

Jürgen Sieck (Hrsg.)

Kultur und Informatik: Interaktive Systeme

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

Jürgen Sieck (Hrsg.): Kultur und Informatik: Interaktive Systeme

Anschrift des Herausgebers:
Prof. Dr. Jürgen Sieck
Hochschule für Technik und Wirtschaft
FB 4, Forschungsgruppe INKA
Treskowallee 8
10313 Berlin

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg, 2010

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen jeder Art, Übersetzungen und die Einspeicherung in elektronische Systeme.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

– Als Typoskript gedruckt –

ISBN: 978-3-940317-72-8

Inhalt

- 9 Vorwort
- 13 *Verena Metze-Mangold*
Digitalisierung von Kultur in Europa
- 27 *Elisabeth André*
Erlernen von Kulturkompetenz durch Rollenspiel mit virtuellen Charakteren
- 35 *Christian Vogel*
Der digitale U-Bahnhof Friedrichstraße
- 41 *Sabine Jank*
Soziale Interaktionsmodelle und deren räumlich mediale Repräsentanz
- 53 *Sergej Kozuhovskij, Peter Szmidt, Benjamin Hemken, Jennifer Paul, Meltem Karayel, Sonja Riemann, Martin Jacob, Christian Cohrs, Alexander Molnar, Joshua Trees, Luisa Schönke, Darya Davydenkova, Eva Stöhlmacher, Shuratha Chandrapalan, Dennis Krannich, Roland Schröder-Kroll, Rainer Malaka*
morph! An interactive approach to transform buildings to life
- 65 *Prof. Katrin Hinz, Jan Marius Banske, Andreas Kettenhofen*
Licht sucht Klang – Eine Klang-Raum-Inszenierung in der Christuskirche
- 79 *Peter Hoffmann*
Loki – Mobile Lokalisierung und Wiki-basierte Information für Museen
- 93 *Sebastian Schwarzenberger*
Audioguides als flexible Netzwerker – Vom Tonbandabspielgerät zum Multimediaguide
- 97 *Rosemarie Wirthmüller*
Antenna Audios Pentimento™ – Das weltweit erste Kunst-App für Apples iPhone

- 101 *Gary Marsden, Ilda Ladeira, Thomas Reitmaier, Nicola J Bidwell, Edwin Blake*
Providing a Digital Voice for Storytellers in Africa
- 133 *Lars Wieneke, Jürgen Sieck*
Klick und Weg – Herausforderungen des Einsatzes digitaler Medien im Museum
- 147 *Jens Reinhardt, Jürgen Sieck*
RFID-basierte interaktive Installationen im Museum
- 169 *Manuela Feist, Jürgen Sieck, Michael Witt*
„Morphing Box“ – Eine interaktive Anwendung im musealen Kontext
- 183 *Lisa Dieckmann, Anita Kliemann, Martin Warnke*
Meta-Image – Forschungsumgebung für den Bilddiskurs in der Kunstgeschichte
- 199 *Daniel Burckhardt, Pepe Jürgens*
Visuelle Suche für Kataloge, Sammlungen und Archive
- 217 *Hans-Gerd Happel*
Viadrina-Drucke in 3D und virtuelles Browsing
- 231 *Heinz-Günter Kuper*
Dynamic Semantic Web Content for Museum Guides
- 239 *Helge David*
Ars ex machina – Museen, Kunst und Web 2.0
- 251 *Philipp Krass, Martin Berchtold, Gerhard A. Dittes*
Stadtprofiler – Eine interaktive webbasierte Informationsplattform an der Schnittstelle Stadtverwaltung – Bürger
- 263 *Joachim Quantz, Pavel Mayer*
Interaktive Installationen: Multitouch-Tische und Mobile Apps
- 275 *Bettina Schoch*
Microsoft Surface Tisch – Multitouch für Multiuser?

- 287 *Till Nagel, Larissa Pschetz, Moritz Stefaner, Boris Müller*
mæve – Eine interaktive Tabletop-Installation
- 299 *Anna Barenbrock, Florian Biermann, Nadja Bogdanowa,*
Timur Çelikel, Daniel Grosche, Pascal Heckers, Hendrik Hollstein,
Rebecca Höpken, Julia Krummel, Kolja Lange,
Kavaye Omate Ozong, Michael Silva da Rocha, Jana Sliwon,
Nikolaas Steenbergen, Anna Paula Winkler,
Benjamin Walther-Franks, Gesa Friederichs-Büttner, Rainer Malaka
Perform! Interaktive digitale Medien für Musik-, Tanz- und
Theateraufführungen
- 309 *Frank-Holger Dobbert*
Interaktiv im Museum
- 317 Personenverzeichnis

Vorwort

Als Veranstalter der Konferenzreihe „Kultur und Informatik“ sind wir wieder einmal sehr positiv vom Echo auf den diesjährigen Tagungsschwerpunkt „Interaktive Systeme“ überrascht worden. Zusätzlich zu den drei eingeladenen Hauptvorträgen wurden mehr als 50 Vortragsangebote eingereicht. Es fiel uns nicht leicht, aus dieser Fülle der sehr guten Angebote 18 Vorträge für das Programm auszusuchen. Das Vortragsangebot hätte nicht nur für zwei sondern auch für fünf Tage gereicht. Die 8. Veranstaltung der Reihe „Kultur und Informatik“ stellt Herausforderungen und Perspektiven für multimediale, interaktive Systeme im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft in den Mittelpunkt und gliedert die insgesamt 24 Beiträge in acht Bereiche:

- Digitalisierung und Interaktion,
- Multimodale Interaktion,
- Rauminstallationen und Rauminteraktionen,
- Mobile Interaktion im Museum,
- Digital Storytelling und Interaktion im Museum,
- Bilder und Interaktion,
- Museen und Web2.0 sowie
- Multitouch.

In den Beiträgen wird über Forschungs- und Entwicklungsansätze zu den Themen Digitalisierung, Multitouchtechniken, multimodale Interaktion, Interaktion in Museums- und Stadtinformationssystemen, multimediale Ausstellungs- und Raumkonzepte, Museumsportale oder auch Kommunikation mit Bildern diskutiert. Der Konferenzband richtet sich einerseits an Mitarbeiter der Kultur- und Kreativwirtschaft, an Kommunikationswissenschaftler, Kultur- und Kunstakteure sowie andererseits an Informatiker und Techniker, die zu kulturellen Themen forschen aber auch an Studierende, die Einsichten in Probleme und Lösungen in Kultur und Informatik bekommen wollen. Von besonderer Bedeutung sind dabei die Hauptbeiträge von Frau Dr. Metze-Mangold über „Digitalisierung von Kultur in Europa“, von Frau Prof. Dr. André über „Erlernen von Kulturkompetenz durch Rollenspiel mit virtuellen Charakteren“ und Herrn

Prof. Dr. Marsden über „Keeping Stories Alive – Providing a Digital Voice for Storytellers in Africa“.

Zwei zentrale Fragen stehen immer im Mittelpunkt der verschiedenen Beiträge: die mediengerechte Aufbereitung von Informationen sowie die intuitive Benutzung der Multimediaanwendungen und damit natürlich die Interaktion zwischen Mensch und Maschine. Diese zentralen Fragen werden vorrangig an interaktiven Multimedialösungen für die Kultur- und Kreativindustrie demonstriert und diskutiert. Die Spannweite der Themenstellungen reicht von interaktiven Museumsinformationssystemen und Multimedialogues über Ausstellungsplanungssysteme, Tourismusinformations- und Navigationssysteme bis hin zu Web2.0-Lösungen für die Besucher und Kundenbindung sowie zur Selbstvermarktung von digitaler Kunst und digitalem Kulturgut.

Wir vermuten, dass mit den aktuell viel diskutierten Interaktionstechniken ein breiter Konsens darüber entstanden ist, dass durch informationstechnische Entwicklungen erneut ein Qualitätssprung in Information und Kommunikation sowie in der Bedienung elektronischer Geräte erfolgen wird. Aktuelle Technologien ermöglichen es, historisch gewachsene und neu interpretierte Muster der Kommunikation und Interaktion zwischen Menschen sowie zwischen Menschen und Maschinen unter der Leitidee „Interaktive Systeme“ für viele weitere Anwendungsbereiche zugänglich zu machen.

Wer kann sich schon Trends entziehen, multimediale, interaktive oder auch spielerische Formen auch in unsere beruflichen Lebenswelten zu bringen. Damit können ungeheure Motivationen und Energien hervorgerufen aber auch Effizienzsteigerungen möglich werden, von denen vor einigen Jahren niemand zu träumen wagte. Vielleicht wird mit den neuen interaktiven Systemen in Zukunft auch der viel geäußerte Wunsch Realität, dass man zur Bedienung eines elektronischen Gerätes nicht erst die Bedienungsanleitung lesen muss, sondern dass es einfach und intuitiv zu bedienen ist und man sich auf die Inhalte konzentrieren kann und nicht auf die Bedienung der elektronischen Geräte. Das versuchen wir mit diesem Tagungsband nicht nur an irgendeinem Thema zu demonstrieren sondern an Problemen der Kultur- und Kreativwirtschaft.

Und, Kunst und Kultur machen einfach Spaß und erzeugen Freude! Das trägt vielleicht zum Erfolg dieses Trends und zum Erfolg dieses Buches bei.

Wir freuen uns darauf, gerade diese Fragen in den Diskussionsrunden auf der Konferenz »Kultur und Informatik« aber auch danach zu diskutieren.

Wir führen mit diesem Buch und der Konferenzreihe »Kultur und Informatik« eine langjährige Kooperation mit der Alcatel-Lucent Stiftung für Kommunikationsforschung fort, deren Engagement für Forschungsfragen zur Informationsgesellschaft wir in den letzten Jahren sehr schätzen gelernt haben. Auch heute dürfen wir Herrn Dr. Dieter Klumpp als »Anstifter« sehr herzlich Dank sagen.

Die Konferenz wie auch dieses Buch wären ohne das Engagement vieler fleißiger Hände der Mitarbeiter und Kollegen unserer Forschungsgruppe INKA nicht zustande gekommen. Wir danken hier vor allem Kerstin Remes für die professionelle, ideenreiche und sehr angenehme Zusammenarbeit.

Wir hoffen, dass dieser Band kundige und neugierige Leser gleichermaßen anspricht und freuen uns auf Ihre Kommentare und Anregungen.

Berlin im Mai 2010

Jürgen Sieck