

INHALTSVERZEICHNIS | CONTENT

INHALTSVERZEICHNIS CONTENT	3
VORWORT EDITORIAL	8
WORKSHOP I Augment your Œuvre – VR Museen und Sammlungen	11
Augment your Œuvre Historie, Anwendungsgebiete und Weiterbildungsmöglichkeiten im Bereich Augmented Reality im kulturellen Kontext	
Maja Stark HTW Berlin	12
Diorama Revisited – Eine kritische Annäherung an virtuelle Realitäten in der Vermittlung ethnographischer Sammlungen	
Antje Akkermann, Sebastian Bollmann Staatliche Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz	20
Virtual Reality – Space Is The New Language	
Slawomir Nikiel University of Zielona Góra, Poland.....	24
"Abenteuer Bodenleben" Virtual Reality (VR) zur digitalen Wissenschaftsvermittlung im Museum Lutz Westermann ^a , Kristin Baber ^b , Jens Wesenberg ^b und Willi Xylander ^b ^a .hapto GmbH, Deutschland; ^b museum4punkt0, Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz	27
Architekturdarstellungen in der Medienkunst als Methode der Bewahrung kulturell relevanter Orte – erläutert am Beispiel des stereoskopischen Videos VENOMENON	
Elke Reinhuber ADM School of Art, Design and Media, Singapore.....	33
3D Kartierung auf texturierten Oberflächenmodellen	
Sebastian Vetter, Gunnar Siedler fokus GmbH Leipzig	39
Fotografie plus Dynamit! Heartfield Online	
Meike Herdes, Anna Schultz Akademie der Künste, Berlin.....	45
Von Prozessen und Schnittstellen Welchen Nutzen die Übertragung des Konzeptes des Digital Twin in den Kulturbereich speziell bei born-digital Kultur haben kann	
Andreas Lange EFGAMP e.V.	49
Digitales Einzelkind – das Computerspiel	
Winfried Bergmeyer Stiftung Digitale Spielekultur	55
WORKSHOP II Sounding Archives Archived Sounds	59
Computational Music Archiving as Physical Culture Theory	
Rolf Bader University of Hamburg, Institute of Systematic Musicology.....	60
Digital Intelligence Organology (DIO): Physical Modelling of Musical Instruments	
Jost Leonhardt Fischer.....	73
Computed Tomography as a Tool for the Examination and Archiving of Musical Instruments Sebastian Kirsch Musical Instrument Museum, University of Leipzig.....	79
Das „Virtuelle Konzerthaus“: Kulturelle Teilhabe durch Digitalisierung	
Annette Thoma ^a , Julien Letellier ^b ^a Konzerthaus Berlin; ^b HTW Berlin	84

WORKSHOP III Wie nutzerorientiert sind digitale Informationsinfrastrukturen?	
Forschungsinfrastrukturen im Überblick.....	92
KultSam – Kulturhistorische Sammlungen als digitaler Wissensspeicher für Forschung, Lehre und öffentliche Vermittlung	
Eva Nüsser ^a , Johannes Sauter ^b , Helmuth Trischler ^c , Stefan Brüggerhoff ^d ^{acd} Deutsches Bergbau-Museum Bochum, Deutschland; ^b Deutsches Museum Digital, Deutsches Museum München	93
DARIAH-DE: Forschungsinfrastruktur für die digitalen Geisteswissenschaften im europäischen Kontext	
Beata Mache, Regine Stein Niedersächsische Staats- und Universitätsbibliothek Göttingen	98
Digitale Zwillinge sollten sich nicht zu sehr ähneln und «getrennt wohnen»	
Bernd Kulawik Architektur- und Musikhistoriker; Bern, Schweiz	101
Vernetzte Bestände graphischer Sammlungen. Das Graphikportal als digitale Forschungsinfrastruktur Christian Bracht, Gudrun Knaus Deutsches Dokumentationszentrum für Kunstgeschichte – Bildarchiv Foto Marburg, Philipps-Universität Marburg.....	106
KONFERENZ I CONFERENCE I	
DIGITAL TWINS [I] Kulturerbe – Materialität – Virtualität	
Cultural Heritage – Materiality - Virtuality	109
Some Messages & Thoughts For The 25th EVA Berlin Anniversary	
James R. Hemsley (EVA International, London).....	109
SESSION I Augmented Experience.....	109
Eröffnung – Keynote: Elektronische Medien und Kunst, Kultur und Geschichte	
Günther Schauerte Stiftung Preußischer Kulturbesitz.....	109
New Experiences of Art via Volumetric Video and Virtual Reality	
Ralf Schäfer ^a , Georg Tschurtschenthaler ^b ^a Fraunhofer Heinrich Hertz Institut, ^b Gebrüder Beetz Filmproduktion.....	112
Visiting Georges Melies: A Cinematic World Lost And Found. A 3d Model Of The Boulevard Des Italiens, Where Early Cinema Emerged	
David Pfluger ^a , Ya-Wen Chen ^b , Oliver Hasler ^c ^a Seminar für Filmwissenschaft, Universität Zürich, ^b Historisches Museum Bern; ^c Fachhochschule Nordwestschweiz, Muttenz	120
DIGITOPIA: An Interactive Experience to Accompany a Dance Performance for Families	
Holger Schnädelbach, Tony Glover, Adrian Hazzard, Ben Bedwell, Laura Carletti The University of Nottingham, UK	127
Double Humboldt: Thoughts On The Digital Twinning Of The Humboldt Brothers	
Alan Prohm Humboldt Universität zu Berlin	137
SESSION II Augmented Museum	147
Panik City – Hamburgs digitaler Leuchtturm im Ausstellungswesen	
Axel Strehlitz Panik City Betriebs GmbH	148
Mediating Exhibitions via Audience Participation on Social Media: Collectivist Curatorial Approach in One World Exposition 2.1 Exhibition	
Kyle Chung City University of Hong Kong, Hong Kong	151
Vermittlung mit Augmented Reality am Beispiel Deutsches Historisches Museum Berlin	
Ronald Liebermann shourr labs UG	160

Visitor Journeys neu gedacht – die digitale Erweiterung des Museumsbesuchs	
Nadja Bauer SMB museum4punkt0.....	161
SESSION III Augmented Collection	167
Der Münchner-Olympia-Giebel: Analoge und digitale Neuinszenierung, 3D-Scanning und Vermittlung Manuel Hunziker^a, Ruth Bielfeldt^b, Nele Schröder-Griebel^c	
^{ab} LMU München, ^c Museum für Abgüsse Klassischer Bildwerke München.....	168
Hybride Exponate und deren Kontextualisierung im BLM Karlsruhe	
Moritz Skowronski ^a , Katharina Herzog ^a , Jonathan Wieland ^a , Daniel Fink ^a , Daniel Klinkhammer ^a , Harald Reiterer ^a , Eberhard Schlag ^b , Eckart Köhne ^c , Jutta Dresch ^c , Stefan Konstandin ^c , Susanne Schulenburg ^c ^a AG Mensch-Computer-Interaktion, Universität Konstanz, ^b Atelier Brückner, ^c Badisches Landesmuseum Karlsruhe	177
Multisensorische Vermittlung unterstützt durch digitale 3D-Technologien	
Dominik Lengyel, Catherine Toulouse Brandenburgische Technische Universität Cottbus.....	188
Cyber-Digitization: Pushing the Borders of Film Restoration’s Ethics	
Giorgio Trumpy ^a , Josephine Diecke ^b , Rudolf Gschwind ^c , Barbara Flueckiger ^{abd} University of Zurich, Switzerland, ^c University of Basel, Switzerland	190
SESSION IV Augmented Object	196
Fotorealistische 3D-Digitalisierung von Kunstwerken in bavarikon	
Felix Horn Bayrische Staatsbibliothek – Münchener Digitalisierungszentrum (MDZ)	197
Virtual Reality im Kontext von Architektur und Digitaler Rekonstruktion Überlegungen zu Potentialen, Grenzen, Randbedingungen bei Ausstellungen	
Marc Grellert Technische Universität Darmstadt	198
Bringing Ceramics to Life Digital Twins bedeutender Vasen im HETJENS – Deutsches Keramikmuseum Isabella Hodgson Deutsches Keramikmuseum, Düsseldorf	204
Die Prinzessinnengruppe in 3D Schwestern als digitaler Zwilling	
Fanet Göttlich ZEDIKUM, Staatliche Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz	207
AUSSTELLUNG EXHIBITION POSTERSESSION.....	211
AURORA School for Artists Weiterbildung zu Augmented Reality für Berliner Kunstschaffende, kleinere Museen und Kreativunternehmen Maja Stark HTW Berlin	211
COSMETIC SPACE - Interactive Avatar System Hanna Haaslahti [entfällt]	211
Engaged Media – Building Ethical Awareness from Art Spaces to Art sites to Public Spaces	
Mechthild Schmidt Feist New York University	211
Gigantomachie-Projektionen Visualisierungen des virtuellen Pergamonaltars	
Antikensammlung, Staatliche Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz Fraunhofer IGD, Darmstadt	211
VENOMENON [stereo 3D] Elke E. Reinhuber Nanyang Technological University	211
VR-Experience Monk by the Sea	
gebrueder beetz filmproduktion Fraunhofer Heinrich-Hertz-Institut (HHI)	211
HDR Image in China. Challenging Techniques and Markets Ling Jie ZHAO	
Guangzhou MG Data Technology Co., Ltd.	211
Weiss AG Visual Asset Management VAM2 Kaiserslautern	211

KI in der digitalen Kommunikation – smarte Tools für digitales Storytelling	
3pc GmbH Neue Kommunikation.....	211
3D Kartierung auf texturierten Oberflächenmodellen fokus GmbH Leipzig.....	211
Wir erstellen Ihren digitalen Ausstellungs-Zwilling in einer Woche. Basistechnologie zur Aufnahme eines digitalen Zwillings, erweitert mit VR-Unterstützung und virtueller Gruppenführung marks-graphics GmbH, Mülheim an der Ruhr	211
Virtual Reality und Digitale Rekonstruktion	
TU Darmstadt - FG Digitales Gestalten Architectura Virtualis GmbH	211
Virtual Reality-Format „Abenteuer Bodenleben“ Eintauchen in die faszinierende Welt der Bodenorganismen Jens Wesenberg Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz	211
„Empört Euch!“ - Sharen, Posten, Liken. Kollaborative Kulturen im Netz. Das permanente partizipative Kunstprojekt „SendProtest“ von Costantino Ciervo und Team	
Costantino Ciervo Manuela Lintl	211
Moderne Rekonstruktionen fehlender Porzellanelemente. 3D-Digitalisierung und Ausgabe mit Druckmedien aus Acrylaten Sabrina Schaffarczyk HTW Berlin	211
ZEDIKUM Zentrum für digitale Kulturgüter in Museen Staatliche Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz.....	211
KONFERENZ II – CONFERENCE II	
DIGITAL TWINS [II]: Kulturerbe – Materialität – Virtualität	
Cultural Heritage – Materiality – Virtuality	228
SESSION I Linked4Culture	229
”The Living Archive” of Digital Arts – Web 2.0 & 3.0 and the Bridging Thesaurus	
Oliver Grau, Wendy Coones Department for Image Science, Danube University	230
Wissenschaftsgeleitete Forschungsinfrastrukturen für die Geistes- und Kulturwissenschaften. Bericht zur Workshop-Reihe	
Regine Stein Niedersächsische Staats- und Universitätsbibliothek Göttingen	238
Spartenübergreifende Öffnung und Weiterentwicklung der Gemeinsamen Normdatei: Das Projekt GND für Kulturdaten (GND4C) Angela Kailus Deutsches Dokumentationszentrum für Kunstgeschichte – Bildarchiv Foto Marburg, Philipps-Universität Marburg	241
Langfristig und nachhaltig – Künstlerdatenbank und Nachlassarchiv Niedersachsen	
Frank Dührkohp Verbundzentrale des GBV (VZG).....	246
SESSION II Storytelling and narratives	250
KI in der digitalen Kommunikation	
Armin Berger 3pc GmbH Neue Kommunikation	251
Herausforderungen des Digital Storytelling am Beispiel des VRLabs des Deutschen Museums	
Georg Hohmann, Andrea Geipel, Claus Henkensiefken Deutsches Museum München, museum4punkt0	255
xstream digital - partizipative Narration mit digitalen Medien neu denken! Die Entwicklung von AR Anwendungen für das Ethnologische Museum im Humboldt Forum als iterativer Prozess	
Cristina Navarro, Dietmar Fuhrmann SPK, museum4punkt0	258

Spatial Augmented Reality for Collective and Immersive Experiences In Museums Ronan German, Benjamin Hervy, Vincent Roirand Mazedia, France	265
SESSION III Crowds and Clouds.....	270
sMapshot – Die Crowd lokalisiert Bilder im virtuellen Globus Nicole Graf ETH Zürich.....	271
Exploring New Business Models For Monetising Digitisation Beyond Image Licensing To Promote Adoption Of Openglam Foteini Valeonti^a, Melissa Terras^b, Andrew Hudson-Smith^c, Chrysanthi Zarkali^d ^{ac} University College London, United Kingdom, ^b University of Edinburgh, United Kingdom, ^d State Museum of Contemporary Art, Thessaloniki, Greece.....	274
The Institute For Digital Life And Ephemera (IDLE) Holger Schnädelbach^a, Liz Evans^b, Hyosun Kwon^c ^{ab} The University of Nottingham, ^c The University of Loughborough, UK.....	281
Rethinking the Urban Memorial Efstathia Kostopoulou The Bartlett School of Architecture, University College London.....	287
SESSION IV Digital Culture and Society	291
anatal & digilog - Das Analoge, das Digitale, das Materielle, das Immaterielle. Zu kulturellen Bedeutungsräumen, digitalen Narrativen und dem Trinkgeschirr am Arbeitsplatz Matthias Henkel EMBASSY OF CULTURE, Berlin.....	292
Engaged Media – Building Ethical Awareness from Art Spaces to Art sites to Public Spaces Mechthild Schmidt Feist New York University, USA.....	301
Museum x.0: Digitale Zukunft oder Brennholzverleih? Thomas Tunsch Museum für Islamische Kunst - SMB.....	307
Opportunities of Social VR in Digital Museum Twins Jens Reinhardt, Katrin Wolf HAW Hamburg	320
Programmheft EVA BERLIN 2018.....	329