

12/2022

20.05.2021

Augmented Reality für Forschungsmuseen

Leibniz-Forschungsmuseen entwickeln Prototypen für AR-Anwendungen

Beim gemeinsam von den Leibniz-Forschungsmuseen und dem A MAZE. Festival veranstalteten A MAZE. Museum Online Hackathon „AR you ready“ sind sechs Prototypen für Anwendungen von Augmented Reality (AR) in Museen entstanden. Die drei besten in Zusammenarbeit von internationalen AR-Expertinnen und -Experten mit Mentorinnen und Mentoren aus den Leibniz-Forschungsmuseen entstandenen Prototypen wurden jetzt bei der A MAZE. Award-Show in Berlin ausgewählt. Alle Prototypen lassen sich jetzt online testen.

Museale Objekte mit Augmented Reality zum Leben zu erwecken, war das Ziel des zweitägigen Online Hackathons mit internationalen Teilnehmenden. Die dabei entstandenen Prototypen bringen Objekte der Leibniz-Forschungsmuseen nicht nur in Bewegung, sondern auch aus den Museumsgebäuden heraus. So wird zum Beispiel die Geschichte der von der Wissenschaft relativ wenig beachteten Flugpionierin Melli Beese in einem der Projekte nicht nur sichtbar, sondern mit fast allen Sinnen fühlbar gemacht, indem etwa das Drehen ihres Flugzeugrotors über die Vibration des Smartphones spürbar wird

AR-Anwendungen lassen sich ganz einfach auf dem eigenen Smartphone ausprobieren und teils direkt in Social Media-Plattformen wie Instagram und Snapchat nutzen. Die AR-Erlebnisse können so Informationen zu Museumsobjekten und -themen auf unterhaltsame und oft überraschende Weise erfahrbar machen. Auf der Website der Leibniz-Forschungsmuseen werden die Prototypen in kurzen Teaser-Videos vorgestellt und lassen sich auch selbst testen: www.leibniz-forschungsmuseen.de/hackathon-ar

Ein Video gewährt zudem Einblicke in den kreativen Prozess während des Hackathons: https://youtu.be/SLIjjoW07_M

Bei der Award Show des A MAZE. am 17. Mai wurden aus den entwickelten Prototypen drei Projekte als besonders überzeugend ausgezeichnet. Die beurteilende Jury aus den Leibniz-Forschungsmuseen war beeindruckt davon, in welcher kurzen Zeit die Teams funktionsfähige AR-Prototypen entwickelten und dass alle Projekte das Potential bieten, museumsübergreifend auf unterschiedliche Themen und Objekte ausgeweitet zu werden. Das Gewinnerprojekt „DISPLACE AR“ zeigt bereits im Prototyp auf, wie sich spannende Verknüpfungen zwischen ganz unterschiedlichen Exponaten der Museen, wie etwa Flugzeugen und fliegenden Insekten, herstellen lassen. Daraufhin folgten zwei Projekte, die in ihren verschiedenen Herangehensweisen gleich überzeugten und sich deshalb Platz zwei teilen.

1. „DISPLACE AR - location-based AR-viewer & game“, entwickelt von Alan Prohm, Annika Ley, Fehime Seven und Frédéric Urien:
In DISPLACE AR werden Museumsobjekte in 3D im öffentlichen Raum platziert. Das Konzept fokussiert darauf, die Leibniz-Forschungsmuseen mit ihren unterschiedlichen Standorten und Themen öffentlich sichtbar miteinander zu verknüpfen. Alle beteiligten Museen wurden in den Prototyp einbezogen.
2. „Woodlice AR“, entwickelt von Vladimir Storm und Louisa Schirmer aka. Impux:

Eine Landassel sitzt in Woodlice AR als Snapchatfilter auf der eigenen Hand und bringt so gerade jungen Museumsbesuchenden ihre Geschichte näher. Die sprechende 3D-Assel wurde vor allem mit Unterstützung des Senckenberg Museums für Naturkunde Görlitz erarbeitet.

2. „AR-Audio-Walk Melli Beese“, entwickelt von Scavengar (Arthur Schiller, Henriette Greßler) & Sara Rutz:

Ein Blog-Eintrag des Deutschen Museums München zur Flugpionierin Melli Beese wurde in dieser AR-Anwendung als multisensorische 3D-Installation aufgearbeitet.

Während des A MAZE. Festivals wurde das Thema Augmented Reality und Museen bei einem Online Talk „AR we ready?“ am internationalen Museumstag, weiter vertieft. Bei diesem diskutierten der Hackathon-Teilnehmer Vladimir Storm, die AR-Künstlerin Nadine Kolodziej sowie Antje Kluge-Pinsker vom Römisch-Germanischen Zentralmuseum und Johannes Sauter vom Deutschen Museum, die als Mentoren der Museen am Hackathon beteiligt waren. Das Gespräch dreht sich um die Potenziale von AR beim Erreichen jüngerer Zielgruppen sowie um die Verbindung analoger Ausstellungen und Objekte mit Augmented Reality, durch die vorhandene Realität erweitert werden könne. Das Gespräch ist als Aufzeichnung auf der Website der Leibniz-Forschungsmuseen verfügbar: www.leibniz-forschungsmuseen.de/amaze-talk-2022.

Für die insgesamt sieben beteiligten Leibniz-Forschungsmuseen war der Hackathon nach einem Game Jam im Jahr 2021 bereits die zweite Kooperation mit dem A MAZE. Festival und vertiefte die Annäherung an die AR- und Playful Media-Szene. Mit der Förderung über den Aktionsplan II der Leibniz-Forschungsmuseen, finanziert vom Bund und den Sitzländern, wurden so innerhalb der vergangenen beiden Jahre wichtige Schritte zur digitalen Annäherung, Erweiterung und Weiterentwicklung der Museen unternommen.

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit Aktionsplan Leibniz-Forschungsmuseen

Elisabeth Habisch

Tel.: 030 / 20 60 49 – 655

Mobil: +49 173 39 34 537

habisch@leibniz-gemeinschaft.de

Pressekontakt für die Leibniz-Gemeinschaft

Christoph Herbort-von Loeper

Tel.: 030 / 20 60 49 – 48

Mobil: 0174 / 310 81 74

herbort@leibniz-gemeinschaft.de

Acht Leibniz-Forschungsmuseen – ein Aktionsplan

Die Forschungsmuseen der Leibniz-Gemeinschaft sind Forschungseinrichtungen zur Erdgeschichte und Artenvielfalt, zur Kultur- und Technikgeschichte mit einem klaren gesellschaftlichen Auftrag. Sie ermöglichen lebendige Teilhabe an wissenschaftlichen Erkenntnissen zu den zentralen Fragen unserer Gegenwart und stärken auf diese Weise den Aufbau einer demokratischen Wissensgesellschaft. Im „Aktionsplan Leibniz-Forschungsmuseen“ entwickeln sie gemeinsam innovative Strategien, Aktionsräume und Programme. Aktivitäten finden dabei an den Museen und neuen Orten, analog und digital statt. Zudem arbeiten die Museen im Aktionsplan an Einzel- und Gemeinschaftsprojekten, in Kooperation mit externen Partnern sowie interdisziplinär und international. Das Ziel der Museen ist es, Austausch und Dialog über große globale Herausforderungen unserer Zeit zwischen Wissenschaft und Gesellschaft zu fördern und breite Gesellschaftsschichten „barrierefrei“ anzusprechen. Bei gemeinsamen Aktivitäten erfolgt dies unter der Überschrift „Eine Welt in Bewegung“ zu den Themen Mobilität – Migration – Bewegung. Ermöglicht wird der Aktionsplan durch eine Sonderfinanzierung auf Beschluss des Bundestages vom Bundesministerium für Bildung und Forschung und den Bundesländern, in denen die Forschungsmuseen ihren Sitz haben.

- Deutsches Bergbau-Museum Bochum – Leibniz-Forschungsmuseum für Georessourcen
- Deutsches Museum, München
- Deutsches Schifffahrtsmuseum – Leibniz-Institut für Maritime Geschichte, Bremerhaven
- Germanisches Nationalmuseum– Leibniz-Forschungsmuseum für Kulturgeschichte, Nürnberg
- Museum für Naturkunde– Leibniz-Institut für Evolutions- und Biodiversitätsforschung, Berlin
- Römisch-Germanisches Zentralmuseum – Leibniz-Forschungsinstitut für Archäologie, Mainz
- Senckenberg Gesellschaft für Naturforschung, Frankfurt am Main, Görlitz, Dresden
- Zoologisches Forschungsmuseum Alexander Koenig – Leibniz-Institut zur Analyse des Biodiversitätswandels, Bonn

www.leibniz-forschungsmuseen.de

Die Leibniz-Gemeinschaft

Die Leibniz-Gemeinschaft verbindet 97 eigenständige Forschungseinrichtungen. Ihre Ausrichtung reicht von den Natur-, Ingenieur- und Umweltwissenschaften über die Wirtschafts-, Raum- und Sozialwissenschaften bis zu den Geisteswissenschaften. Leibniz-Institute widmen sich gesellschaftlich, ökonomisch und ökologisch relevanten Fragen. Sie betreiben erkenntnis- und anwendungsorientierte Forschung, auch in den übergreifenden Leibniz-Forschungsverbänden, sind oder unterhalten wissenschaftliche Infrastrukturen und bieten forschungsbasierte Dienstleistungen an. Die Leibniz-Gemeinschaft setzt Schwerpunkte im Wissenstransfer, vor allem mit den Leibniz-Forschungsmuseen. Sie berät und informiert Politik, Wissenschaft, Wirtschaft und Öffentlichkeit. Leibniz-Einrichtungen pflegen enge Kooperationen mit den Hochschulen u.a. in Form der Leibniz-WissenschaftsCampi, mit der Industrie und anderen Partnern im In- und Ausland. Sie unterliegen einem transparenten und unabhängigen Begutachtungsverfahren. Aufgrund ihrer gesamtstaatlichen Bedeutung fördern Bund und Länder die Institute der Leibniz-Gemeinschaft gemeinsam. Die Leibniz-Institute beschäftigen knapp 21.000 Personen, darunter fast 12.000 Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler. Der Gesamtetat der Institute liegt bei zwei Milliarden Euro.

www.leibniz-gemeinschaft.de