

Katharsis: Kunst aufräumen in Augmented Reality mit Machine Learning und digitaler Bildverarbeitung

Museen und Galerien reichern seit langem ihre Exponate mit zusätzlichen Informationen an. Besucher werden mittels verschiedenster Hilfsmittel, von klassischen Texttafeln über Führungen bis hin zu Audioguides, zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit den Kunstwerken angeregt. Mit dem Aufkommen neuer Technologien wie Augmented Reality (AR) und Machine Learning (ML) eröffnen sich dafür neue Möglichkeiten. Diese Bachelorarbeit versucht einen Überblick über die gegenwärtige Verwendung von AR und ML in der Kunst sowie der Kunstvermittlung zu schaffen und zu diskutieren. Diese Analyse zeigt, dass insbesondere die interaktive Auseinandersetzung mit Kunstwerken einen anregenden Effekt auf den Kunstkonsumenten haben kann. Ein exzellentes Beispiel dafür, wie einem grossen Publikum Kunst in spielerischer Weise nähergebracht werden kann, liefern die Bildbände des Schweizer Künstlers Urs Wehrli. Basierend auf der durch Wehrli entwickelten Disziplin des Kunst-Aufräumens wurde ein eigener Anwendungsfall für eine experimentelle iOS-App zur interaktiven Kunstvermittlung entwickelt.



Diplomierende
Stefan Brand
Luca Egli
Lawrence Markwalder

Dozent
Philipp Ackermann



Mit der App Katharsis werden
Kunstwerke in Augmented Reality
aufräumt