

Verslag break-out sessie augmented reality (AR)

Trefdag virtueel museum 27/11/2023

Het virtueel museum heeft gezocht naar enkele bouwstenen voor AR-belevingen waarmee we erfgoed in de publieke ruimte voor het voetlicht kunnen zetten. Redactioneel kunnen we daarbij starten van teksten en beelden die erfgoedcollega's voorstellen.

Tijdens de sessie doken we met de deelnemers in de redactionele en technische aspecten van de bouwstenen, en werkten we er in kleine groepjes voorstellen voor AR-belevingen mee uit.

Toelichting van de bouwstenen

In het virtueel museum willen we AR inzetten:

- Om zaken tot leven te wekken.
- Als uithangbord, een aantrekkelijke wegwijzer voor publiek om erfgoed te verkennen.
- Om het publiek fysiek tot bij het erfgoed te brengen.
- Om een tipje van de sluier op te lichten en mensen te prikkelen om het volledige verhaal te gaan ontdekken.
- Om een aha-momentje te creëren.

We hebben de afgelopen maanden het AR-format grondig onderzocht, onder andere op basis van de feedback tijdens de trefdag in 2022. Daaruit bleek dat er nood is aan vereenvoudiging en verlaging van productietijd, productiekosten en redactiewerk. Dat heeft geleid tot:

- Sjabloon met bouwstenen, o.a. een geanimeerde pin met tekst, 2D-beeld in 3D-kader of 3D model, virtuele gids Geo die extra uitleg 'vertelt'.
- Eenvoudig basismateriaal om de bouwstenen in te vullen, beperkt tot tekst en bestaande beelden of 3D-modellen. Er zijn steeds meer bestaande 3D-modellen, bv. de scans van de topstukken door meemoo, maar het wordt steeds eenvoudiger om zelf 3D scans met je smartphone te maken, bv. met LIDAR-technologie. Voor de doelstellingen van het virtueel museum is het bovendien niet nodig om scans van zeer hoge resolutie te maken.
- Mensen moeten de AR-beleving zou eenvoudig mogelijk kunnen ervaren zonder een uitgebreide technische omkadering die een uitgebreide ervaring zoals die in de Sint-Baafskathedraal vereist.

De basisingrediënten voor een AR-beleving met de bouwstenen:

- Onderwerp uit een collectie, een buurt .
- Objecten (beelden of modellen) van wat verborgen of verdwenen is, verbonden met het onderwerp.
- Suggesties voor de afmeting van de weergave.
- Tekst die verwijst naar de locatie, zonder jargon, met korte teksten en zinnen (langere teksten kunnen door het gidsfiguurtje Geo verteld worden).

- Beeldinformatie en -rechten
- Locatie waar we de AR-ervaring neerzetten in de publieke ruimte, rekening houdend met beschikbare ruimte en veiligheid
- Meerdere punten in een beleving in mekaars buurt plaatsen.
- Geen volgorde of afhankelijkheden tussen de punten.

Vragen van de deelnemers bij de toelichting van de bouwstenen

Hoe lang zijn jullie bezig geweest met te beslissen hoe virtuele gids Geo eruitziet?

We hebben het gidsfiguur in de prototypes vervangen door een neutrale antropomorfe robot die in de context van elke onderwerp en elk type erfgoed kan gebruikt worden.

Hoe wordt de stem van de virtuele gids gegenereerd?

Redactioneel zorgen we eerst dat informatie als een spreektekst geschreven wordt. Technisch hebben we onderzocht of we de tekst automatisch kunnen laten uitspreken met text-to-speech software, maar dat werkt nog niet goed voor Nederlandstalige plaats- of persoonsnamen. Daarom laten we de tekst voorlopig nog inspreken.

Nico Verplancke van meemoo verwijst naar een proefproject van Roularta Media Group en VRT om een Vlaams taalmodel (SOTA Vlaams TTS-model) te ontwikkelen dat voor dit soort doeleinden kan dienen.

De AR-beleving over Vesalius toont onder andere zijn werk De humani corporis fabrica. Zou je kunnen bladeren door het boek in AR?

Nu tonen we een 3D-model van het geopende boek. Het omslaan van pagina's is een animatie die zeker haalbaar is in AR.

Staat een object in AR steeds op de grond of kan het ook hoger staan?

We doen beide in het virtueel museum, maar het is eenvoudiger om objecten te laten zweven. Daarom hebben we dat principe gevolgd voor de bouwstenen.

Wat met de technische duurzaamheid van AR-belevingen?

Door met enkele vaste bouwstenen te werken, kunnen we het onderhoud beperken. Anders dan bij bv. een videoproductie is het bovendien redactioneel een stuk eenvoudiger om gerichte aanpassingen te doen aan tekst en beeld.

Kan je AR combineren met een route?

Dat kan. Eén van de bouwstenen is een pin die ook getoond wordt op een kaart. Voorlopig voorzien we in het museum echter geen volgorde in de pins die iemand bekijkt. Een AR-

beleving groepeert enkele pins thematisch, maar mensen kunnen ze onafhankelijk van mekaar bekijken.

Hoe voorkomen dat bv. een stad vol (virtuele) pins staat?

Mensen kiezen in het virtueel museum een AR-beleving die enkele pins thematisch groepeert en op een kaartje als hulpmiddel toont. Pins van andere belevingen worden dan niet op de kaart getoond.

Worden er enkel 2D- en 3D-beelden gebruikt of kunnen dat ook 360° beelden zijn?

In de huidige bouwstenen doen we dat nog niet, maar dat is zonder meer haalbaar in AR.

Resultaten van de ideeënronde

Voorstel 1: Leuven van voor de Eerste Wereldoorlog

- Prentenbriefkaarten van KU Leuven in de stad Leuven plaatsen.
- 3D lijkt niet nodig, maar schaalgrootte wel.
- Animaties moet niet, maar kan leuk zijn, bv. raam laten opengaan of inkleuren van omgeving.
- Neerzetten op de originele plaatsen waar de foto's genomen zijn.
- Een virtuele gids kan een gelaagd verhaal vertellen van waarom het stadsbeeld veranderd is.

Voorstel 2: Sint-Michielsite in Antwerpen

- Een grote site, waar we extra inzicht in willen geven.
- Veel verborgen erfgoed.
- 3D model van (elementen van) de site op restanten van de fundamenteën, op ware grootte. Een indruk geven van hoe de ruimtes vroeger waren.
- Op de originele locatie.
- Virtuele gids voor extra toelichting bij de structuren en vertellen van anekdotes.

Voorstel 3: Insignes in Ieper

- Het Ypermuseum beschikt over grote collectie insignes.
- Levensgroot formaat in de stad.
- We zouden ze plaatsen op de plekken waar ze zijn opgegraven.
- 3D-modellen om scènes tot leven te wekken die op de insignes staan afgebeeld.
- We willen het object voor zichzelf laten spreken.

Voorstel 4: Dendermonde, verwoeste stad

- Dendermonde heeft veel foto's, objecten, getuigenissen ... van de verwoeste stad.
- We zouden dit erfgoed willen combineren tot één verhaal.
- 2D en 3D combineren, bv. foto's uitvergroten.
- Neerzetten op de originele locaties.
- Virtuele gids kan extra uitleg geven.

Voorstel 5: stucwerk plafonds in de Abdij van Park

- De abdij heeft een formidabel stucwerk op het plafond van de refter, over tafelen en voeding.
- Via AR willen we de figuren naar beneden halen en die een verhaal laten vertellen, bij voorkeur in 3D want stucwerk is ook in (een soort) 3D.
- Locatie bv. in de publiek toegankelijke zelfpluktuinen.
- Eventuele tafelgeluiden toevoegen aan deze beleving.
- Geo kan context geven.

Voorstel 6: verdwenen gebouwen in Gent op de kaart van Sanderus

- In de Boekentoren is een 17^e-eeuwse prent van Sanderus waarop bebouwingen afgebeeld staan die vandaag verdwenen zijn.
- Te bekijken hoe we mensen een indruk geven welke gebouwen er vroeger stonden op de plaats van de huidige gebouwen.
- Informatieve teksten in combinatie met Sanderus zelf als virtuele gids.

Voorstel 7: aanstaande heropening van de tuin van het Rubenshuis in Antwerpen.

- We denken aan een 360-bezoek zodat bezoekers in alle seizoenen de tuin kunnen verkennen.
- Er is bestaand materiaal dat we kunnen visualiseren via AR.
- In dit verhaal zijn er verschillende plekken kortbij elkaar die we zullen gebruiken om ons verhaal te ondersteunen, bv. Rubenshuis zelf, de Meir, het ouderlijke huis (nu een winkel van WE).