

# Digitales Außenmuseum »Die Schlacht von Hohenlinden«

## Pressemitteilung

14.09.2012

---

Das Projekt »Digitales Außenmuseum« - ein Angebot, das Kultur, Natur, Sport und Spiel verbindet - wird am Freitag, den 14. September 2012 eröffnet.

Die Bayerische Sparkassenstiftung und die Kreisparkasse München Starnberg Ebersberg haben gemeinsam mit dem Verein Hohenlinden 2000 Idee und Strukturen eines digitalen Außenmuseums entwickelt und die innovative Ausführung konzeptionell angestoßen und begleitet. Daraus ist ein Modell entstanden, das nicht nur neuartig ist, sondern auch als Vorbild für andere Kulturinstitutionen zukunftsweisend sein kann. Die Tour führt vom Museum in Hohenlinden aus auf verkehrsarmen, landschaftlich reizvollen, aber teilweise leistungsfordernden Wegen zu den wichtigsten Stationen der Schlacht von Hohenlinden; dazu wurden 16 Zielpunkten festgelegt. Geplant ist das System in seiner umweltfreundlichen Variante als Radtour, bei der die Teilnehmer zwischen der großen Tour mit knapp 50 km und der kleinen Tour mit rund 22 km wählen können.

### Ziele

- Schaffung eines digitalen Außenmuseums und damit eines permanenten Zugangs zu den Angeboten des Museums »Die Schlacht von Hohenlinden« auf eine umweltfreundliche Weise
- Gewinnung von neuen Zielgruppen für das Museum »Die Schlacht von Hohenlinden«
- Vermittlung der Bedeutung der Zielorte während der Schlacht und Angebote zur Einordnung der Schlacht in die napoleonische Zeit und die Geschichte Bayerns Anfang des 19. Jahrhunderts
- Entwicklung eines Interesses an der Geschichte bei Jugendlichen und Kindern

Das »Digitale Außenmuseum« - ein im Museumsbereich innovatives Projekt - ist ein duales System, das den Teilnehmern erlaubt, traditionell mit Hilfe einer Karte oder digital mit Hilfe einer interaktiven App einen eindrucksvollen Überblick über den Gesamtverlauf der Schlacht zu erhalten.

### Infrastruktur

Zur Realisierung schuf der Verein »Hohenlinden 2000« eine Infrastruktur für das Gesamtprojekt:

- an den Stationen jeweils eine Sitzbank und eine Informationstafel mit einem erläuternden Text (Abb. 01)
- Wegweiser auf der Fahrtstrecke mit dem Logo des Radwegs (Abb. 02)
- eine Informationstafel auf dem Rathausplatz und
- eine Kartenausgabe im Rathaus und an der SIT-Tankstelle am westlichen Kreisel.

### Traditionelle Radtour

Bei dieser Radtour leitet eine mit Herrn Hans Baumgartner, Leiter des Vermessungsamts Eberberg erstellte topographische Karte zu den 16 Zielpunkten (Abb. 03).

Zur besseren Orientierung spiegeln auf der Karte integrierte Fotos die Situation vor Ort realistisch wider (Abb. 04). So wird die Karte nicht nur Wegweiser, sondern vermittelt durch Blick auf die Fotos Sicherheit, auf dem richtigen Weg zu sein, und regt an, sich intensiver mit den Informationen vor Ort zu beschäftigen und die Fahrt weiter fortzusetzen.

Tipps zur Wegeföhrung auf der Karte erleichtern zudem die Fahrt und das Auffinden der Zielstationen. Auf der Rückseite zu findende Texte informieren über den Ablauf der Schlacht sowie über den Verein »Hohenlinden 2000« und seine Aktivitäten.

Interessenten erhalten in allen Geschäftsstellen der Kreissparkasse München Starnberg Ebersberg im Landkreis die Radwegkarte kostenlos.

### Digitale Radtour

Die Digitale Fahrradtour fußt auf dem weit verbreiteten iPhone, dessen Bedienung weitgehend bekannt ist. Die einfach zu bedienende grafische Benutzeroberfläche erlaubt, Angebote interaktiv durch Antippen abzurufen. Eine ausführliche Benutzeranleitung hilft über erste eventuell vorhandene Hürden hinweg, gerade bei Teilnehmern, die kein iPhone besitzen, und dieses bei der Gemeinde Hohenlinden ausleihen.

Für die digitale Radtour charakteristisch sind:

- eine enge Vernetzung von Navigation und Information
- ein abwechslungsreiches Angebot
- aktive Teilnehmer
- ein flexibles System
- vielfältige Transfermöglichkeiten.

### Navigation und Information

Auf der zugrunde liegenden vektorbasierten Karte finden sich die Positions-, Ziel-, Motivations- und Orientierungspunkte (Abb. 05). Alle sind GPS verortet, um eine einfache und schnelle Navigation und eine permanente Kommunikation mit dem Nutzer zu ermöglichen, ohne dass dieser während der Fahrt absteigt.

Für Radfahrer ist dabei die Karte das entscheidende Element. Ein dunkelblauer Punkt auf dem Display markiert die aktuelle Position. Beim Weiterfahren wandert der Punkt entlang der Route.

Auf dem Display sind aber noch andere Icons zu sehen: Orientierungs-, Motivations- und Zielpunkte. Trifft

# Digitales Außenmuseum »Die Schlacht von Hohenlinden«

## Pressemitteilung

14.09.2012

---

der Positionspunkt auf eines der Icons, wird das System aktiv.

Beim hellblauen *Orientierungspunkt* leiten Audio-Navigationshinweise und ein Bild mit Richtungspfeilen den Radfahrer sicher über den Rundkurs.

Die schwarzen *Motivationspunkte* machen die Fahrt unterhaltsamer: Auf attraktive Aussichten (Abb. 06) und auf Kirchen, Kapellen oder Wegkreuze (Abb. 07) wird aufmerksam gemacht; historische Zeugnisse, Berichte von Zeitgenossen oder Geschichten aus der Geschichte werden über Videos zugänglich gemacht.

Rote *Zielpunkte* - die zentralen Punkte - markieren die Hauptkampfstätten der Schlacht.

Bei der Ankunft am Zielpunkt öffnet sich ein Auswahlmenü (Abb. 08) und die Teilnehmer können sich entscheiden für

- Videos zur Bedeutung des Ortes sowie zu Persönlichkeiten und Entwicklungen in dieser Zeit
- ein Augmented-Reality-Video
- die Teilnahme am Spiel oder
- Hinweise zur Weiterfahrt.

### **Abwechslungsreiches Angebot**

Ebenso wie im Museum wird auch beim »Digitalen Außenmuseum« *ganzheitlich* verfahren. Außer über den Ablauf der Schlacht wird über die politische und gesellschaftliche Entwicklung auf europäischer und bayerischer Ebene berichtet, kulturelle Highlights am Wegesrand und die Geschichte der Landvermessung werden in den Blickpunkt gerückt.

Auch medial betreten wir mit den *Augmented-Reality-Videos* Neuland (Abb. 09). An fünf Zielpunkten kann man das historische Leben in die heutige Welt einspielen (Abb. 10).

Die Vermittlung auf sprachlicher Basis erfolgt, um die Spannung zu erhöhen, in *Dialogform* durch zwei Sprecher: durch einen Sprecher als Begleiter auf der Fahrt und einen Chronisten als Deuter der historischen Zusammenhänge.

### **Aktive Teilnehmer**

Je *aktiver* ein Teilnehmer ist, um so vielfältiger sein Angebot. Das GPS-gestützte System macht den Rücken frei, um sich auf das inhaltliche und mediale Angebot konzentrieren zu können, eine passende Tour oder attraktive Themen zu wählen oder am Spiel teilzunehmen.

### **Ein flexibles System**

Das System leitet wieder zur Fahrroute zurück, wenn man bei der Radtour auf Abwege gekommen ist. Man kann an jedem beliebigen Ort mit der Tour beginnen; das System reagiert sofort, wenn man an irgendeinem Punkt auf die Fahrtroute trifft. Auch funktioniert das System, wenn man die Punkte erwandert oder mit dem Auto anfährt.

### **Vielfältige Transfermöglichkeiten**

Das Medien-System in Hohenlinden ist so konzipiert, dass es nicht nur lokal geeignet ist, sondern auch für alle Orte mit Exponaten, die über eine ausreichende Fläche verteilt sind: für Freilichtmuseen oder Industriemuseen, aber auch für historische Städte.

Gerade hier können die Angebote für Augmented-Reality-Videos erweitert werden, weil historische Gebäude, Denkmäler oder Brunnen ein idealer Hintergrund für historische Spielszenen sein können. Die Methode der Augmented Reality auf dem iPhone, kann aber auch an Standorten in Museen eingesetzt werden, wo eine GPS-Positionierung nicht oder nur schwer möglich ist. Das System könnte beispielsweise eine Maschine mit typischem Aussehen oder Inszenierungen erkennen, wenn das iPhone darauf gerichtet wird, und ein Video abrufen, das die Maschine in Betrieb zeigt oder Leben in eine Inszenierung bringt.

### **Unsere Partner**

Wir danken unseren Partnern (Abb. 11)

- Kreissparkasse München Starnberg Ebersberg
- Bayerische Sparkassenstiftung
- Landesstelle für nichtstaatliche Museen in Bayern

für die großzügige finanzielle Unterstützung, ohne die das Projekt »Digitales Außenmuseum« und das parallel dazu realisierte Projekt »Französische Version« im Museum nicht hätten erfolgreich abgeschlossen werden können.

Umgesetzt wurde das Projekt »Digitales Außenmuseum Hohenlinden« durch digitalfruit GbR Hohenlinden - Fabian Knerr und Dr. Günter Knerr (Recherche, Drehbuch, Navigation und Evaluation), perplex GmbH München - Delia Marshall und Stefan Marshall (Design und Medienproduktion) sowie Softloops München - Luigi Belverato (iOS Entwicklung).

Verein Hohenlinden 2000 e.V.

14.09.2012

# Digitales Außenmuseum »Die Schlacht von Hohenlinden«

## Pressemitteilung

14.09.2012



Abb. 01 Zielpunkt Oberbuch mit Bank und Informationstafel auf Stele



Abb. 02 Wegweiser mit Logo am Radweg in der Nähe des Franzosenbrunnens



Abb. 03 Topografische Karte Nordteil



Abb. 04 Schloss Burgrain ein markanter Punkt auf der Karte



Abb. 05 Digitale Radtour: Karte



Abb. 06 Alpenblick am Mayerhof



Abb. 07 Kapelle in Endorf

# Digitales Außenmuseum »Die Schlacht von Hohenlinden« Pressemitteilung

14.09.2012



Abb. 08 Angebot am Zielpunkt Mittbach



Abb. 09 Symbol für das Augmented-Reality-Video Mittbach



Abb. 10 Augmented-Reality-Video am Franzosenbrunnen



Abb. 11 Unsere Partner