

2.499 Zeichen inklusive Leerzeichen

Gewinner des Museumsapp-Wettbewerbs von Pausanio steht fest

Das Kölnische Stadtmuseum gewinnt eine Augmented-App

Köln, 25. Januar 2012 – Im vergangenen Monat konnten Museen in Deutschland an einem Wettbewerb der besonderen Art teilnehmen: Die Kölner App-Agentur Pausanio hatte eine iPhone-App mit sogenannter Augmented-Reality-Funktion ausgelobt. Aufgabe war es, ein Ausstellungsstück per Foto oder Film möglichst kreativ zu inszenieren.

Nun steht der Gewinner fest: Die Jury entschied sich für die aufwendige und kreative Einreichung des Kölnischen Stadtmuseums. Das Museum hatte ein Daumenkino entworfen, das ein Exponat des Museums in erweiterter Realität darstellt. Hier der Link zum Gewinnerbeitrag im Internet: <http://blog.pausanio.de/?p=759>.

Augmented Reality verbindet die Realität mit virtuellen Informationen. Der Nutzer einer solchen Smartphone-App betrachtet die Ausstellungsstücke durch die Kamera seines iPhones. Bilder, Filme und Texte dazu werden in das Kamerabild eingeblendet.

Die Meinungen der Jury im Überblick:

- „Das Daumenkino ist witzig und medial spannend – eine der ältesten Bewegtbildtechniken für eine Bewerbung um eine Augmented-Reality-App. Das Heftchen ist sehr professionell produziert, überzeugt in jedem Detail und erzählt die bekannte Geschichte mit Witz und Freiheit.“ (Dr. Antonia Wunderlich, KulturVermitteln e. V., Düsseldorf)
- „Das Team vom Stadtmuseum hat am ehesten verstanden, was Ihnen eine App mit Augmented Reality für Möglichkeiten bietet. Sie haben eine witzige und zudem noch aufwendige Umsetzung gewählt – das ist in meinen Augen auch ein nicht zu unterschätzender Aspekt für die spätere gemeinsame Arbeit an dem Produkt. Engagement und einen Blick über den Tellerrand hinaus – das sind die Voraussetzungen für ein gutes Konzept.“ (Anke von Heyl, Kultur Event Büro, Frechen)
- „Der Beitrag des Kölnischen Stadtmuseums setzt sich besonders kreativ und reflektiert damit auseinander, was es heißt, ein Exponat durch eine zweite, medial vermittelte Realität zu überblenden und damit „anzureichern“. Die spielerisch-ironische Haltung, die nicht zuletzt darin zum Ausdruck kommt, dass das Hightech-Medium Augmented Reality mit einem altertümlichen Daumenkino simuliert wird, eröffnet neue Perspektiven auf das Exponat, das Medium und die Rolle der Akteure in der Kulturvermittlung.“ (Dr. Michael Müller, Culture to go GbR, Berlin)
- „Grossartig! Augmented Reality wird als Thema mit hoher technologischer Kenntnis aufgenommen und sehr überzeugend umgesetzt. Und das alles noch gespickt mit Witz und Kreativität. Höchste Punktzahl auf allen Ebenen.“ (Dr. Holger Simon, Pausanio GmbH & Co. KG, Köln)

Über Pausanio:

Die Pausanio GmbH & Co. KG entwickelt Apps und Audioguides für Museen, Buchverlage und kulturelle Einrichtungen und stellt diese für den mobilen Abruf bereit (www.pausanio-production.com). Dafür betreibt das Unternehmen auf www.pausanio.de das größte deutschsprachige Downloadportal für Hörführungen und Hörbücher zu kulturellen Sehenswürdigkeiten. Interessenten finden dort Führungen zu Städten und Regionen ebenso wie zu Kirchen, Schlössern, Burgen und Museen. Über die mobile Website www.pausanio.mobi und die iPhone-App „Pausanio“ ist das Portal auch mit dem Smartphone optimal nutzbar.

Kontakt für Rückfragen:

Pausanio GmbH & Co. KG
Herr Felix Dannenhauer
Eupener Straße 165
50933 Köln
Telefon: 0221-977 630 82
E-Mail: dannenhauer@pausanio.de

Pausanio im Internet:

www.pausanio.de
www.pausanio.mobi
www.pausanio-production.com
www.facebook.com/pausanio