

Blended Museum: Neue Formen der medialen Kulturvermittlung

Daniel Klinkhammer¹ und Harald Reiterer¹

Die Gesellschaft für Informatik (GI) beschäftigt sich im Rahmen der Initiative Grand Challenges der Informatik mit den großen Aufgaben der Informatik für die kommenden Jahre und Jahrzehnte. Eine der fünf spezifizierten „Grand Challenges“ ist das Digitale Kulturerbe. Damit verbunden sind zwei zentrale Herausforderungen: Wie können virtuelle Objekte angemessen präsentiert und zugänglich gemacht werden und wie lässt sich das digitale Kulturerbe dauerhaft bewahren?

Die Präsentation und Zugänglichkeit ist eng verknüpft mit einer weiteren „Grand Challenge“, der allgegenwärtigen Mensch-Computer Interaktion. Bei dieser „Grand Challenge“ stehen verständliche und selbsterklärende Nutzung im Vordergrund. Bei der Präsentation von digitalen Kulturgütern finden neue intuitive Interaktionskonzepte, die dem Paradigma der Blended Interaction folgen, Einsatz; die interaktive Wissensvermittlung erfolgt hier durch die Verschneidung (Blend) von realweltlicher Ausstellung und digitaler Präsentation (z.B. Augmented & Virtual Reality).

Der Workshop: „Blended Museum: Neue Formen der medialen Kulturvermittlung“ widmet sich diesen Grand Challenges und versucht das Spektrum der Digitalisierung von Kulturgütern ganzheitlich zu erfassen. Hierbei fokussiert sich der Workshop nicht nur auf die mediale Präsentation, sondern umfasst auch neue Methoden der Erschließung, Archivierung und Analyse von Kulturgütern.

¹ Universität Konstanz, Fachbereich Informatik und Informationswissenschaft, AG Mensch-Computer Interaktion, <http://hci.uni-konstanz.de>, daniel.klinkhammer@uni-konstanz.de, harald.reiterer@uni-konstanz.de