

Vermittlung mit Augmented Reality am Beispiel Deutsches Historisches Museum Berlin

Ronald Liebermann

shoutr labs UG

Ziel des Vortrags ist es, aktuelle Technologien der Augmented Reality vorzustellen und diese den Anwesenden live über den Projektor zu präsentieren. Darunter werden Beispiele aus dem Museum für Naturkunde (ein T.rex wird über die Bühne laufen) sowie Anwendungen für Daimler und Volkswagen gezeigt.

Besonderer Fokus der Präsentation liegt auf dem Deutschen Historischen Museum (DHM), das sich entschieden hat ab 2018 Augmented Reality in ihrer Dauerausstellung zu testen. Interessant ist dabei, wie neue Technologien im Museum zum Einsatz kommen und welche Probleme auftauchen können.

Das DHM prüfte bereits im Voraus verschiedene Projektansätze und Ideen. Drei davon werden in diesem Paper vorgestellt:

Als erstes wurde eine Testanwendung erstellt, um in der Sonderausstellung „1917. Revolution. Russland und Europa“ das Gemälde „Feierliche Eröffnung des II. Kongresses der Komintern in Urischi-Palast in Petrograd“ (Rede Lenins am 19. Juli 1920), 1924, von Isaak Israilewitsch, zu „erweitern“. Hintergrund war es, die zahlreichen Personen zu erkennen und mit den dazugehörigen Lebensläufen und Informationen zu versehen, ohne mehr Platz in der Ausstellung dafür zu verwenden. Nach dem erfolgreichen Test wurden zwei weitere Projekte vorgeschlagen: die Augmentierung der Rückseite des Gemäldes „Borussia“ und einer historischen Rheinkarte aus dem 18. Jhd.

Beim Projekt „Borussia“ sollte die Rückseite mit ihren zahlreichen Markierungen, Beschriftungen und Aufklebern augmentiert werden, um sie für den Besuchenden interaktiv erfahrbar zu machen. Da die Rückseite jedoch keine ebene Fläche ist und so eine Erkennung mit „Image recognition“ nicht möglich war,

wurde das Projekt nach einem intensiven Test abgebrochen.

Das Projekt „Ganz neue Vorstellung des Rhein-Stroms von Basel bis Coblenz. Nebst innbeschriebenen Feldzügen von den Jahren 1792 und 1793“ wird ab Q4 2018 umgesetzt. Gefördert wird die Entwicklung der Medienstation vom Deutsch-Französischen Jugendwerk im Rahmen ihrer Initiative „100 Projekte für den Frieden“. Daher tragen auch deutsche und französische Schüler*innen zu den Inhalten bei.

Die Karte hat die Original-Maße 59 x 234,4 cm und wird mit unterschiedlichen Markierungstypen erweitert. Orte, topographische Angaben, Personen, Verträge, Schlachten, Festungen/Burgen sollen auf der Karte hervorgehoben und interaktiv erlebbar gemacht werden.

Zahlreiche Informationsebenen wie Begriffe, Erläuterungstexte, Schüler*innenkommentare als Video/Audio, Bildinformationen, Toninformationen, Videoclips der Schüler*innen und Bezugsobjekte in der Dauerausstellung sollen so die Karte zu einem lebendigen Exponat machen.

Insgesamt werden 40-50 Markierungen zu den oben genannten Themen eingerichtet, in den Sprachen Deutsch/Englisch/Französisch.

Die Anwendung sollen auf an der Vitrine angebrachte Tablets gezeigt und nicht im Appstore veröffentlicht werden. Besonderer Augenmerk liegt auf dem Feedback der Besuchenden um weitere Erfahrung zu sammeln und den Einsatz von Augmented Reality im Museum zu bewerten.

Alle Projekte werden im Rahmen des Vortrags vorgestellt und anhand von Augmented Reality Beispielen gezeigt. Zwischenfragen sind unbedingt erwünscht.