

**CFP:** Konferenz: Das Kunstmuseum im digitalen Zeitalter – 2024

**Ort:** Belvedere, Wien (online)

**Datum:** 15.–19. Jänner 2024

**Eingabeschluss:** 3. November 2023

belvedere

## **Das Kunstmuseum im digitalen Zeitalter – 2024**

Das Belvedere Research Center freut sich, die sechste Ausgabe seiner Konferenzreihe über die digitale Transformation von Kunstmuseen ankündigen zu können. Schwerpunktmäßig soll an die vorangegangene Tagung zum Themenkomplex Metaverse, Web 3 und künstliche Intelligenz angeknüpft werden, die mehr als eintausend Anmeldungen aus 56 Ländern und fünf Kontinenten verzeichnete. Neben Beiträgen zu diesen zukunftsweisenden Konzepten, die oft durch neue technologische Entwicklungen vorangetrieben werden, sind aber auch solche willkommen, die sich stärker am heutigen Museumsalltag orientieren. Dazu gehört die Untersuchung der Auswirkungen der Digitalisierung auf wesentliche Aspekte der Museumsarbeit wie z. B. Sammlungsmanagement, Ausstellungspraxis und Kunstvermittlung, und zwar im Kontext unserer sich entwickelnden hybriden Welt. Wir bemühen uns um ein offenes Forum, das von den Themen geprägt sein soll, die von der internationalen Museumsgemeinschaft als am relevantesten erachtet werden. Unser Ziel ist, Diskussionen zu fördern, die nicht nur die Zukunft vorwegnehmen, sondern sich auch mit den praktischen Herausforderungen befassen, denen sich Museen in einer digitalen Welt gegenübersehen.

Zweifellos gab es bemerkenswerte Fortschritte bei der Rechenleistung, der Verfügbarkeit umfangreicher Datensätze und der Entwicklung neuer Algorithmen, die zu bedeutenden Durchbrüchen auf dem Gebiet der künstlichen Intelligenz geführt haben. Die Transformer-Modelle (ChatGPT, DALL-E und Midjourney) stellen entscheidende Entwicklungen hin zu generativen künstlichen Intelligenzen dar, die die früheren deterministischen Technologien übertreffen. Hardware-Innovationen wie Apples Vision-Pro- und Metas Quest-3-Headsets signalisieren den Beginn einer neuen Ära hybrider Erfahrungen, die die Grenzen zwischen virtuellem und physischem Raum überbrücken („Mixed Reality“ oder „Spatial Computing“). Wie Simon Greenwold in seiner MIT Abschlussarbeit von 2003 dargelegt hat, geht dieses Konzept weit über die ursprünglichen Spieleanwendungen hinaus: „Spatial Computing ist die

Interaktion zwischen Menschen und Maschinen, bei der Maschinen in der Lage sind, Bezüge zu realen Objekten und Räumen zu verstehen und zu manipulieren.“

Während unserer Konferenz laden wir die Teilnehmer\*innen ein, das Potenzial digitaler Technologien im Museumssektor zu erkunden, wobei der Schwerpunkt auf der Stärkung von Kunst- und Kultureinrichtungen als Knotenpunkte des Wissensaustauschs für die Zukunft liegt. Wir setzen uns mit der drängenden Frage auseinander, wie der technologische Fortschritt proaktiv gestaltet werden kann, um verantwortungsvolle Anwendungen zu gewährleisten und gleichzeitig die damit verbundenen ethischen und gesellschaftlichen Herausforderungen zu bewältigen. Im Rahmen dieses Diskurses werden wir uns mit den Möglichkeiten virtueller Erweiterungen und des Metaversums beschäftigen, insbesondere in den Bereichen Kunst, Bildung, gesellschaftliches Engagement und kulturelle Zusammenarbeit. Wir wollen dies jedoch mit einem kritischen Blick tun und untersuchen, wie diese Technologien auch neue Komplexitäten und Unsicherheiten mit sich bringen können. Während sie innovative Möglichkeiten bieten, müssen wir die ethischen und gesellschaftlichen Implikationen und Vorurteile im Auge behalten.

Die Online-Konferenz präsentiert an fünf Abenden interdisziplinäre Beiträge zu weiter gefassten Fragestellungen rund um den Themenkomplex Metaverse, Web 3 und künstliche Intelligenz, die vor allem – aber nicht ausschließlich – folgende Punkte kritisch reflektieren:

- Definition und Dekonstruktion von Metaverse und Web 3
- Herausforderungen der Digitalisierung im Museumsalltag und mögliche Lösungen
- Freisetzung des Potenzials von künstlicher Intelligenz und maschinellem Lernen
- Innovationen bei VR/AR/XR-Anwendungen im Museumsbereich
- die Macht von LOD (Linked Open Data) und DAOs (Decentralized Autonomous Organizations)
- NFTs und die sich entwickelnde Rolle der Museen auf dem digitalen Kunstmarkt
- die komplexe Beziehung zwischen E-Commerce und Open Access
- Erforschung von interaktiver Kunstvermittlung, Partizipation und Gamification
- Barrierefreiheit, Inklusion und Verantwortung in digitalen Initiativen
- Erschließung von Digitalisierungsmöglichkeiten für kleinere Kultureinrichtungen
- und eine Vielzahl weiterer anregender Fragestellungen

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 3. November 2023 an: [a.sommer@belvedere.at](mailto:a.sommer@belvedere.at)

Als Keynote-Speaker konnte **Prof. Lev Manovich** (Graduate Center, City University of New York) gewonnen werden.

**Konferenzkomitee:** Christian Huemer, Alexandra Sommer, Markus Wiesenhofer (Belvedere, Wien), Anna Frasca-Rath (FAU Erlangen-Nürnberg), Lev Manovich (Graduate Center, City University of New York), Vince Dziekan (Monash University, Melbourne)

**Konferenzsprachen:** Deutsch & Englisch

**Konferenzpartner:**



**Hashtags:** #digitalmuseum #belvederemuseum

Alle Vorträge werden online abgehalten. 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.