



MFG
BADEN-WÜRTTEMBERG

Open Culture BW meets VR

oder:
irgendwas mit VR
und offenen Kulturdaten

Projektvorstellung
durch Annekatrin Baumann (Projektleiterin Open Culture)
baumann@mfg.de , 0711 90 715 369



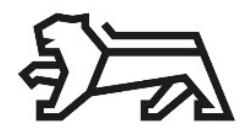


So GLAMourös?

- GLAM ist ein Akronym:
 - Galleries, Libraries, Archives, Museums
 - Kultur- und Gedächtnisinstitutionen



Offene Kulturdaten



OPEN CULTURE BW
MEETS VR

Daten mit freier Lizensierung
Zur Weiterverwendung / kreativen Nutzung
freigegeben
Bilder / Videos / Musik / Notenblätter /
Metadaten.....



Virtual- / Augmented- / Mixed Realities



OPEN CULTURE BW
MEETS VR



Studierende / Hochschulen aus BW



Open Culture BW meets VR



**OPEN CULTURE BW
MEETS VR**

Wer macht mit?



OPEN CULTURE BW
MEETS VR

Hochschulen

- Merz Akademie Stuttgart
- Hochschule Furtwangen
- Hochschule Karlsruhe
- Universität Tübingen
- Hochschule Ravensburg – Weingarten
- maHS

- Studiengänge mit Schwerpunkt
Medieninformatik / Interaktive Medien /
Mediendesign / Medienwissenschaften

GLAMs

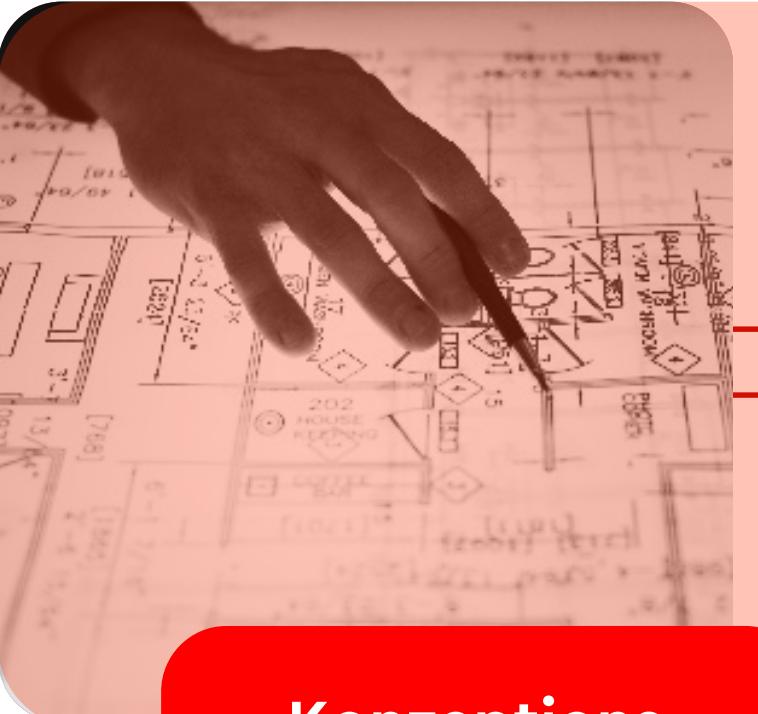
- [Museum der Universität Tübingen](#)
- [Stadtmuseum Tübingen](#)
- [Staatliche Kunsthalle Karlsruhe](#)
- [Zeppelin Museum Friedrichshafen](#)
- [Landesarchiv Baden-Württemberg](#)



Was passiert?

Projektverlauf

30. Oktober 2019



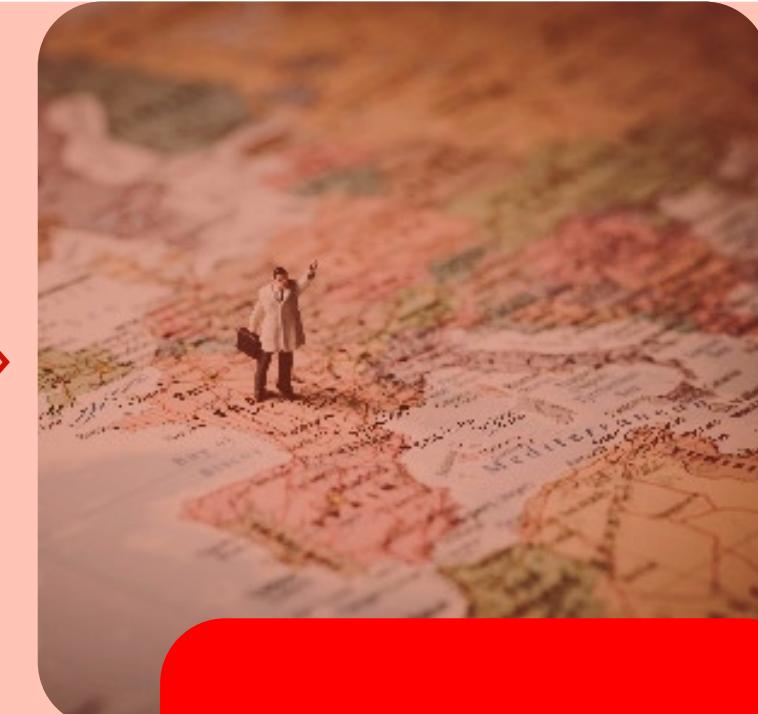
Konzeptions-
workshop mit den
teilnehmenden
GLAMS +
Studierenden

Nov. 2019 – März 2020



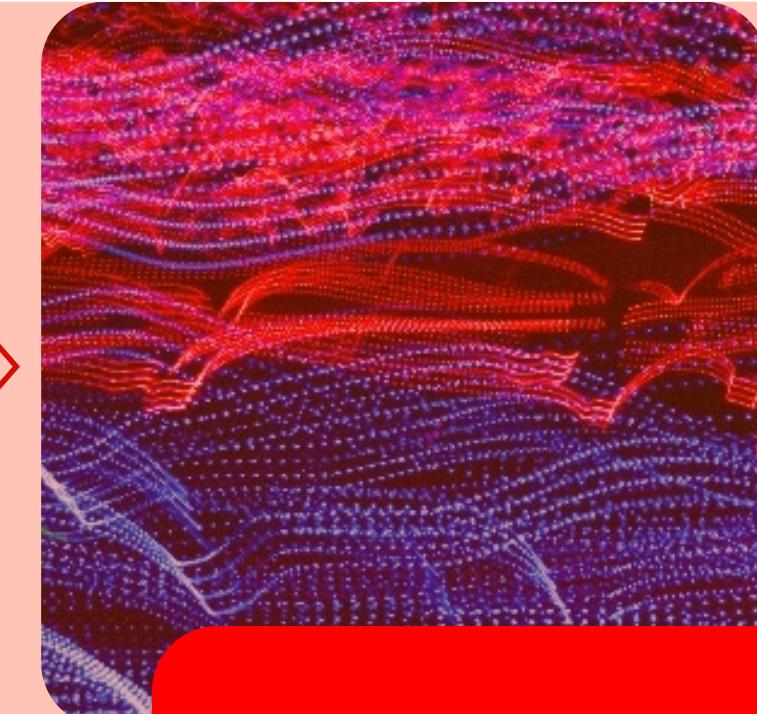
Workshops
abgestimmt auf
Projektbedarfe

16. + 17. Mai 2020



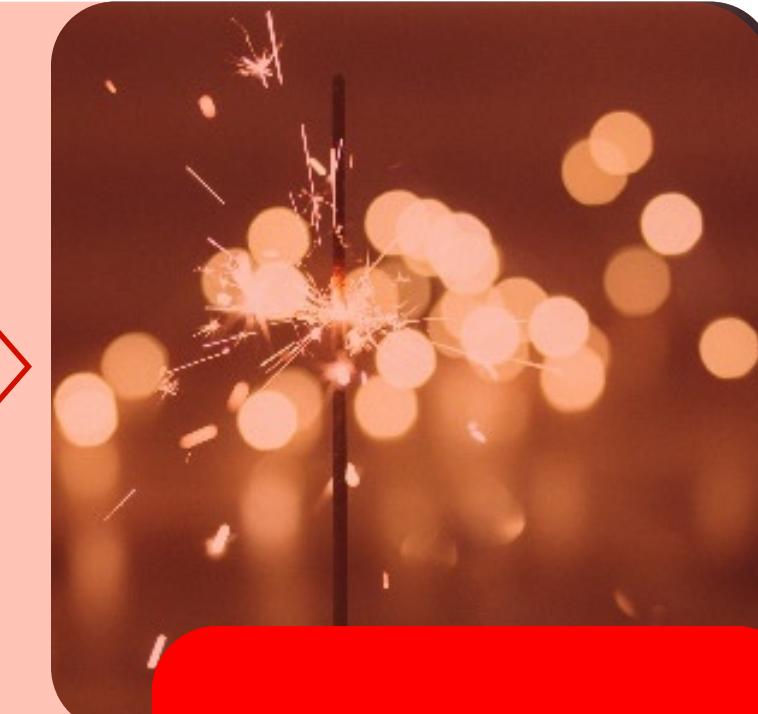
Kulturhackathon
mit Studierenden
aus BW

Bis Sept. 2020



Weiterentwicklung
der Anwendungen /
Treffen mit den
Studierenden

Okt. 2020



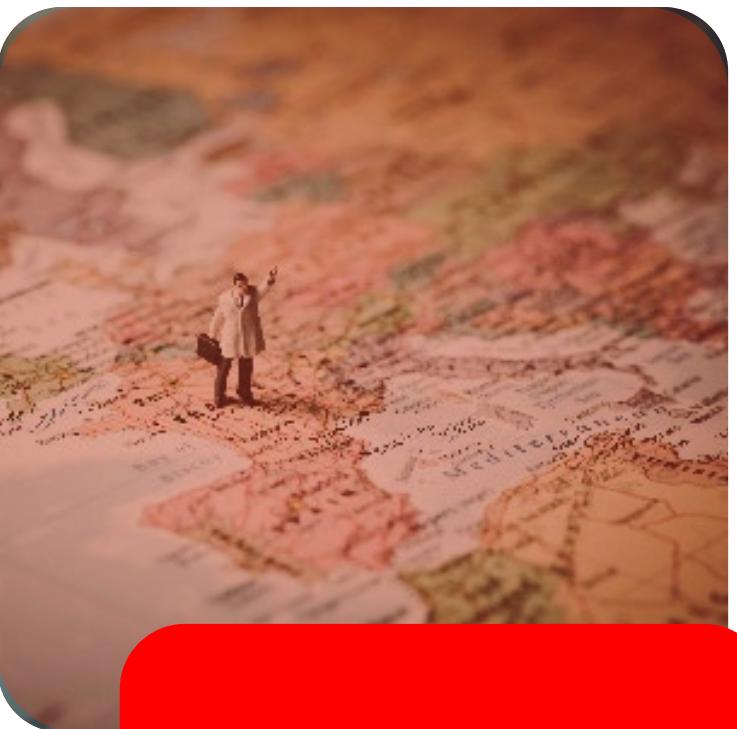
Präsentation der
Ergebnisse und
Anwendungen

Virtueller Hackathon



OPEN CULTURE BW
MEETS VR

16. / 17. Mai 2020



VR- Kultur-
hackathon

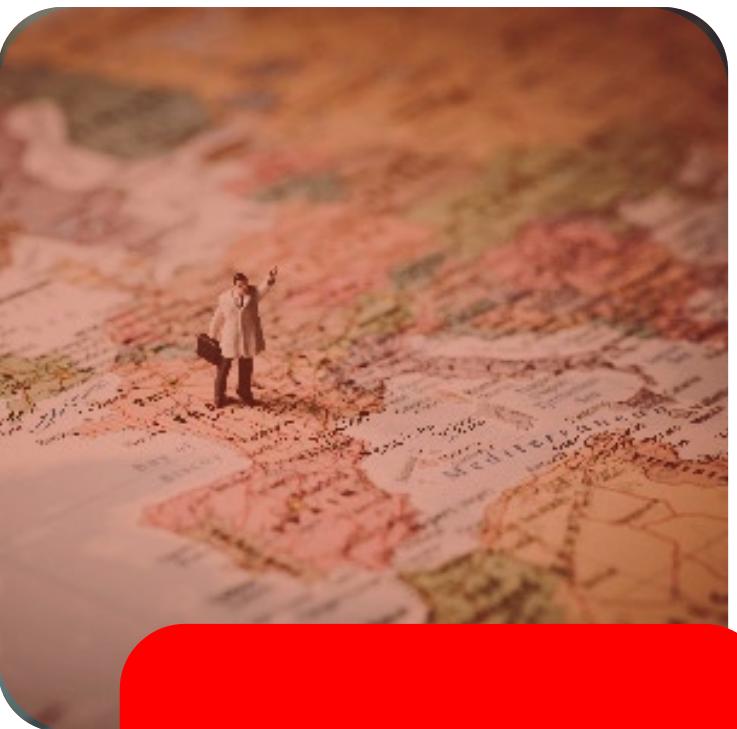
- Teambuilding + Ideenfindung +Start in die Projektarbeit
- Rolle der GLAMs: Vorstellung der geschärften Challenge / Präsentation des Datensatzes
- Austausch und Vernetzung zwischen den Studierenden und den GLAMs
- Unterstützung durch erfahrene Mentoren aus dem VR/AR-Bereich
- Geplante Zeiten:
 - Samstag 10:00-22:00 Uhr
 - Sonntag 10:00-17:00 Uhr
- Mit festen Streamingzeiten mit allen Teilnehmenden zur gegenseitigen Projektvorstellung
 - Alle nehmen remote teil.
- Für ein wenig Hackathon-Feeling: bestellt euch Essen, die MFG zahlt ;-)

Virtueller Hackathon



OPEN CULTURE BW
MEETS VR

16. / 17. Mai 2020



VR- Kultur-
hackathon

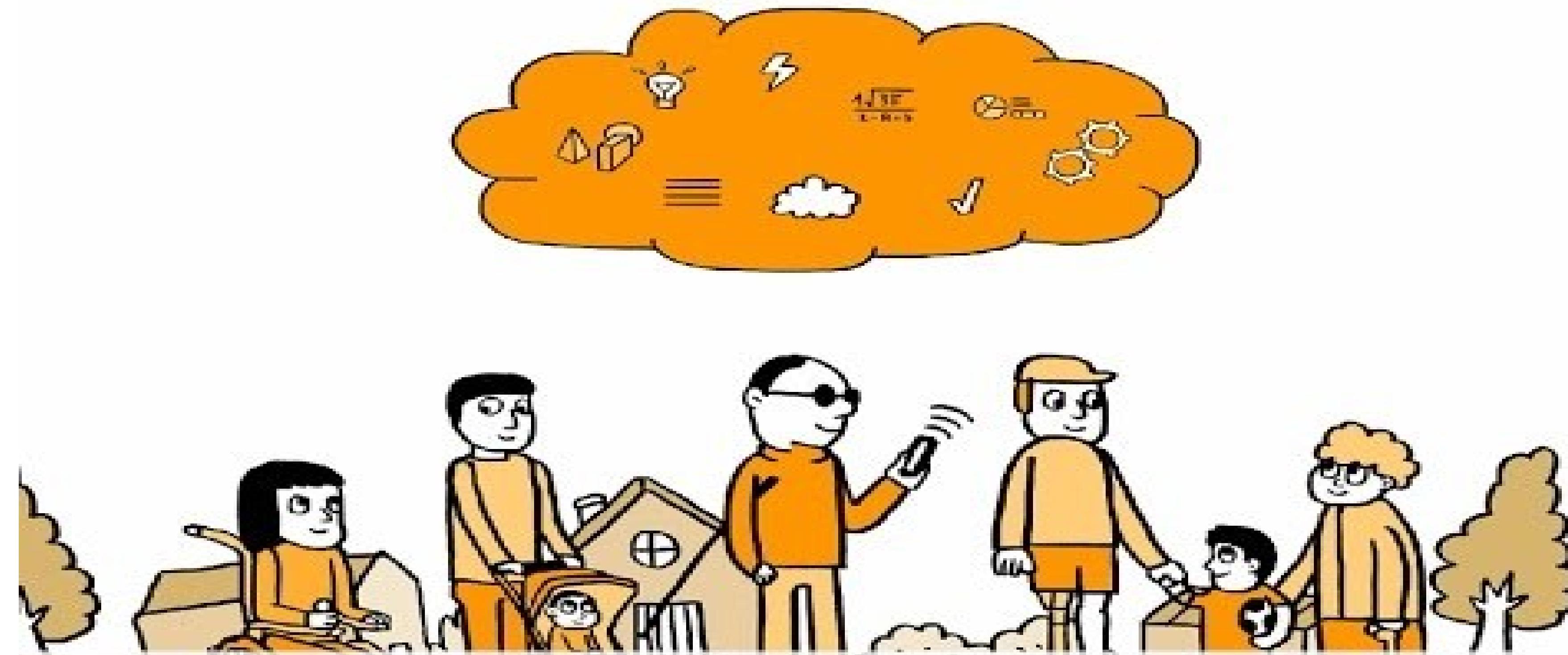
■ Meldet euch hier an:

- <https://anmeldung.mfg.de/EventOnline/Event.aspx?contextId=D49B9648E0130E200BE87B8FA0037E16&event=0xA7A40788E82349A7BD D6E9925CCA996D>
- Gebt als „Firma“ bitte eure Hochschule an.
- Zur besseren Planung, Abstimmung und zum Kennenlernen könnt ihr mir auch gerne eine kurze Mail euren bisherigen VR/AR/MR - Erfahrungen und Schwerpunkten schicken.

Was ist ein Hackathon?



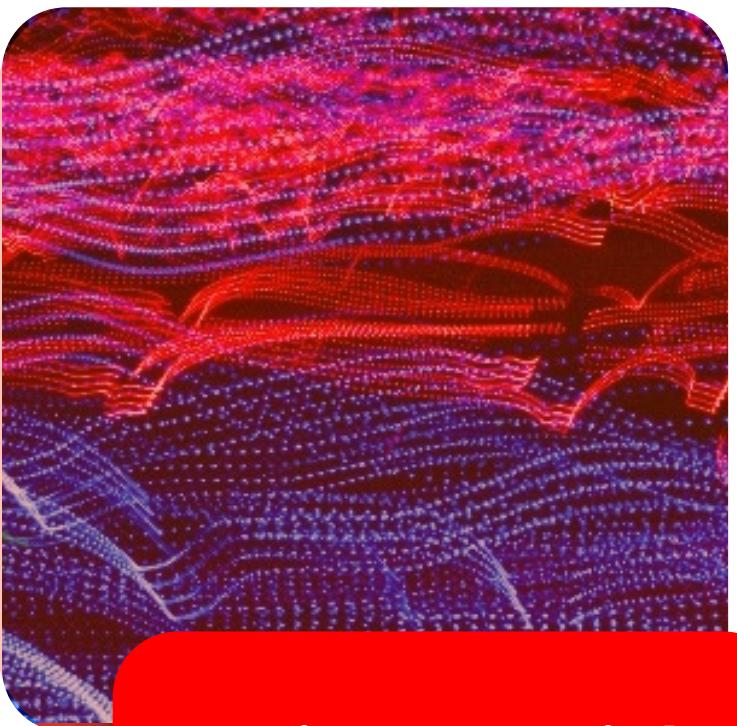
OPEN CULTURE BW
MEETS VR



Weiterentwicklung + Treffen



Bis Sept. 2020



Weiterentwick-
lung der
Anwendungen /
Treffen

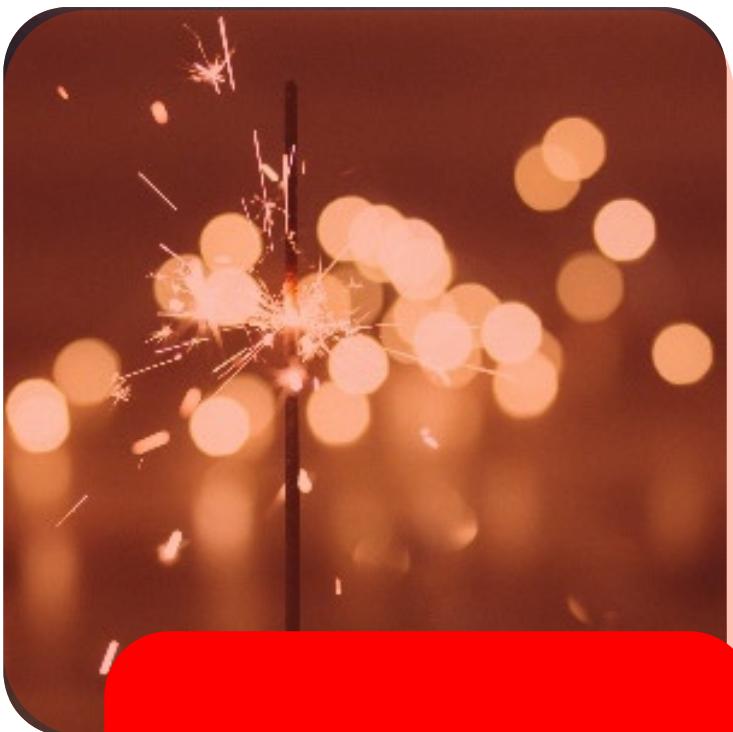
- Weiterentwicklung der Anwendungen im Sommersemester 2020
- Die GLAMs stehen als Expert*innen des jeweiligen Datensatzes weiterhin zur Seite
- Es wird durch die MFG BW organisierte Treffen geben, bei denen sich Studierende und GLAMs austauschen und abstimmen können.
 - Der Besuch findet beim jeweiligen Datengeber-GLAM statt.
 - Je nach aktueller Lage werden die Besuche virtuell oder vor Ort stattfinden.

Abschlusspräsentation



OPEN CULTURE BW
MEETS VR

Okt. 2020



Präsentation der
Ergebnisse und
Anwendungen

- In Form einer Abschlusspräsentation / eines Events werden die Projektergebnisse der Öffentlichkeit präsentiert
- GLAMs werden als Challenge- und Datengeber eingebunden
- Studierende präsentieren ihre Anwendungen + Prototypen
- Preisverleihung – die drei besten Ergebnisse werden prämiert

- Abhängig von aktuellen Lage wird es sich um eine Präsenzveranstaltung oder virtuelle Abschlusspräsentation handeln.

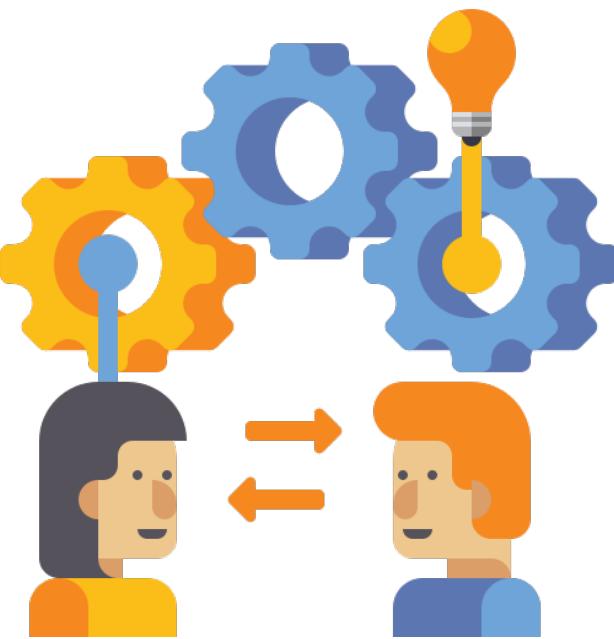
Was bringt das?



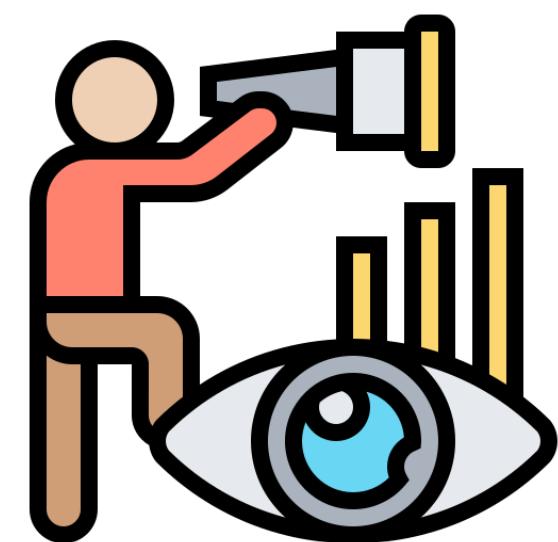
OPEN CULTURE BW
MEETS VR



VR - / AR - /
Mixed Realities Erfahrung



**Unterstützung durch
erfahrene Mentor*innen**



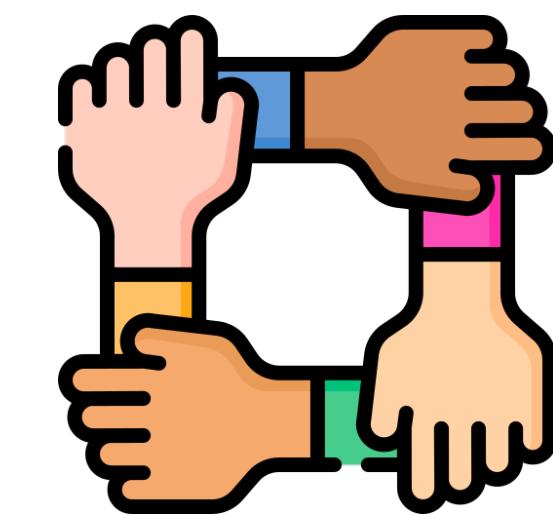
**Reales Projekt / Einblick in
potentielle Arbeitswelten**



**Prämierung
der besten Ergebnisse**



*Direkter Kontakt zum Kulturbereich
und offenen Kulturdaten*



Teamarbeit - Kompetenz

Was bringt das?



OPEN CULTURE BW
MEETS VR

- Ein Zertifikat von der MFG BW (Medien- und Filmgesellschaft mbH)
- Wer ist die MFG BW?
 - Filmförderung
 - Partner für Kultur- und Kreativwirtschaft

www.mfg.de



MFG
BADEN-WÜRTTEMBERG

Museum der Universität Tübingen

EBERHARD KARLS
UNIVERSITÄT
TÜBINGEN



MUSEUM DER
UNIVERSITÄT
MUT



Gebiss im Artikulator



■ CHALLENGE:

„Wie kann für fachfremde Laien die im Um- und Aufbau befindliche Ausstellung durch eine spannende und objekterelevante VR-Instanz ergänzt werden, sodass Hürden genommen und Interesse geweckt werden kann?“

■ Museum der Universität Tübingen



Räume und Objekte der Zahnmedizinischen Lehrsammlung

- Im Rahmen der Um- und Aufarbeitung der zahnmedizinischen Lehrsammlung entstehen mehrere Ausstellungsräume, in denen auch eine VR-Station geplant ist. Daneben soll/kann das VR-Programm auch online angeboten werden.
- Die Datensätze umfassen:
 - ein Sketch-Up-Modell (2016 sowie aktuelle Version) der Räumlichkeiten (sowie als FBX-Export)
 - mehrere 360-Grad-Panoramafotografien der Räumlichkeiten aktuell, dazu Maße und Rahmendaten der Räume
 - circa 30-40 Objektfotografien (sowie Maße und Ansichten für Texturerstellung) von Highlight-Objekten der Sammlung
 - 4-5 „Foto-Pakete“ (ca 100 einzelaufnahmen) von ausgewählten Highlight-Objekten für Photogrammetrische Modelle.
 - Audiodateien, aber wahrscheinlich geringe Größe (wav/mp3 für ambient, mp3 für Audioguides)





Landesarchiv BW

■ CHALLENGE:

„Wie können wir Spaß und Wissen in der Ausstellung „Margarethe von Savoyen“ für junge Kulturinteressierte unter Berücksichtigung der Vorurteile gegenüber einem sehr „klassischen“ Ausstellungsthema, das noch dazu in einem Archiv stattfindet, generieren?“

- [Landesarchiv Baden-Württemberg](#)



Landesarchiv BW

DATENSÄTZE:

- Digitalisate von ca. **150 Briefen Margarethes** samt zugehöriger Erschließungsinformationen (Digitalisierung abgeschlossen; Formate: jpg, tiff, xml/csv)
- Abbildungen der Leihgaben (**Exponatbilder**), z.B. Landesmuseum Württemberg, Metropolitan Museum (**Crossbow** – Public Domain) etc.
 - Darunter fallen auch in besonderem Maß **Margarethes Bildhandschriften** aus der UB Heidelberg, diese liegen komplett digitalisiert vor, Zugriff online, Public Domain, vgl. „Die Heidin“ (cpG 353)
- Audio-Dateien: **Aufnahmen von spätmittelalterlicher Musik sowie Sprecher** (lesen Briefe und Chroniken im Sound der Zeit), Kooperation mit Musikhochschule Stuttgart, Rechte liegen bei LaBW / HStAS, CD wird dem Katalog beigefügt (mp3, mp4)
- Kartenmaterial, aufbereitet durch die Gestalter der Ausstellung (tiff, xml/csv)

Weitere in Frage kommende, ergänzende Datensätze:

- digitale Reproduktionen von weiteren Archivquellen / A 602, Hausarchiv, Margarethe von Savoyen, Gräfin Margarethe G 24 , Bestand A 602 (Württembergische Regesten)
- Weiterführende Texte und Beschreibungen zu Personen, Objekten und Themen, die im Zuge der Ausstellungsvorbereitung erstellt werden (txt, doc)
- Abbildungen und Informationen zu Orten, Personen, Bauwerken aus frei zugänglichen Quellen (Wikipedia, Deutsche Biographie etc.; jpg, xml/csv)

Museum der Stadt Tübingen

STADT
museum
TÜBINGEN



Katzenmumie

Stadtmuseum Tübingen

■ Stadtmuseum Tübingen

Challenge:

Nachts im Museum: Mit der Geisterkatze auf Zeitreise durchs Kornhaus

- In der VR erleben Besucher eine Zeitreise in die Frühzeit des Tübinger Kornhauses, einem Ort mit mehr als 500-jähriger Geschichte, in dem das Stadtmuseum heute untergebracht ist. Bei Errichtung 1453 wurde eine Katze eingebaut, deren sterbliche Überreste sich bis heute erhalten haben und deren Geist das Kornhaus immer noch vor „bösen Einflüssen“ beschützt. In der VR wird die Katze wiederbelebt und nimmt Besucher mit auf eine Zeitreise in vier verschiedene Räume des Kornhauses um 1604: dem Kornmarkt, dem Tanzsaal, der Bürgerstube – und dem Abort, wo „kleine und große Geschäfte“ verrichtet worden sind.

- Überall vermittelt die Katze Informationen über die ehemalige Nutzung des Kornhauses und damit über das Tübinger Leben in einer vergangenen Epoche. Nach der VR-Experience werden die Besucher das Kornhaus ganz anders wahrnehmen: nicht mehr nur als bloße Fachwerk-Kulisse aktueller Ausstellungen, sondern als eigenes Exponat, als Zeuge vergangener Zeiten.

Museum der Stadt Tübingen

- Zu erwartende Dateiformate:
 - Info-Dateien in Word und Excel (*.doc / *.xlsx)
 - Historische Raumpläne, aktuelle Fotos der Räume, historische Vergleichsabbildungen (*.jpg / *.tif)
 - Fotos von Raum-Details für Texturen (*.tif) und Photogrammetrie (*.RAW)
 - 5 Videos Begehung der Räume (*.MOV)
 - Fünf 360-Grad-Fotos vom ungefähren Standpunkt der Benutzer
 - Für 3D-Scans ca. jeweils 80 Fotos von 5 Objekten (inkl. der Katzenmumie) (*.RAW)
- Gesamtgröße geschätzt: 2,5 GB

Zeppelin Museum Friedrichshafen



Zeppelin Museum Friedrichshafen

■ CHALLENGE:

„Wie können wir die Dimensionen der Hindenburg mithilfe von VR/AR für junge Erwachsene in Bezug zu ihrer Lebensrealität erlebbar machen?“

■ [Zeppelin Museum Friedrichshafen](#)

Zeppelin Museum Friedrichshafen

■ Die Dimensionen der Hindenburg

- Der Datensatz gibt anhand des berühmtesten Luftschiffs, der LZ 129 Hindenburg, einen Einblick in die Wirkung der großen Zeppeline. Es lässt sich erkennen, was für einen Eindruck dieses Luftschiff in seiner damaligen Zeit gemacht hat und auch heute noch machen würde, welche Leistung seine Konstruktion und Navigation war und welche Visionen und Ideen dahinterstanden.
- Zusammengestellt wurden die Daten mit großer Unterstützung des Archivs der Luftschiffbau Zeppelin GmbH.
- Der Datensatz besteht aus Metadaten der Hindenburg (Maße, Statistiken), Bildmaterial, Texten und weiterführenden Links.
- Voraussichtliche Dateiformate: TIF, JPG, Excel, CSV, txt (max. 1 GB)

Staatliche Kunsthalle Karlsruhe

STAATLICHE
KUNSTHALLE
KARLSRUHE



Staatliche Kunsthalle Karlsruhe

STAATLICHE
KUNSTHALLE
KARLSRUHE

■ CHALLENGE:

„Wie können wir die Kunsthalle als Erlebnis für nicht-museumsaffine, lifestyleorientierte Menschen zwischen 21 und 27 Jahren unter Berücksichtigung der Sanierungsphase der Kunsthalle attraktiv gestalten?“

■ [Staatliche Kunsthalle Karlsruhe](#)

Staatliche Kunsthalle Karlsruhe

Exit: Kunsthalle Karlsruhe

- Es liegen zahlreiche hochauflösende TIFFs und JPGs von Kunstwerken aus den letzten 800 Jahren vor. 2019 hat die Staatliche Kunsthalle Karlsruhe alle Abbildungen von nicht mehr urheberrechtlichen Werken unter CC0 Lizenzen gestellt. Alle Informationen zu den Werken sind unter CC-BY-NC Lizenzen zu nutzen.
- Bei den JPGs / TIFFs handelt es sich um hochauflösende Abbildungen zahlreicher Werke des Kupferstichkabinetts der Kunsthalle Karlsruhe. Weitere können auf Nachfrage unmittelbar zur Verfügung gestellt werden.
- Da die Idee eines digitalen Exitrooms im Raum steht, sind neben zahlreichen Werkabbildungen auch Pläne der Kunsthalle Karlsruhe verfügbar.
- Der Fokus der vorausgewählten Abbildungen liegt auf den Highlights des Kupferstichkabinetts, von Werken Rembrandts, Hans Baldung Griens, Albrecht Dürers, über Edgar Degas bis hin zu einem kryptischen Werk des Konzeptkünstlers Hetum Gruber, das als Geheimtür in eine andere Welt fungieren könnte.
- 360 Grad-Aufnahmen des Kupferstichkabinetts, welches das Zentrum des Exitrooms bilden soll, geben einen Einblick in die räumliche Situation. Inhaltliche Ausflüge bieten sich von hier in die Kellerräume der Kunsthalle, durch die verschiedenen Bauabschnitte, oder auch zu dem bedeutenden Wandfresko Moritz von Schwindts an. Auch hier stehen hochauflösende Abbildungen sowie Informationen zu Bildinhalten / Storytellingansätze zur Verfügung.



MFG
BADEN-WÜRTTEMBERG

Fragerunde





MFG
BADEN-WÜRTTEMBERG

Bis bald!

Kontakt:

Annekatrin Baumann

baumann@mfg.de

0711 90 715 369

Projektwebseite:

<https://kreativ.mfg.de/digitale-kultur/open-culture-bw-meets-vr/>

