

Bernhard Runzheimer

Carsten Busch, Jürgen Sieck (Hg.): Kultur und Informatik: Augmented Reality

2017

<https://doi.org/10.17192/ep2017.4.7683>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Runzheimer, Bernhard: Carsten Busch, Jürgen Sieck (Hg.): Kultur und Informatik: Augmented Reality. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 34 (2017), Nr. 4. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2017.4.7683>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons BY 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons BY 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Carsten Busch, Jürgen Sieck (Hg.): Kultur und Informatik: Augmented Reality

Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch 2017, 306 S., ISBN 9783864881039, EUR 29,80

Der Titel *Kultur und Informatik* des Sammelbands von Carsten Busch und Jürgen Sieck vermag es, durch die verbindende Thematisierung beider Felder nicht nur die Neugier der Leser_innen zu wecken, sondern auch zwei vermeintlich konträre Disziplinen zu verknüpfen. Zumindest auf theoretischer Ebene stellt sich die Zusammenführung von ‚verkopfter Geisteswissenschaft‘ und ‚drögem Programmiercode‘ immer noch als schwieriges Unterfangen heraus, was der vorliegende Band in Form von 25 Konferenzbeiträgen der „Culture and Computer Science“-Teilnehmer_innen anhand der Leitthematik ‚Augmented Reality‘ leider nicht gänzlich entkräften kann.

Der Großteil der in Englisch verfassten Beiträge beschreibt die praktische Anwendung von Soft- und Hardware im kulturellen Bereich, wie beispielsweise die Verwendung von Virtual und/oder Augmented Reality im Konzerthaus Berlin (vgl. S.29-40), im Forum Romanum (vgl. S.41-53), in der italienischen St. Donato Kathedrale (vgl. S.89-103), im Namibian Independence Museum (vgl. S.155-169) oder anderen Kulturstätten. Durch technische Hilfsmittel wird somit die Wahrnehmung der Realität durch digitale Informationen ergänzt, womit beispielsweise die nicht mehr existente St. Donato Kathedrale als digitales Modell reproduziert und mit-

tels eines *head-mounted-Displays* interaktiv erfahren werden kann. Darüber hinaus werden aber auch digitale Techniken vorgestellt, die zum Beispiel zerbrochene Töpferwaren wiederherstellen können (vgl. S.233-245), Musik aufgrund von automatisch erkannten Emotionen aus Texten und Bildern generieren (vgl. S.271-280) oder den Rhythmus westafrikanischer Schlaginstrumente erkennen und simulieren (vgl. S.281-294).

Alle diese durch die Herausgeber im Vorwort angekündigten und teils mit vielen Bildern unterlegten „best practice examples“ (S.9) stellen durch ihre mitunter sehr umfangreiche Materialnähe – in Form von Quellcodeauszügen, Ablaufdiagrammen und einer Vielzahl an Fachvokabular – zwar einen umfangreichen Blick hinter die Kulissen aktueller Softwareprojekte dar, sind aber aufgrund dessen auch eine semantische Herausforderung für Leser_innen abseits der Informatik. Die strukturelle Entscheidung, jedem Artikel ein kurzes Abstract voranzustellen, erleichtert daher das Textverständnis enorm, wenn auch dadurch auffällt, dass der initiale Beitrag von Elisabeth André (vgl. S.13-15) nicht vorhanden ist und das entsprechende Abstract scheinbar lediglich der Vollständigkeit halber mit eingefügt wurde. Demgegenüber stehen wenige rein theoriegeleitete Texte. Herauszustellen sei beispielsweise „Annotating the world“ von John Hillman, der Digitalfotografie als „process of perception enhancement“ (S.55) versteht und dies in Bezug zu Henri Bergson, Vilém Flusser und Félix Guattari setzt. Vergleichbare Artikel

mit theoretischem Schwerpunkt und ohne konkreten Praxisbezug bleiben jedoch eine klare Ausnahme.

In der Summe ist es somit schwierig, dieses Buch einer breiten Zielgruppe zu empfehlen, da es eine höchst spezifische Schnittmenge von Informatik und Geisteswissenschaften adressiert. Aufgrund des dokumentarischen Charakters bietet es allerdings einen breiten Überblick über die zum Stand des Erscheinungstermins aktuellen Entwicklungen und technischen Möglichkeiten im interdisziplinären Bereich von Kultur und Informatik. Interessierte Geisteswissenschaftler_innen sollten sich bereits etwas mit informationstechnischen Strukturen auskennen; Kulturschaffende können sich hier durchaus auch Ideen für Projekte holen. Informatiker_innen hingegen bekommen durch ihre Nähe zum Fachvokabular zwar einen deutlich einfacheren Zugang, werden jedoch die Texte vermutlich ebenfalls nur als Ideen-Sprungbrett verwenden, da für den unmittelbaren *hands-on-approach* zu wenig Programmcode und Beispiele enthalten sind. Die entsprechenden Code-Fragmente und Projektspezifikationen lassen sich wohl auch schneller im Netz finden und weiterverarbeiten.

Einigen Texten merkt man etwas zu deutlich an, dass die Verfasser_innen keine *native speaker* sind, was aufgrund mancher Formulierungen den Lesefluss ein wenig bremst. Das etwas laxer Lektorat trägt leider auch einen kleinen Teil dazu bei und macht in Einzelfällen auch vor großen Namen nicht halt („Felix Guattari“ [S.61f.]).

Wer darüber aber hinwegsieht, bekommt mit diesem Buch eine umfangreiche Momentaufnahme digitaler Praktiken, die als hilfreiche Ideen-

basis für eigene Projekte im kulturellen Sektor dienen kann.

Bernhard Runzheimer (Marburg)