

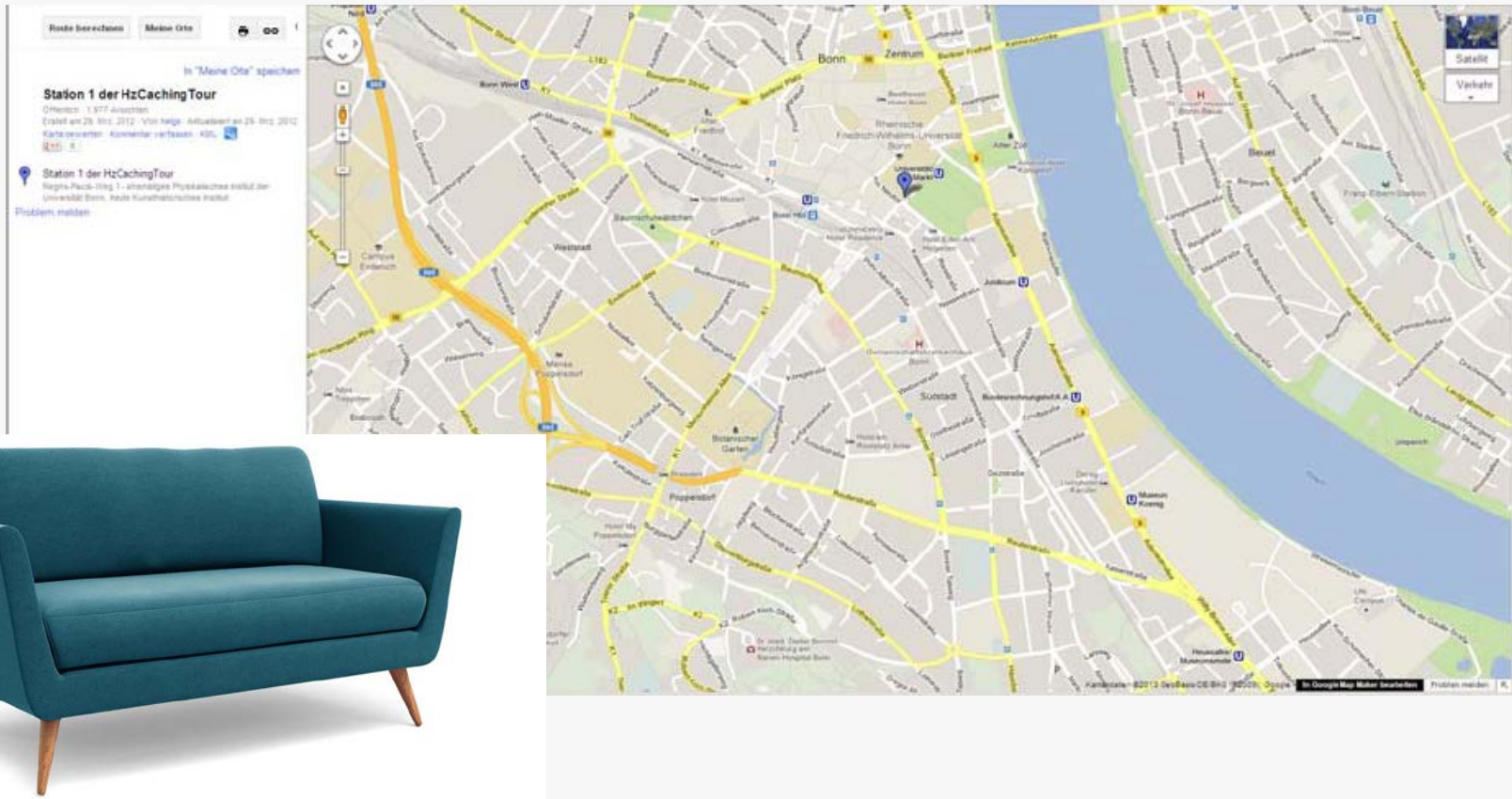
Location-based und vom Sofa aus

Augemented Reality im Transformationsprozess von Museen

Dr . Claudia Schwalfenberg

MAI-Tagung 2013, 23./24. Mai 2013 – Bundeskunsthalle, Bonn

Location-based und vom Sofa aus



Location-based und vom Sofa aus

Diplomarbeit

Executive Master in Arts Administration an der Universität Zürich

Untersuchung des Transformationsprozesses von Museen anhand von Augmented Reality
als neue Stufe der Digitalisierung / „Übergang vom stationären zum mobilen Internet“

1. Typisierung repräsentativer Beispiele von Augmented Reality im Museumsumfeld /
Zwischenbilanz inhaltlicher Ansätze
2. Thesen zu den institutionellen Implikationen von AR im Museum
3. drei Experteninterviews (App Do X, HzCachingTour und App Ludwig II.)

Location-based und vom Sofa aus

Typisierung repräsentativer Beispiele von Augmented Reality im Museumsumfeld

Zielbereich	Museumsobjekte		Medien (Druckerzeugnisse und Bildschirme) sowie Museumsräume		Räume ausserhalb des Museums	
	Digitalisierte Museumsobjekte bzw. materielle Eigenschaften des Originals	andere Inhalte	digitalisierte Museumsobjekte bzw. materielle Eigenschaften des Originals	andere Inhalte	digitalisierte Museumsobjekte	andere Inhalte
Rekonstruktion (mit Geschichte vor Ort)		ACM Warriors		A Future for the Past	Streetmuseum; UAR; AR browsing; MTL; Designtour	Archeoguide; Cluny; Londinium
Konstruktion				Dodeigne	UAR (nicht gebaut)	
Dekonstruktion	Islamic Art					
Verborgene Dimensionen	ACM Warriors	Secrets behind ...; Dinosaurs	van Gogh	Dinosaurs		
Orientierung, Führung, Information		Science Stories; Wikipedia-Links		Islamic Art; British Museum		
Unkonventionelle Kontextualisierungen	Joseph Wright	Brillant after Breakfast	Joseph Wright	Jan Rothuizen; Veenhof und Skwarek	ARtotheque	Me at the Museum Square
Interaktion	Anlegen von Schmuck		Getty Museum; van Gogh	Augmented Brain	Sutton Hoo	
Marketing			ACM Warriors	Dinosaurs	ACM Warriors; Picasso	

Location-based und vom Sofa aus

Fazit der Typisierung repräsentativer Beispiele im Museumsumfeld

Abzielen der meisten Anwendungen auf Räume ausserhalb des Museums
bei klarer Dominanz von virtueller (Re-/De-)Konstruktion samt Geschichte vor Ort

Medien und Museumsräume als weiterer beliebter Zielbereich
bei klarer Dominanz von Überlagerungen, bei denen es sich nicht um digitalisierte Museumsobjekte handelt

Anwendungen, die auf Museumsobjekte zielen, als kleinste Gruppe

Location-based und vom Sofa aus

Thesen zu den institutionellen Implikationen von AR im Museum

Mobilisierung von digitalisierten Objekten und des Publikums:

zurück zu den örtlichen Quellen der Museumsobjekte / Stadträume als museale Erlebnispfade

aber auch „space hacking“ / Rekontextualisierung in einem fremden Kontext und Bespielung konventioneller Werbeflächen

Schaffen originär digitaler Objekte statt bloße Vermittlung digitalisierter Museumsobjekte
bis hin zur Verwischung der Grenzen zwischen Fiktivem und Dokumentarischem

Vermittlung der neuen Technologie vor der Vermittlung von Inhalten /
Augmented Reality nicht als Zaubermittel eines Museums für alle / neue Exklusion

häufig traditionelle Einwegkommunikation
dennoch neue Qualität in der Auseinandersetzung mit musealen Inhalten

Location-based und vom Sofa aus

Experteninterviews



Location-based und vom Sofa aus

Fazit der Experteninterviews

nach wie vor hohe Bedeutung von analogen Medien und nicht medialen Vermittlungsformen
Der Mensch im Mittelpunkt. / heterogene Zielgruppe

digitale Medien zwischen Vermittlung / Demokratisierung und „Erlebniskrachbummbude“ / „Schnickschnack“
mobiles Internet / situierte Nutzungsszenarien als neue Stufe der Digitalisierung

Auflösung der Gegenüberstellung von Objekt und Medium:
das Smartphone als handlungsorientiertes Objekt / ausstellungsbezogenes Anwendungsbeispiel; „Content-App“

„Originalräumlichkeiten“ ausserhalb des Museums als neue Objektkategorie / „Kontextualisierung“ im Stadtraum
Reisemetaphorik: Apps sollen nicht nur mit auf eine Reise nehmen, sie können auch mit auf eine Reise genommen werden oder von einer Reise mit nach Hause gebracht werden oder zu einer Reise animieren.

Lösung vom Standort der Institution und seinen quantitativen wie qualitativen Grenzen
für die Begegnung mit Originalen und ihren kulturellen Kontext bleibt der Standort dennoch wichtig

Location-based und vom Sofa aus

Fazit der Experteninterviews

Augmented Reality nur als Höhepunkt der Anwendungen

das mobile Internet als Angebot auch für immobile User /
ausstellungs- und ortsunabhängige Benutzbarkeit von Location-based Services

externe Dienstleister, Offenheit gegenüber Neuerungen, aktive Beobachtung technischer Entwicklungen und
Reflexion des digitalen Wandels als Treiber

technisches Know-how, hoher Aufwand, Beschränkung auf bestimmte Betriebssysteme,
Widerspruch der Gesetzmässigkeit neuer Medien zu traditionellen Museumswerten und
verschärfte Konkurrenz um Aufmerksamkeit als Herausforderungen

neue Attraktion in- und ausserhalb der eigenen Mauern als Potenzial
mobiles Ausliefern von Information

Swiss Squares



die wichtigsten Plätze in grösseren Schweizer Städten,
beginnend mit Zürich

Swiss Squares



Ansichten von **gestern**, heute und morgen,
einschliesslich Alternativen

Swiss Squares



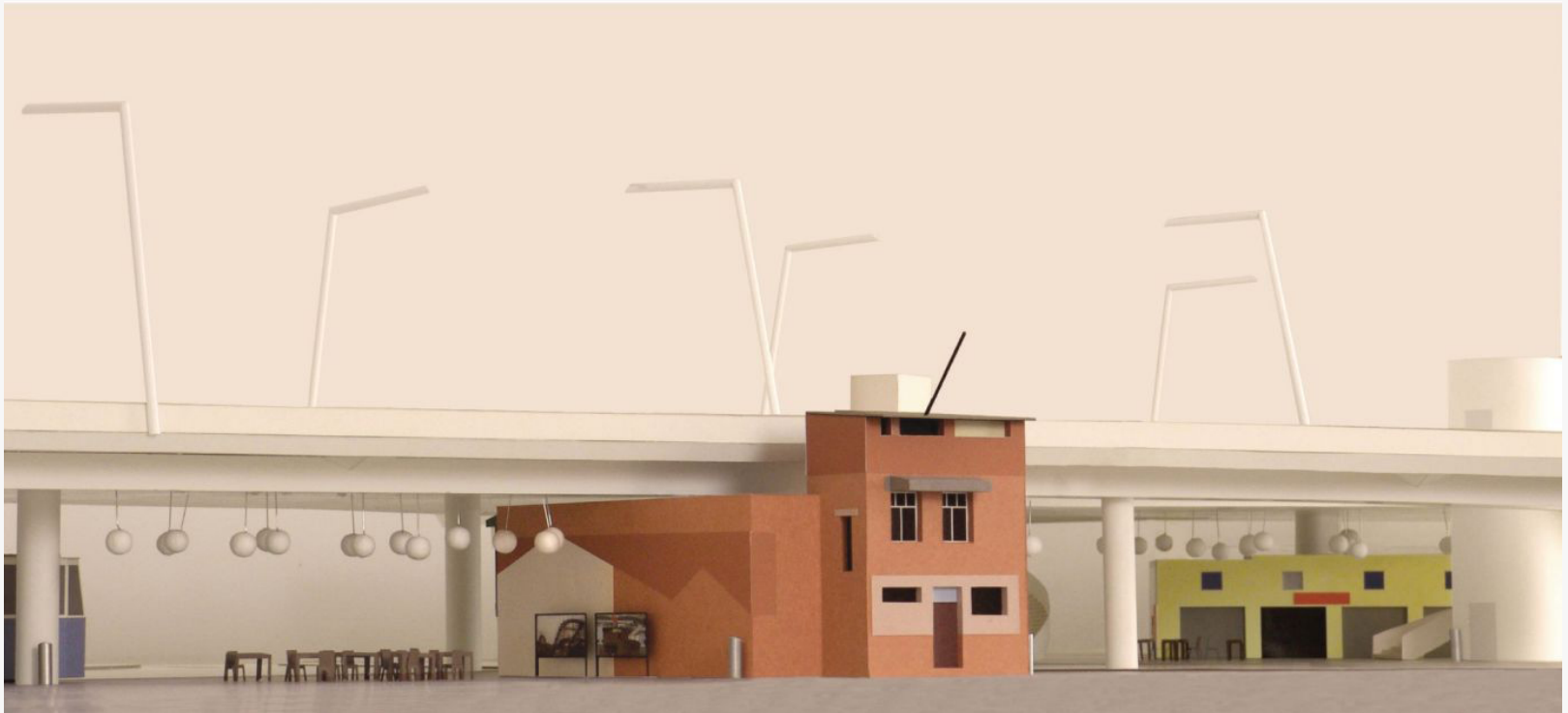
Ansichten von gestern, **heute** und morgen,
einschliesslich Alternativen

Swiss Squares



Ansichten von gestern, heute und **morgen**,
einschliesslich Alternativen

Swiss Squares



Ansichten von gestern, heute und morgen,
einschliesslich **Alternativen**

Swiss Squares



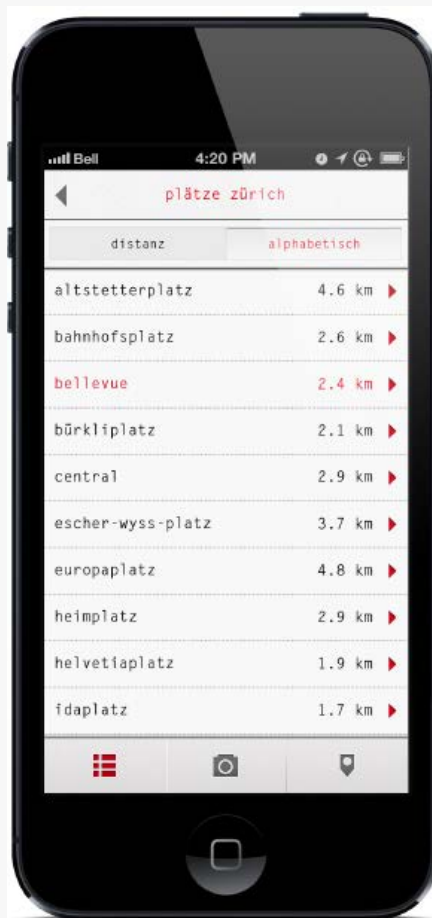
Gliederung nach **Städten** und Plätzen

Swiss Squares



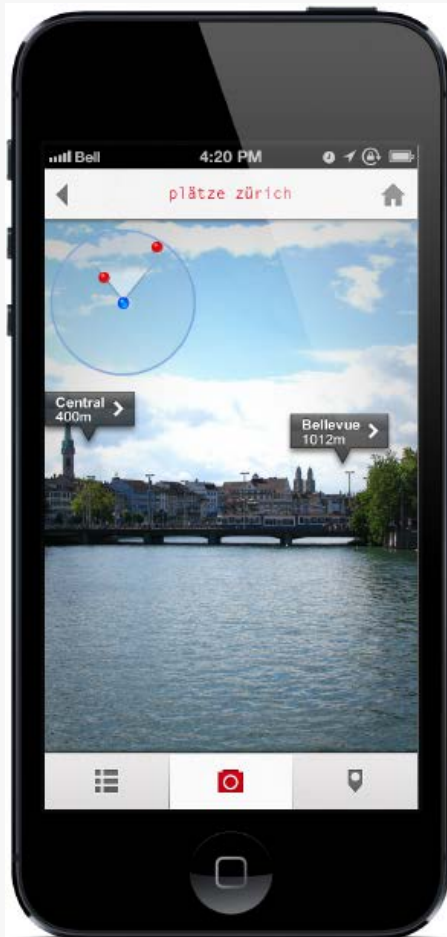
Gliederung nach Städten und **Plätzen**

Swiss Squares



auf jeder Ebene drei Ansichten: **Liste**, AR und Karte

Swiss Squares



auf jeder Ebene drei Ansichten: Liste, **AR** und Karte

Swiss Squares



auf jeder Ebene drei Ansichten: Liste, AR und **Karte**

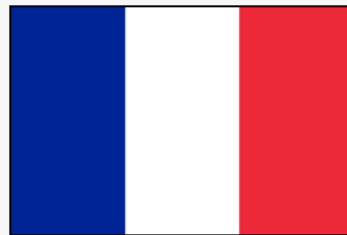
Swiss Squares



der einzelne Platz in seinen **Facetten**
wie Lage, Nutzung, Entwicklung, Alternativen und Highlights

Swiss Squares

Vier Sprachen



Swiss Squares

Ziele

Sensibilisierung eines breiten, kulturinteressierten Publikums für historische und zeitgenössische Baukultur

Schärfung des Blicks für die unterschiedlichen Facetten des gestalteten Lebensraums, seine Prozesshaftigkeit, Wandelbarkeit und Beeinflussbarkeit durch menschliches Handeln

Eröffnung eines neuen Zugangs zur hoch stehenden Schweizer Baukultur durch den Einsatz modernster technischer Mittel und einen erzählerischen Ansatz

Beförderung eines Perspektivwechsels von einer auf Stars und Ikonen konzentrierten Betrachtung von Baukultur hin zu einem städtebaulichen Ansatz

Swiss Squares

Herausforderungen

Woher kommen die Inhalte?

Lässt sich ein nationales Projekt mit einer Stadt starten?

Wem gehören die Plätze?

Wer ist der richtige Ansprechpartner?

viele Vertragspartner und zahlreiche Kommunikationsstufen

drei Original- und vier Zielsprachen

Location-based und vom Sofa aus / Swiss Squares

Know more?

Diplomarbeit

Location-based und vom Sofa aus.

Augmented Reality im Transformationsprozess von Museen

<http://www.emaa.uzh.ch/graduates/1013.html> unter Claudia Schwalfenberg

claudia.schwalfenberg@sia.ch

+41 (0)44 283 15 94

Der Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung 2013 am 23./24. Mai 2013 in der Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Bonn.

Die MAI-Tagung 2013 ist eine Kooperationsveranstaltung des LVR-Fachbereichs Kultur, des LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrums sowie der Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland.

BUNDESKUNSTHALLE



Weitere Informationen unter:
www.mai-tagung.de

Anmeldung für den Newsletter:
www.mai-tagung.de/MAI-Ling

