

Inhaltsverzeichnis

VORWORT	5
PROGRAMM DER EVA BERLIN 2015	6
BEITRÄGE DER REFERENTEN UND AUSSTELLER	12
WORKSHOP I: ON PERFECTION: SCANNING, PRINTING, PRESENTING	13
In "Museumsqualität" - das digitale hochauflösende Faksimile als Museumsreproduktion	14
Digitale Datenerfassung und -reproduktion – Stand der Technik und Qualitätsmanagement.....	17
Museum im Display. Visualisierung kultureller Sammlungen (Vikus).....	18
Der schöne Schein. Digitale Bildreproduktion zwischen Dokumentation und Inszenierung, Wissenschaft und Kommerz.....	24
WORKSHOP II: PLAYING THE SPACE: PANORAMATECHNIK UND RÄUMLICHE VISUALISIERUNG	28
Virtual Reality, Panoramas and 3D in arts, music and consumer electronics – overview and potentials.....	29
Aufnahme-, Übertragungs- und Wiedergabetechniken für 2D/3D-Panoramen	36
Bericht über die Produktion des Panoramafilms „Playing the Space“	37
Connecting Cities – an Urban Media Platform for Co-Creating our Cities	43
KONFERENZ I: PERFEKTE REPRODUKTION? DAS KUNSTWERK IN DEN DIGITALEN MEDIEN	46
3D Scan of the Pergamon Altar.....	47
15 Skulpturen – 3D Repliken aus dem Teesalon des Berliner Stadtschlusses	52
Die Vermessung des Klangs: Musikinstrumente in 3D und CT.....	53
Musikinstrumente in 3D und CT.....	53
Ikonospace.....	56
Perfection and Uncertainty.....	57
In search for the perfect method of 3D documentation of cultural heritage	66
Visualisieren & Vermitteln von Daten & Objekten im Verbund	76
Der virtuelle Konzertsaal: Ein Werkzeug zur Erforschung der audiovisuellen Wahrnehmung von Aufführungsräumen	81
„THE SALOME EXPERIENCE“: Perspektiven für das Live-Streaming von Oper und Konzert.....	88
Interaktive Module in der permanenten Ausstellung „Traumfabrik. 100 Jahre Film in Babelsberg“ im Filmmuseum Potsdam	96
Technologie als Inhalt und Ergänzung im Musealen Kontext.....	102
AUSSTELLUNG	104
3D Technologie für Berliner Museen.....	105
Integrierte Digital Asset Management Systeme (DAM)	105
Boticelli Digital	105
VIKUS- Visualisierung kultureller Sammlungen	105
GamesScienceCenter Berlin – Das Zukunftsmuseum	105
IKONO TV – IKONSPACE – Art on HD 24/7.....	105
Programmfabrik GmbH	105
Robotron Datenbank-Software GmbH	105

Institute of Theoretical and Applied Mechanics	106
Matthias Grote Planungsbüro	106
QPS Marketing-Gruppe	106
Exploring Senses Community Interest Company	106
startext GmbH – innovation in Software	107
KONFERENZ II: SMARTER CULTURAL CITIES & CULTURAL SMARTER CITIES: CASE STUDIES AND INITIATIVES	109
Smart[er] cultural cities to cultural smart[er] cities: A framing piece for the EVA Berlin Friday programme	110
Are London’s centres of cultural, creativity and technology gravity moving eastwards?.....	114
Impact of culture in the Florence smart city	119
Photographic quality : Pushing the boundaries.....	122
The artefact as a time machine: A safe way of sending our historic digital photographic panorama of London’s Docklands two to three hundred years into the future.....	126
Digital art at the Victoria & Albert: History, recent development & trends	132
2020 Digital Strategy Hamburg: Progress in 2015 Towards the Vision.....	139
Überlegungen zur Digitalisierung der Berliner Kulturlandschaft.....	140
Smart culture for the smart city.....	143
An Agile, Cloud-based Framework for Aggregating Small and Large Cultural Institutions Across Europe and Beyond	145
strategic road mapping for europe’s creative industries: the eu cre-am project.....	150
Agile Responses to the Tectonic shifts in the European and Global Media Landscape: innovation clusters and accelerators. .	160
Temporal Chaos: Hybrid Media as Museum Display	169
Media Strategies for the Humboldt Forum	176