

# PRESSEINFORMATION

## **Die prächtigen Gewänder der Artemis: Fraunhofer macht Kulturerbe interaktiv erlebbar**

---

**PRESSEINFORMATION**06. Mai 2014 || Seite 1 | 3

---

**Spielerisch durchs Museum? Mit Augmented Reality ist das möglich. Fraunhofer-Forscher lassen Statuen lebendig werden. Diese erzählen ihre Geschichte selbst.**

(Darmstadt/Rostock/Graz) Jugendliche und junge Erwachsene sind eine Zielgruppe, die Museen nur schwierig erreichen. Oft finden diese keinen Zugang zu den Museumsexponaten. Im EU-Projekt CHESS nutzen Forscher des Fraunhofer IGD Smartphones, um den Besuchern einen völlig neuen Blick auf die Exponate zu bieten. Die Präsentation passt sich an persönliche Interessen an.

Gemeinsam mit internationalen Partnern haben die Fraunhofer-Forscher daran gearbeitet, mittels Augmented Reality (Erweiterter Realität, kurz AR) den Besucher durch das Museum zu begleiten. Das funktioniert so: Die Besucher halten ihr Tablet oder Smartphone vor eine antike Statue und über die integrierte Kamera werden zusätzliche Informationen wie 3D-Grafiken zum Ausstellungsstück auf dem Display eingeblendet. So können die Museumsbesucher zum Beispiel eine Rekonstruktion der historischen prächtigen Bemalung der altgriechischen Jagdgöttin Artemis in Überlagerung der aufgenommenen Statue verfolgen. Artemis persönlich erzählt dabei ihre Geschichte.

Grundlage der Anwendung sind so genannte 3D-Tracking-Techniken. Mit diesen ist es möglich die Exponate sicher in Echtzeit zu erkennen. „Mit Hilfe dieser Technologie wird der Museumsbesuch zum spielerischen und interaktiven Erlebnis ohne von den Exponaten abzulenken“, sagt Jens Keil vom Fraunhofer IGD. So kann man durch ein Museum laufen und mittels Smartphone Kunstwerke betrachten, während die CHESS-App diese förmlich zum Leben erweckt oder in alter Farbpracht präsentiert. Technologisch setzt das Fraunhofer IGD hierfür auf eigene Erweiterungen von Internettechnologien. Das macht CHESS nicht nur sehr praktisch für

# PRESSEINFORMATION

Besucher, sondern auch für Kuratoren. Diese können Inhalte schnell und einfach erstellen, ohne gleich eine ganze Software neu zu programmieren. Erprobt wurde das System bereits im Akropolis Museum in Athen und in der Cité de l'Espace in Toulouse.

---

**PRESSEINFORMATION**06. Mai 2014 || Seite 2 | 3

---

Weitere Informationen:

<http://s.fhg.de/CHESS>



Bild: Fraunhofer-Forscher lassen die Statue der altgriechischen Jagdgöttin Artemis mittels Augmented Reality lebendig werden. Dafür halten die Museumsbesucher einfach ihr Tablet oder Smartphone vor diese antike Statue und über die integrierte Kamera werden zusätzliche Informationen wie 3D-Grafiken zum Ausstellungsstück auf dem Display eingeblendet.  
(Nutzungsrechte: Fraunhofer IGD)

# PRESSEINFORMATION

## Institutsprofil

---

**PRESSEINFORMATION**06. Mai 2014 || Seite 3 | 3

---

Das Fraunhofer IGD ist die weltweit führende Einrichtung für angewandte Forschung im Visual Computing. Visual Computing ist bild- und modellbasierte Informatik und umfasst unter anderem Graphische Datenverarbeitung, Computer Vision sowie Virtuelle und Erweiterte Realität.

Vereinfacht ausgedrückt, machen die Fraunhofer-Forscher in Darmstadt, Rostock, Graz und Singapur aus Informationen Bilder und holen aus Bildern Informationen. In Zusammenarbeit mit seinen Partnern entstehen technische Lösungen und marktrelevante Produkte.

Prototypen und Komplettlösungen werden nach kundenspezifischen Anforderungen entwickelt. Das Fraunhofer IGD stellt dabei den Menschen als Benutzer in den Mittelpunkt und hilft ihm mit technischen Lösungen, das Arbeiten mit dem Computer zu erleichtern und effizienter zu gestalten.

Durch seine zahlreichen Innovationen hebt das Fraunhofer IGD die Interaktion zwischen Mensch und Maschine auf eine neue Ebene. Der Mensch kann so mithilfe des Computers und der Entwicklungen des Visual Computing ergebnisorientierter und effektiver arbeiten. Das Fraunhofer IGD beschäftigt über 200 Mitarbeiter. Der Etat beträgt über 17 Millionen Euro.