aufruf, digitale Objekte zu melden, die über die Europeana zugänglich gemacht werden können, folgten über 1.000 europäische Kultureinrichtungen, sodass der Prototyp mit mehr als 3,5 Mio. Objekten starten konnte. Das Ziel im Jahr 2010, zehn Mio. Objekte anzubieten, dürfte also problemlos erreicht, wenn nicht gar übertroffen werden.

Die Oberfläche des Prototyps sollte zunächst nur in den Sprachen Deutsch, Englisch und Französisch angeboten werden, doch dank des Engagements der rund 100 Projektpartner steht die Europeana bereits vom Start an in 23 europäischen Sprachen zur Verfügung.

Mit der Freischaltung des Europeana-Prototyps nur 15 Monate nach Projektstart mit fast doppelt so vielen digitalen Objekten und einer Oberfläche in wesentlich mehr Sprachen als ursprünglich geplant, hat das EuropeanaNet-Projekt mit einem Kernteam von sieben Personen und einem Budget von 1,3 Mio. Euro seine Ziele mehr als erfüllt. Nachdem der Prototyp die Machbarkeit, aber auch die verbesserungsbedürftigen Aspekte der Europeana aufgezeigt hat, ist der nächste Schritt die Überführung

Ziel: Integrierte Suche über digitale Materialien

Europeana in 23 Sprachen

Starkes Interesse am Prototyp der Europeana

des Prototyps in den Echtbetrieb. Dies wird im Rahmen des ebenfalls von der EU finanzierten Folgeprojekts Europeana v1.0 geschehen.

Das Folgeprojekt Europeana v1.0 hat EuropeanaNet im März 2009 abgelöst. Es wird den Prototyp der Europeana in den Echtbetrieb überführen und die dafür notwendigen Backend-Prozesse implementieren. Das erste Arbeitspaket befasst sich mit der Ausweitung des Partnernetzwerks und baut die Verbindung zu den Nutzern und deren Anforderungen und Bedürfnissen aus. Neben der Nutzerfreundlichkeit des Webservice gehört dazu auch die Definition von funktionalen Anforderungen, um nutzergenerierte Inhalte in die Europeana einzubringen. Im zweiten Arbeitspaket wird das Geschäftsmodell, das in EuropeanaNet skizziert wurde, weiterentwickelt und die Europeana auf eine solide finanzielle und organisatorische Basis gestellt. Fundraising, Gewinnung von Sponsoren und privaten Partnern gehören ebenso zum Programm wie die Erstellung von Grundsätzen, wer die Daten der Europeana zu welchen Bedingungen nutzen kann sowie die aktive Propagierung dieser Nachnutzungs- und Weiterverarbeitungsmöglichkeiten, wie etwa in so genannten Mash-ups, der Erstellung neuer Inhalte durch die (Re-)Kombination bereits bestehender Inhalte. Im dritten Arbeitspaket von Europeana v1.0 werden die funktionalen Anforderungen näher definiert und es wird an der Interoperabilität der Daten, die aus den verschiedenen Communities geliefert werden, gearbeitet. Arbeitspaket vier schließlich wird die zuvor definierten funktionalen Anforderungen umsetzen und implementieren.

Ein Auftrag des Projekts EuropeanaNet war es zu skizzieren, in welchen Bereichen der Europeana noch Entwicklungsarbeit zu leisten ist, um die volle gewünschte Funktionalität anbieten zu können. Da das Folgeprojekt Europeana v1.0 die Überführung in den Echtbetrieb zum Gegenstand hat, wird die notwendige zusätzliche Entwicklungs- und Implementierungsarbeit in einem anderen Projekt geleistet: Europeana Connect. Europeana Connect wird die Technologien und Werkzeuge liefern, um die Europeana mit einem semantischen Netz zu unterlegen. Dies wird den Zugang zu den Inhalten der Europeana verbessern und ihre Nutzbarkeit und Weiterverwendung ermöglichen. Im Projekt

werden außerdem Möglichkeiten der mehrsprachigen Suche und der automatischen Übersetzung getestet, deren Implementierung die Europeana ihrem Anspruch als mehrsprachigem Zugang zum europäischen Kulturerbe einen großen Schritt näher bringen würde.

Da Nutzer mit ihren Ansprüchen und Bedürfnissen im Mittelpunkt der Weiterentwicklung der Europeana stehen, werden in Europeana Connect Werkzeuge getestet und eingesetzt, um die Interessen der Nutzer und ihren Umgang mit der Europeana besser verstehen zu lernen. Dieses Arbeitspaket bedient sich aber auch der direkten Nutzerstudien, etwa durch Befragungen und Tests neuer Funktionen durch bestimmte Nutzergruppen. Weiterhin sollen neue Zugangswege zur Europeana geschaffen werden, etwa durch Optimierung des Dienstes für mobile Endgeräte.

Ein wichtiger Aspekt in Europeana Connect, der in einem eigenen Arbeitspaket behandelt wird, ist die Erstellung eines Lizenzierungsrahmens, um Rechteinformationen zu Objekten in der Europeana zu sammeln und zu verwalten, um in Zukunft auch lizenzierte Inhalte der beteiligten Kultureinrichtungen zusammengefasst anbieten zu können.

Die technischen Fähigkeiten der Europeana werden durch vier Komponenten, die in Europeana Connect aufgebaut werden, massiv ausgeweitet und gestärkt: Durch die Europeana Metadaten-Registry, die für die Interoperabilität der Metadaten sorgen soll, durch den Europeana Resolution Discovery Service, der die Integration einer großen Menge von digitalen Objekten aus unterschiedlichsten Quellen in Europeana ermöglicht, die Service-Registry, um externe Serviceangebote einzubinden, und die Europeana OAI-Management-Infrastruktur, die ein notwendiges System für die Durchführung des Harvesting großer Datenmassen darstellt. An zusätzlichen Diensten soll den Nutzern ein multimediales Annotierungssystem, ein eBooks-on-demand-Service sowie Dienste, die geografische Informationen zu den Objekten liefern, angeboten werden. Das letzte Arbeitspaket schließlich wird für mehr digitalen Inhalt und die musikalische Dimension der Europeana sorgen: Die Aggregation von Audioobjekten. Hier wird die Infrastruktur für das Harvesten, Verwalten und Integrieren von Musik in die Europeana geschaffen.

Folgeprojekt
Europeana v1.0

Anschlussprojekt
Europeana
Connect

Mehr
Funktionalität

Zusätzliche
Dienste

Die Zahl derjenigen Institutionen, die digitale Inhalte an Europeana liefern, wird ebenso weiter steigen wie die Zahl der über Europeana zugänglichen digitalen Objekte. Ein kontinuierliches Wachsen der Zahl der verfügbaren Objekte wird über bestehende bzw. aufzubauende nationale Portale oder so genannte Aggregatoren wie The European Library gesichert. Parallel zu Europeana v1.0 werden über weitere Projekte Aggregatoren aufgebaut, die digitale Inhalte bündeln und gesammelt über Europeana zugänglich machen. Seit Herbst 2008 läuft das EU-teilfinanzierte Projekt European Film Gateway²⁾, das ein europäisches Portal für Filmarchive aufbaut, dessen Inhalte dann auch über die Europeana zugänglich sein werden. Im Dezember 2008 wurde das Projekt Athena gestartet, das den Zugang zu digitalen Museumsinhalten Europas bündeln und an Europeana anknüpfen wird. Mit Athena wird ein so genanntes »dark portal« aufgebaut, das über keine eigene Website verfügen wird, sondern allein als Aggregator des Museumssektors der Europeana dient. Im Januar 2009 schließlich wurde mit dem Projekt APEnet begonnen, dem europäischen Portal für Archive. Es wird jedoch nicht nur auf Aggregatoren verschiedener Communities, sondern auch auf nationale Portale gesetzt, die allerdings nicht im Rahmen von EU-Projekten aufgebaut werden, sondern in der Verantwortung der EU Mitgliedsstaaten liegen. So wird die Deutsche Digitale Bibliothek mit

dem Ziel aufgebaut, ihre Inhalte ebenfalls über die Europeana zugänglich machen.

Um auch einzelnen lokalen Kulturinstitutionen zu ermöglichen, ihre zum Teil großen Mengen an digitalen Objekten direkt in die Europeana einzubringen, wurde im Juni 2008 das Projekt Europeana Local begonnen.³⁾ Der Schwerpunkt des Europeana Local-Projektes liegt in der Entwicklung von Abläufen: Zum einen, um die oft in proprietären Datenbanken gehaltenen Daten der lokalen Kulturinstitutionen über das OAI-PMH-Protokoll harvestbar zu machen, und zum anderen, um Methoden zu entwickeln, wie einzelne Institutionen, aber auch Aggregatoren ihre Inhalte über Europeana in einem standardisierten und so weit wie möglich automatisierten Verfahren zugänglich machen können.

Bis die Europeana im Jahr 2011 den Echtbetrieb aufnehmen wird, bleibt also viel zu tun: Nicht allein die Überführung des Prototyps, sondern auch die an den Nutzerbedürfnissen orientierte Erweiterung der Funktionalitäten sowie die Vervielfachung der Zahl der Partner, der Inhaltelieferanten und der digitalen Objekte. Nicht zuletzt muss die Finanzierung und Organisation der Europeana für die Zeit nach der Projektphase auf eine solide Basis gestellt werden. Doch alle diese Aspekte werden in den vielfältigen Projekten rund um die Europeana berücksichtigt und bis 2011 sicherlich zufrieden stellend gelöst sein, sodass dann die Europeana mit dem Echtbetrieb an den Start gehen kann.

Europeana Local

2011 Echtbetrieb
Europeana

Anmerkungen

1 Europeana: <<http://www.europeana.eu/>>

2 Europeana Film Gateway: <<http://www.europeanfilmgateway.eu/>>

3 Europeana Local: <<http://www.europeanalocal.eu/>>