

WORKSHOP I

Augment your Œuvre – VR Museen und Sammlungen

Moderation: Maja Stark (HTW Berlin | *AURORA School for Artists*)

Augmented-Reality-Apps reichern reale Objekte mit virtuellen Inhalten an. Die Kontextualisierung der Werke und die Interaktion zwischen Werk und Betrachter werden ohne Zeitversatz ermöglicht. Für die Vermittlung in Museen, Bibliotheken und Archiven birgt die Technologie ein großes Potential. Sie unterstützt die multiperspektivische Erzählung der Dinge bis hin zum virtuellen Reenactment, und sie erweitert die Wahrnehmung um Dimensionen, die dem Betrachtenden für gewöhnlich verborgen bleiben. Die entsprechenden Cutting-Edge-Technologien setzen sich erst allmählich durch, der Einsatz von AR und VR stößt jedoch besonders beim jüngeren Publikum auf große Resonanz. Der Workshop lädt ein, anhand praktischer Beispiele ein breites Spektrum von Anwendungsmöglichkeiten kennenzulernen und über diese ins Gespräch zu kommen.

- **Augment your Œuvre – Historie, Anwendungsgebiete und Weiterbildungsmöglichkeiten auf dem Gebiet Augmented Reality im kulturellen Kontext**
Maja Stark (HTW Berlin | *AURORA School for Artists*)
- **Diorama revisited – Eine kritische Annäherung an virtuelle Realitäten in der Vermittlung ethnographischer Sammlungen**
Antje Akkermann | Sebastian Bollmann (Staatliche Museen zu Berlin)
- **Virtual Reality - space is the new language**
Prof. Slawomir Nikiel (Economics and Management, University of Zielona Góra, Poland)
- **Abenteuer Bodenleben – Virtual Reality zur digitalen Wissenschaftsvermittlung im Museum**
Kristin Baber | Lutz Westermann (Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz | .hapto GmbH)
- **Methods for 3d-documentation of mural paintings**
Dipl.-Ing. Gunnar Siedler | Dipl.-Inf. (FH) Sebastian Vetter (fokus GmbH Leipzig)
- **Architectural representations in media art as form of preserving sites of cultural relevance – exemplified with Venomenon**
Dr. Elke E. Reinhuber (School of Art, Design and Media | Nanyang Technological University)
- **Fotografie plus Dynamit! Heartfield Online.**
Meike Herdes | Anna Schultz (Akademie der Künste Berlin, Archiv und Kunstsammlungen)
- **The real Digital Twins**
Andreas Lange (European Federation of Game Archives, Museums and Preservation Projects)
- **Digitales Einzelkind – das Computerspiel**
Winfried Bergmeyer (Stiftung Digitale Spielekultur-Internationale Computerspielesammlung)