

CFP: Konferenz *Das Kunstmuseum im digitalen Zeitalter – 2023*

Ort: Belvedere, Wien (online)

Datum: 16.–20. Jänner 2023

Eingabeschluss: 16. Oktober 2022

Das Kunstmuseum im digitalen Zeitalter – 2023

Das Belvedere Research Center setzt seine Konferenzreihe zur digitalen Transformation von Kunstmuseen mit der Ausgabe zum fünfjährigen Jubiläum fort. Der Fokus liegt diesmal auf dem Metaversum – einer verkörperten Virtual-Reality-Erfahrung – und dessen Verbindung zu Kulturinstitutionen. Der von Neal Stephenson in seinem Science-Fiction-Roman *Snow Crash* (1992) geprägte Begriff gelangte spätestens 2021 ins allgemeine Bewusstsein, als Mark Zuckerberg Facebook in Meta umbenannte und proklamierte, sich auf die Entwicklung des Metaverse konzentrieren zu wollen. Expert*innen zufolge ist die Entwicklung des Metaverse aufgrund fehlender Technologien noch Jahrzehnte entfernt. Dementsprechend vielfältig sind daher dessen Definitionen, die von „Kollektivraum in der Virtualität“ über „verkörpertes Internet“ bis hin zu „Ort der Simulation und Kollaboration“ reichen. Allen gemeinsam ist jedoch die zunehmende Nachfrage nach immersiven Erfahrungen zwischen Virtualität und Realität und das Zusammenwachsen von Netzwerken. Während einige Metaverse als leeres Buzzword, Marketinggag und Vermarktung einer Idee aus den 1990er-Jahren betrachten, nennen es andere „einen der wichtigsten Trends der Zukunft“, der alles revolutionieren wird (Matthew Ball), und sehen den Einstieg von Firmen und Institutionen als „notwendig“ an.

Die von der globalen COVID-19-Pandemie ausgehende Technologisierung des Alltags trug wesentlich dazu bei, die Metaverse-Debatte von den Markführern der Industrie (Gaming, Krypto, Mode) auch in den kulturellen Bereich zu verlagern. Das Belvedere selbst verkündete mit der Einführung des NFTs von Gustav Klimts *Kuss* einen „erfolgreichen Einstieg ins Metaverse“, während Sotheby's in Decentraland eine virtuelle Galerie für die Ausstellung und den Verkauf von NFTs erstellte. Diese isolierten Projekte sind jedoch abseits der bisher eher spärlichen Forschung angesiedelt. Ziel dieser Tagung ist, einen ersten Anstoß zu einer kritischen Auseinandersetzung mit dem Metaverse im kulturellen Feld zu geben. Der damit verbundene Wertediskurs soll die Diskussion über die Position von Kulturinstitutionen im Metaverse anregen. Wie sieht ein Kunstmuseum im Metaversum aus? Welche Rolle soll es spielen? Welche Aspekte des Metaverse wie Augmented und Virtual Reality oder NFTs sollten im Kulturbereich prioritär verfolgt werden? Und wie werden sich diese Entwicklungen in den kommenden Jahren auf die gesellschaftliche Rolle von Museen auswirken?

Wie bei jeder Innovation gibt es im Zusammenhang mit Metaverse verschiedene Herausforderungen und Möglichkeiten. Seine Entwicklung wird vor allem von mächtigen, profitorientierten Technologiekonzernen wie Meta (vormals Facebook), Alphabet (Google) und Microsoft vorangetrieben. Die Interessen von Kulturinstitutionen finden bisher wenig Beachtung, was Fragen zu Vor- und Nachteilen der Zusammenarbeit mit Konzerngiganten und zur Suche nach (gemeinnützigen) Alternativen aufwirft. Als fruchtbare Inspirationsquelle, um neue, spannende Aspekte in der musealen digitalen Kunstvermittlung anzustoßen, könnte beispielsweise die Gaming-Industrie dienen. Mittlerweile haben Unternehmen wie Nike oder Balenciaga das Potenzial solcher Spiele erkannt und erzielen mit dem Verkauf ihrer digitalen Güter hohe Gewinne. Sollten Museen diesen Beispielen folgen und den Verkauf ihrer eigenen digitalen Produkte priorisieren? Wie würde sich ein solcher Schritt auf die wachsende Spannung zwischen E-Commerce- und Open-Access-Bewegungen auswirken? Mit derlei kostspieligen, aber langfristig erforderlichen Innovationen könnte auch die bestehende Digitalisierungsschere

zwischen größeren und kleineren Museen weiter auseinandergehen. Mit anderen Worten: Wie können wir sicherstellen, dass die in der realen Welt vorhandene Vielfalt der Kulturszene auch in der digitalen Welt erhalten bleibt?

Die Online-Konferenz präsentiert an vier Abenden interdisziplinäre Beiträge zu weiter gefassten Fragestellungen rund um das Metaverse, die vor allem – aber nicht ausschließlich – folgende Themenbereiche kritisch reflektieren:

- Konstruktion und Dekonstruktion des Begriffs Metaverse und die damit verbundene Wertediskussion, insbesondere in Bezug auf den kulturellen Bereich
- Beziehung zwischen E-Commerce- und Open-Access-Bewegungen
- VR/AR/XR-Anwendungen im Museum
- Abbau digitaler Grenzen und Interoperabilität, Linked Open Data
- interaktive Kunstvermittlung in der digitalen Welt und im Metaversum, Gamifizierung
- NFTs und die Rolle von Museen im digitalen Kunstmarkt
- innovative Formen der Immersion, Partizipation
- künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen
- Digitalisierungsmöglichkeiten für kleinere Institutionen

Wir freuen uns über Ihre Themenvorschläge aus den Bereichen Museum/Museologie, Kunst- und Kulturgeschichte, Medien- und Bildwissenschaft sowie Digital Humanities. Bitte senden Sie Ihr Abstract für einen 20- bis 25-minütigen Vortrag in deutscher oder englischer Sprache (max. 250 Wörter) einschließlich einer kurzen Biografie inklusive vollständiger Kontaktinformationen zusammengefasst **als ein PDF-Dokument** bis 16. Oktober 2022 an: a.kroupova@belvedere.at

Als Keynote-Speaker konnte **Prof. Johanna Drucker** (University of California, Los Angeles) gewonnen werden.

Konferenzkomitee: Johanna Aufreiter, Christian Huemer, Anna-Marie Kroupová (Belvedere, Wien), Johanna Drucker (University of California, Los Angeles), Sonja Gasser (Universität Bern), Harald Klinke (Ludwig-Maximilians-Universität München)

Konferenzsprachen: Deutsch & Englisch

Konferenzpartner:  ICOM international council of museums Österreich

 MÖ MUSEUMSBUND ÖSTERREICH
WWW.MUSEUMSBUND.AT

Hashtags: #digitalmuseum #belvederemuseum

Alle Vorträge werden online abgehalten. Die Keynote-Lecture und die Podiumsdiskussion sowie ein Workshop für angemeldete Teilnehmer*innen (Freitag) finden zusätzlich vor Ort im Belvedere, Wien, statt. Die Teilnahme an der Konferenz ist kostenlos.